



Contents lists available at [Journal IICET](#)

Lentera Negeri

Journal homepage: <http://journal.iicet.org/index.php/lentera>



Penguatan potensi desa Kadugenep melalui teknik anyam dalam peningkatan proses kreatif siswa PAUD HI BKB kemas kutilang

Putri Anggraeni Widyastuti^{1*)}, Ahmad Fuad², Stevanny Stevanny³, Ratnawati Susanto⁴

¹ Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia.

² Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

³ Desain Interior, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jan 23th, 2024

Revised Feb 26th, 2024

Accepted Apr 06th, 2024

Keyword:

Potensi desa
Produk klakat
Teknik anyam
Proses kreatif

ABSTRACT

Klakat merupakan alat pengukus dimsum terbuat dari bambu yang dianyam di Desa Kadugenep. Desa ini berlokasi di daerah Serang, Banten, dikenal juga sebagai desa penghasil tas. Namun, potensi di Desa Kadugenep belum dipergunakan dalam meningkatkan proses kreatif PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Maka diadakanlah kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuannya penguatan teknik anyam sebagai identifikasi penguatan potensi Desa Kadugenep penghasil klakat dan tas dalam rangka meningkatkan proses kreatif PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Pendekatan yang digunakan adalah *participatory design* melalui Forum Grup Diskusi (FGD) antara para guru HI BKB Kemas Kutilang, aparatur desa, dan juga tim pengabdian kepada masyarakat. Hasil dari pendekatan ini adalah penyuluhan produk pembelajaran yang diaplikasikan secara langsung bagi siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Para siswa dapat menerapkan teknik anyam melalui produk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk paket kreatifitas yang menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan proses kreatif pada acara penyuluhan. Kesimpulannya dengan potensi Desa Kadugenep digunakan dalam merancang produk pembelajaran untuk langsung diterapkan untuk meningkatkan proses kreatif PAUD HI BKB Kemas Kutilang.



© 2024 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Putri Anggraeni Widyastuti,

putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Pendahuluan

Desa Seribu Tas atau dikenal juga desa seribu mesin merupakan istilah yang disematkan pada Desa Kadugenep. Salah satu desa yang berlokasi di Kecamatan Petir, Kabupaten Serang, Banten (diunduh pada web <https://kadugenep-petir.desa.id/>, diakses pada 1 Februari 2024). Di desa ini memproduksi tas karena hampir sebagian besar mayoritas penduduk desa memiliki satu mesin jahit dan mesin obras. Tak heran jika anak-anak penduduk Desa Kadugenep ini terbiasa melihat orang tuanya bekerja di rumah, memproduksi tas menggunakan material kain. Sebelum desa ini dikenal sebagai produksi tas, Desa Kadugenep ini memproduksi klakat (alat masak dimsum) yang terbuat dari bambu menggunakan teknik

anyam. Bahkan beberapa rumah masih memproduksi klakat dan anak-anak di desa Kadugenep ini terbiasa melihat produksi klakat.

Sayangnya kedua produksi di Desa Kadugenep ini belum dimanfaatkan secara maksimal pada proses pembelajaran pada setingkat PAUD. Desa Kadugenep memiliki tiga buah PAUD. Salah satunya adalah PAUD HI BKB Kemas Kutilang, berdiri melalui SK Pendirian Sekolah No. 014/SK/PKBM-MH/VII/2007 yang didirikan tanggal 12 Februari 2007. PAUD ini beralamat di Jalan KH. Abdul Kabier RT11/RW03 Desa Kadugenep, Kecamatan petir, Kabupaten Serang, Provinsi Banten (diunduh pada web <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/CC232685A4D298DCD3E7>, diakses tanggal 1 Februari 2024). Meskipun PAUD ini memiliki luasan yang tidak besar, tetapi tetap memperhatikan beberapa hal kebutuhan pendidikan dan pembelajaran PAUD pada umumnya seperti adanya ruangan sekaligus fasilitas bermain. PAUD ini memiliki dua buah ruang kelas, dua buah toilet, dua buah ruang pimpinan dan guru, serta ruangan bangunan, yang total keseluruhan berjumlah tujuh. Kondisi gedungnya sangat sederhana dikelilingi tumbuhan bambu. Meskipun demikian, para pendidik di PAUD ini berusaha untuk melaksanakan pembelajaran PAUD.



Gambar 1. Produksi Klakat dan Tas di Desa Kadugenep



Gambar 2. PAUD HI BKB Kemas Kutilang di Desa Kadugenep

PAUD atau pendidikan usia dini merupakan tahapan pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun yang melingkupi aspek fisik dan non fisik (Mursid, 2015:16). Konsep PAUD sendiri dari awal sudah difokuskan sejak manusia itu sendiri berada dalam kandungannya untuk dikembangkan dalam membangun masa depan pendidikan. Tidak heran jika pendidikan PAUD menjadi inti dalam pengembangan generasi bangsa (Arfa, Arman Man. 2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ini pun berlandaskan pada Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013 yang dijelaskan PAUD adalah salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan yang berfokus pada pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum pada Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STPPA. Kriteria mengenai kemampuan yang dicapai anak pada aspek perkembangan dan pertumbuhan meliputi aspek nilai agama dan moral fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Diperlukan upaya menstimulasi, membimbing, mengasa dan memberi kegiatan untuk menghasilkan kemampuan serta keterampilan anak dalam melaksanakan pendidikan PAUD (Safari, M. 2021:14-15).

Mengingat PAUD HI BKB Kemas Kutilang ini terdiri dari siswa berusia 4-6 tahun, maka secara umum karakter anak rentan usia tersebut memiliki karakteristik diantaranya: (1) Anak sangat aktif melakukan kegiatan pengembangan fisik; (2) Anak mampu memahami pembicaraan lawan bicara dan mengungkapkan pikiran dengan batasan tertentu; (3) Perkembangan kognitif anak sangat pesat yang

terlihat dari rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya; dan (4) Permainan yang digunakan masih bersifat individu meski aktivitas bermain dilakukan secara bersama untuk meningkatkan rasa sosial di kalangannya. (Safari, M. 2021:5-7). Berbicara mengenai unsur motorik yang berkembang ini dapat dihubungkan pada proses pengamatan sesuatu, adanya pergerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu dengan bantuan dari otot-otot kecil, sehingga memerlukan koordinasi yang korelasi dan cermat antara mata, tangan dan jari sang anak (Soetjningsih, 2013; dikutip dalam Kasim, S, Maelissa, SR, & Lilipory, M (2021): 47). Hal ini memungkinkan terjadi perkembangan kognitif pada anak. Dengan perubahan yang baik ini maka akan mendukung kegiatan akademis di sekolah seperti menulis, menggantung, dan memegang beragam peralatan yang memerlukan kewaspadaan dan keterampilan motorik halus (Sitorus, 2017; dikutip dalam Kasim, S, Maelissa, SR, & Lilipory, M (2021): 47)

Untuk meningkatkan itu diperlukan sebuah metode pengajaran yang dapat digunakan yakni dengan belajar-bermain-berkreasi. Mengingat setiap anak memiliki kemampuan pengolahan data, informasi dan unsur-unsur yang ada berupa kreativitas sehingga dapat menghasilkan kombinasi baru (Hapsari Annisa, 2021; Lestari, 2021; dikutip Pandanwangi, A, Chandrahera, Y, & Andreas, 2022 :25). Maka itu diperlukan aktivitas yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dalam proses berpikir anak dengan menggali data sehingga anak dapat mengemukakan gagasan, proses, metode dan produk baru yang bersifat efektif dan imajinatif serta berdaya guna dalam berbagai bidang untuk penyelesaian sebuah masalah (Tabrani, 2014; dikutip Pandanwangi, A, Chandrahera, Y, & Andreas, 2022 :25). Aktivas ini dilakukan dengan bermain kreatif sehingga anak dapat mengekspresikan pemikiran dan perasaannya, mengembangkan keterampilan penalaran serta kebenaran di lingkungannya, juga menghasilkan daya imajinasi dan kreativitas (Pandanwangi, A, Chandrahera, Y, & Andreas, 2022 :26). Ditambah dengan kegiatan bermain ini merupakan sebuah kebutuhan utama anak untuk meningkatkan momotorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup anak (Suarta et al., 2018; Pandanwangi, A, Chandrahera, Y, & Andreas, 2022 : 27).

Senada dengan pendapat sebelumnya, kreativitas memiliki definisi sebagai kemampuan yang dapat membangun kemampuan lain hingga secara keseluruhan dapat mengintegrasikan beragam stimulus luar dengan stimulus dalam hingga tercipta suatu kebulatan yang baru. Memori ini dimamah biakkan oleh ambang sadar dan tidak sadar untuk menghasilkan memori terbaru yang lebih pekat dan bermutu. Proses memori lama yang tidak penting dibuang sehingga menghasilkan tempat untuk menerima proses integrasi berikutnya dan demikian proses ini berlangsung. Proses mengintegrasikan = proses mamah biak = proses kreasi (Tabrani, 2017:58-60). Proses ini melibatkan kolaborasi otak kanan dan otak kirinya agar terkoordinasi menggunakan kemampuan tangan kanan maupun kirinya dalam menstimulasi beragam rangsangan untuk meningkatkan tumbuh kembang anak melalui beragam aktivitas. Anak dipersiapkan untuk berpikir dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya agar terjadi peningkatan kemampuan berpikir dan mengingat bagi anak PAUD. Salah satunya dengan melalui permainan. Jenis permainan yang bisa digunakan untuk usia PAUD berhubungan dengan teknologi. Namun demikian perlu adanya pendampingan bagi anak ketika menggunakan permainan teknologi ini dengan bijak melalui pengawasan agar tak membahayakan jiwa dan raga bagi si anak (Windayani, NLI, Dewi, NWR, Yuliantini, S, Widyasanti, NP, &, 2021 : 129-130).

Pemberian permainan teknologi ini bagi siswa PAUD pun harus dikondisikan dengan lingkungan sekitar. Adapun permainan itu pun harus menarik perhatian si anak sehingga memiliki nilai konsentrasi bermain untuk menggunakan permainan tersebut. Siswa PAUD masuk dalam kategori anak usia 4-10 tahun, dimana anak usia itu masih menyukai warna-warna cerah dibandingkan warna netral/kusam ataupun yang dicampur dengan warna putih atau hitam. Umumnya untuk anak laki-laki menyukai warna biru, merah, hijau, ungu, oranye, kuning. Sedangkan anak perempuan menyukai warna pink, biru, hijau oranye, ungu, merah, kuning dan putih (Rustan, S., 2019 : 58-59). Oleh karena itu banyak warna dimasukkan pada APE. APE singkatan dari Alat Permainan Edukatif dirancang dan diperuntukan dalam proses pembelajaran anak-anak usia dini agar mereka memiliki pengalaman belajar sambil kegiatan bermain. Alat permainan untuk mendukung proses belajar anak usia dini pun harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi, budaya, dan kebutuhan dari sang anak sendiri (Kusuma, TC, & Listiana, H., 2021 : 9-10). Meskipun beberapa produk APE yang telah dibuat oleh para pendidik dan diaplikasikan pada para siswa PAUD dalam proses pembelajaran, ada penggunaan teknologi tradisional yang masih dipertahankan, seperti halnya teknik menganyam. Salah satunya adalah pada artikel ilmiah berjudul Pengembangan Aspek Motorik Halus Anak pada Usia 5-6 Tahun dengan Kegiatan Menganyam yang menggunakan material kain flannel. Produk yang digunakan untuk menarik perhatian sang anak dengan menawarkan warna-warna pada kain flannelnya sehingga mereka dapat mengenal anak. Alat yang digunakan dalam menganyam adalah kain flannel berbentuk ayam dengan panjang 15 cm dan lebar 20

cm, mata boneka serta lem tembak (Melati, P. and Suzanti, L. (2022). Dari penggunaan alat dan material yang digunakan dalam kegiatan menganyam ini masih membutuhkan pendampingan dalam mengelem karena menggunakan lem tembak yang berbahaya bagi anak usia tersebut.

Penggunaan material flannel biasa digunakan dalam beberapa kegiatan penelitian atau pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan siswa PAUD pada umumnya selain diatas, seperti produk busy book dan papan flannel warna. Beberapa produk diatas bertujuan untuk tak hanya merangsang motorik halus anak tetapi juga mengenalkan warna pada siswa PAUD. Namun sayangnya produk-produk tersebut biasa diajarkan pada PAUD pada umumnya. Meskipun tak bisa disama ratakan, tetapi produk-produk tersebut lahir akibat kebutuhan dalam aplikasi kurikulum PAUD itu sendiri. Sementara pada PAUD HI BKB Kemas Kutilang sendiri tidak pernah merasakan produk pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitasnya dengan menggunakan kain flannel selama proses survey awal yang dilakukan tim pengabdian kepada masyarakat. Dengan melihat potensi Desa Kadugeneep sebagai penghasil klakat (yang menggunakan teknik anyam) dan tas (yang menggunakan material kain) inilah, menjadi landasan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa ini bagi siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang untuk meningkatkan proses kreatifnya.

Produk APE atau produk pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat memiliki beberapa kebaruan yang pastinya berbeda dengan produk sebelumnya. Secara geografis, Desa Kadugeneep ini dikelilingi oleh persawahan dan juga tanaman bambu, maka terkadang kondisi cuaca pun menjadi gersang. Kebaruaan produk ini juga menjadikan solusi bagi permasalahan di PAUD HI BKB Kemas Kutilang yakni tetap mengaplikasikan teknik anyam yang berbeda pada kipas genggam plastik Jepang dengan menjadikan bagian rangka kipas sebagai benang lungsi (benang yang membujur vertikal). Bahan yang digunakan sebagai pengganti benang pakan (benang yang membujur vertikal) pada teknik menganyam adalah potongan kain flannel memanjang dengan lebar 1 cm dengan warna-warna yang digunakan untuk menarik perhatian siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang.



Gambar 3. Produk Sampel Hasil Teknik Anyam Menggunakan Kain Flanel Untuk Penyuluhan Siswa PAUD HI BKB KEMAS Kutilang

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Desa Kadugeneep, Serang, Banten dengan melibatkan siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang yang didampingi oleh para guru. Jarak dari lokasi kampus ke lokasi kegiatan dapat ditempuh dalam waktu dua jam perjalanan. Participatory design merupakan pendekatan yang digunakan dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, dimana memiliki peranan menjembatani kesenjangan antara pemangku kepentingan demi mencapai tujuan bersama, mengatasi, dan menyelesaikan permasalahan sosial (Hidayat et al., 2023). Pendekatan ini menggunakan model pertama dimana dilakukan dengan cara berkomunikasi antar pengguna dan pemangku kepentingan guna melakukan kreasi secara bersama melalui bentuk penyuluhan bagi siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Pendekatan ini dipilih agar produk pembelajaran yang dihasilkan dan diaplikasikan bagi siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang memiliki daya tarik khas sebagai bagian dalam penguatan potensi Desa Kadugeneep, penghasil klakat dan tas. Untuk itu diperlukan pemahaman sudut pandang pengguna produk pembelajaran ini sekaigus sebagai konsumen terhadap permasalahan yang

dihadapi. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam menerapkan kegiatan penyuluhan untuk meningkatkan proses kreatif siswa PAUD HI BKB Kutilang, diantaranya (1) melakukan pemetaan data untuk mendapatkan informasi dalam perspektif penggunaan produk, (2) meminta peserta penyuluhan produk fokus pada keinginannya saat ini ataupun bayangan penggunaan produk nantinya, (3) *brainstorming* dan *synectics*.



Gambar 3. Skema Rancangan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diantaranya:

1. Observasi lapangan Desa Kadugenep dan PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Pada tahapan dilakukan observasi sekaligus wawancara dengan pemangku kepentingan sebagai sumber informasi untuk mengidentifikasi sekaligus memetakannya sehingga hasilnya dapat digunakan dalam perancangan produk pembelajaran di Desa Kadugenep dan PAUD HI BKB Kemas Kutilang.
2. Perijinan dan persiapan lapangan. Selain observasi dan wawancara, diperlukan perijinan dan persiapan lapangan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan target sasaran siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang yang berlokasi di Desa Kadugenep
3. Perancangan Produk Pembelajaran. Setelah mendapatkan informasi dari target kegiatan, selanjutnya diadakan *brainstorming* dan *synectic*.
4. Penyusunan Produk Pembelajaran dalam Paket kreativitas. Setelah melakukan tahapan *brainstorming* dan *Synectic*, ditentukan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikemas dalam bentuk paket kreativitas dan juga modul penjelasan penggunaan produk pembelajaran tersebut.
5. Pelaksanaan kegiatan masyarakat. Pelaksanaan ini dilakukan di Gedung PAUD HI BKB Kemas Kutilang.
6. Aplikasi potensi Desa Kadugenep melalui teknik anyam pada penerapan produk pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan penjelasan secara singkat oleh tim pelaksana kegiatan mengenai cara pemakaian dan penggunaan serta penerapan teknik anyam pada produk pembelajaran pada tahun 2023.
7. Tercapainya tujuan pengabdian dalam proses kreatif siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Terbukti dari hasil dokumentasi kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa foto dan juga video yang siap digunakan dalam publikasi dan juga diunduh dalam media sosial
8. Monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tahap ini dilakukan guna men-monitoring dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PAUD HI BKB Kemas Kutilang sebagai data yang dapat digunakan untuk mengadakan kegiatan sejenis dengan lokasi yang sama dan atau berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Hasil survey baik itu observasi dan wawancara di Desa Kadugenep dan PAUD HI BKB Kemas Kutilang oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Esa Unggul ditemukan potensi-potensi yang dapat dikuatkan dan dikembangkan serta diintegrasikan dalam bentuk produk pembelajaran. Produk pembelajaran ini pun nantinya akan digunakan oleh siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Potensi itu adalah Desa Kadugenep sebagai desa penghasil tas dan klakat yang memanfaatkan material bahan yakni bambu dan kain. Dari data ini maka didapat pula data lainnya yakni kurangnya PAUD HI BKB Kemas

Kutilang dalam memanfaatkan potensi tersebut dalam produk pembelajaran. Oleh karena itu dipilihlah bahan-bahan yang memanfaatkan potensi tersebut yang disesuaikan oleh target pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang dengan material yang tidak tajam dan tidak berbahaya bagi usia 3-5 tahun. Maka berdasarkan beberapa literatur mengenai material yang cocok untuk usia itu adalah bahan plastik dan juga kain flannel.

Dari beberapa literatur menunjukkan bahwa kain flannel merupakan kain yang biasa digunakan dalam media pembelajaran siswa PAUD. Pada artikel ilmiah berjudul “Uji Validitas Media Busy Book Kain Flanel Untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia 3-4 tahun” karya Hernita, Kholifah, Ifa Aristia Sandra Ekayati menjelaskan produk pembelajaran Busy Book Kain Flanel ini dapat dijadikan alat pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa anak didik khusus pada pendidikan usia dini. Media Busy Book Kain Flanel berjudul “Adegan Persiapan Kemerdekaan Indonesia” ini mampu merangsang dan memudahkan siswa untuk mengingat materi lebih mudah (Hernita, Kholifah, Ifa Aristia Sandra Ekayati, 2020:180-182). Produk yang menggunakan material kain flannel lainnya yakni yang terdapat pada artikel berjudul “Pengembangan Media Papan Flanel Warna ‘Panelwa’ Untuk Mengenalkan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aba Pringgokusuman” yang bertujuan mengenalkan warna menggunakan kain flannel, dengan membagi menjadi 6 bagian untuk 6 buah warna primer dan warna sekunder: merah, kuning, biru, jingga, hijau dan ungu. Produk akhir dari Media Papan Flanel Warna berbentuk papan puter dengan jarum di atasnya. Cara penggunaannya dengan diputar dengan menggunakan tangan sehingga jarum menunjukkan warna tertentu. Barulah setelah itu anak usia 4-5 tahun tersebut menunjuk buah-buah berwarna tersebut yang terbuat dari kain-flanel yang disesuaikan dengan warna yang keluar (Indriyani, N. and Hastuti, D.,2021).

Sementara teknik anyam dipilih untuk meningkatkan proses kreatif siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Bahkan kegiatan menganyam ini merupakan kegiatan peningkatan motoric halus bagi siswa PAUD. Menurut Dekarnas (2011:136, dalam Teten Rohadi, Martien Roos Nagara,c, 2022:257) mengungkapkan teknik anyaman merupakan salah satu seni tradisi dalam bidang seni rupa yang berkembang di Indonesia saat ini. Beberapa orang masih melestarikan dengan memanfaatkan teknik anyam dalam beberapa produk mereka. Anyaman adalah teknik membuat karya seni rupa yang dilakukan dengan cara menumpang tindihkan (menyilangkan) bahan anyam. Media atau bahan anyaman cukup beragam, biasanya ditentukan oleh sumber daya alam dan kreativitas masyarakat dimana mereka tinggal. Berdasarkan bentuknya, anyaman dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Anyaman dua dimensi, yaitu anyaman yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja, walaupun seandainya memiliki ketebalan, ketebalan tersebut tidak terlalu diperhitungkan 2) Anyaman tiga dimensi, yaitu anyaman yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Berdasarkan tingkat kesulitan, teknik anyaman untuk tiga dimensi lebih susah dibanding dengan teknik anyam untuk dua dimensi. Maka dipilihlah teknik anyam dua dimensi pada media kipas genggam Jepang berbahan plastik yang digunakan dalam pengaplikasian kegiatan penyuluhan di PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Pengaplikasian ini sebelumnya sudah dikemas dalam bentuk paket kreativitas lengkap dengan alat dan juga modul yang dapat digunakan untuk peserta dan guru jika para tim kegiatan pengabdian masyarakat berhalangan hadir di lokasi seperti saat pandemik kemarin.



Gambar 4. Produk Pembelajaran dalam Paket Kreativitas Lengkap dengan Modul Penggunaan



Gambar 5. Pembagian Paket Kreativitas



Gambar 6. Tim Pengabdian Masyarakat Memberikan Pengarahan Penggunaan Paket Kreativitas



Gambar 7. Mahasiswa Mendampingi Siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang Menerapkan Teknik Anyam



Gambar 8. Siswa PAUD HI BKB Kutilang Mengayam Kain Flannel Pada Rangka Kipas Genggam Jepang Berbahan Plastik



Gambar 9. Tahap Pemotongan Sisa Kain Flannel dan Pengeleman Produk Pembelajaran



Gambar 10. Foto Bersama

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan potensi Desa Kadu Genap sebagai desa penghasil klakat yang diproduksi menggunakan teknik anyam menjadikan sebuah produk pembelajaran baru bagi siswa PAUD HI BKB Kemas Kutilang. Para siswa yang terbiasa melihat orang tuanya menganyam dan juga memanfaatkan kain inilah yang menjadi juga landasan terbentuknya produk pembelajaran yang dapat diimplementasikan bagi siswa PAUD HI BKB. Pengaplikasian teknik anyam diganti tidak menggunakan bahan flannel sebagai benang lungsi, justru malah menggunakan media kipas genggam plastik Jepang. Sedangkan untuk benang pakan menggunakan masih menggunakan potongan kain flannel memanjang dengan warna yang menarik perhatian siswa. Penggunaan kain flannel dipilih karena kain ini aman digunakan untuk usia PAUD pada umumnya. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, siswa PAUD HI BKB pun mengerjakannya dengan baik dan meningkatkan konsentrasi serta juga proses kreatif. Hal ini terlihat dari ketidak beraturan hasil anyaman sehingga dapat menjadi kecurian pekerjaan dari masing-masing siswa. Meski demikian, hasil dari teknik anyaman ini membentuk bidang pada kipas dan bisa digunakan untuk mengipas. Saran bagi kegiatan selanjutnya, produk pengajaran ini dapat berpotensi tidak hanya sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga dapat dijadikan juga potensi dalam produk souvenir kedepannya, yang pastinya bisa menjadi kecurian dari suatu daerah tertentu. Tak hanya itu kedepan produk ini pun juga dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan target market institut pendidikan sejenis.

Referensi

- Arfa, AM (2019). Pendidikan PAUD berbasis multikultural. *Dialektika*, jurnal.iainambon.ac.id, <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/DT/article/view/592/0>
- Azizah, A. N. I., Yuarahma, A. Z., Hidayanti, A. N., Arofa, A. N. M., Dzakiyyah, A. L., Azida, F. N., ... & Ningrohman, R. L. (2023). Inovasi media pengembangan kognitif anak usia dini. *Penerbit Tahta Media*.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.

- Desa Kadugenep. (2023). Retrived from <https://kadugenep-petir.desa.id/>.
- Ekayati, IAS, & Henita, H (2021). Uji Validitas Media Busy Book Kain Flanel Untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Prosiding SNasPPM*.
- Hidayat, Mochamad Junaidi, Achmad Syarief, Y. Martinus Pasaribu, Andry Masri, Ellya Zulaikha, and Zaki Saptari Saidi. 2023. Ragam Pendekatan Dalam Perancangan Produk. edited by M. J. Hidayat and A. Syarief. Bandung: Penerbit Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia.
- Kasim, S, Maelissa, SR, & Lilipory, M (2021). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Efektif Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus. *MOLUCCAS HEALTH JOURNAL*, ojs.ukim.ac.id, <http://ojs.ukim.ac.id/index.php/mhj/article/view/524>
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Melati, P. and Suzanti, L. (2022). 'Pengembangan Aspek motorik halus Anak Pada usia 5-6 Tahun Dengan Kegiatan Menganyam', *Al-Abyadh*, 5(1), pp. 30–36. doi:10.46781/al-abyadh.v5i1.469.
- Mursid, Belajar dan Pembelajaran PAUD Cet.I; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Pandanwangi, A., Chandrahara, Y., & Andreas, I. I. (2022). *Buku Ajar Kreatif Visual*. Ideas Publishing.
- PAUD HI BKB Kemas Kutilang. (2023). Retrived from <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/CC232685A4D298DCD3E7>.
- Rohandi, T, Nagara, MR, & Zaman, FKN (2022). " Transformasi" teknik dan pola anyam tradisi pada karya 3d sebagai upaya peningkatan kesadaran ramah lingkungan. *atrak: Jurnal Seni Rupa*, jurnal.isbi.ac.id, <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrak/article/view/2318>.
- Rustan, S (2019). Buku Warna. PT. Lintas Kreasi Imaji. Jakarta.
- Safari, M. (2021). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. CV. Dotplus Publisher.
- Tabrani, P (2017). Potensi Manusia: Kreativitas. Penerbit ITB.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., ... & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.