

PENGARUH KEGIATAN KOLASE MENEMPEL KOMPONEN BENTUK HEWAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSPLORASI ELEMEN SENI RUPA BAGI ANAK TUNANETRA

Ratih Navika Dewi

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
ratih.22008@mhs.unesa.ac.id

Pamuji

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
pamuji@unesa.ac.id

Abstrak

Tunanetra adalah seseorang mengalami kehilangan penglihatan sebagian atau seluruhnya, sehingga mereka harus bergantung pada indera *non-visual*, terutama indera peraba dan pendengaran, untuk memperoleh informasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran seni rupa yang dapat diakses oleh siswa tunanetra, khususnya dalam memahami eksplorasi elemen seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan untuk meningkatkan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi anak tunanetra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 6 siswa tunanetra. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes perbuatan dan tes lisan yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan uji statistik non-parametrik *Sign Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 41,6 pada tahap *pre-test* menjadi 76,6 pada tahap *post-test*. Hasil uji statistik memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,031 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan berpengaruh positif terhadap pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi siswa tunanetra.

Kata Kunci: Kolase, Elemen Seni Rupa, Tunanetra.

Abstract

A visually impaired person is someone who has lost some or all of their vision, requiring them to rely on non-visual senses particularly touch and hearing to obtain information and interact with their environment. This study was motivated by the limited availability of visual arts learning materials accessible to visually impaired students, particularly regarding the exploration of visual art elements. This study aims to determine the effect of a collage activity involving the arrangement of animal shape components on enhancing the understanding of the exploration of visual art elements among visually impaired children. This study employs a quantitative approach using a pre-experimental research design and a one-group pretest-posttest design. The study subjects consisted of 6 visually impaired students. Data collection was conducted through performance tests and oral tests administered before and after the intervention. Data analysis utilized the non-parametric Sign Test. The results indicated an increase in the students' average scores from 41,6 in the pre-test phase to 76,6 in the post-test phase. The statistical test yielded an *Asymp. Sig. (2-tailed)* value of 0.031, which is smaller than the significance level of 0.05 ($p < 0.05$), thus rejecting H_0 . These findings prove that the activity of creating a collage by pasting animal shape components has a positive effect on the understanding of the exploration of visual art elements among visually impaired students.

Keywords: Collage, Visual Art Elements, Visually Impaired.

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa merupakan bagian penting dan tidak terpisahkan dari kurikulum yang tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan artistik, tetapi juga merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan sensorik. Bagi siswa tunanetra, pembelajaran seni rupa memiliki makna yang lebih dalam karena menjadi

sarana utama dalam mengembangkan kepekaan inderawi non-visual, khususnya indera perabaan, sebagai jembatan dalam memahami bentuk, ruang, tekstur, dan struktur objek di lingkungan sekitarnya. Kepekaan inderawi siswa tunanetra berkaitan erat dengan kemampuan intelektual mereka, sehingga melatih kedua kemampuan tersebut membutuhkan proses berjenjang melalui pengalaman langsung dengan berbagai media dan teknik berkarya seni

rupa yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka (Fajrie, 2016). Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tunanetra masih belum mendapatkan perhatian yang setara dalam pendidikan seni rupa dibandingkan bidang seni lainnya.

Pengalaman belajar yang konkret dan nyata harus menjadi landasan pembelajaran bagi siswa tunanetra agar mereka dapat memahami dan mempresepsikan materi melalui indra yang dapat digunakan. Salekin dkk. (2010) menyatakan bahwa untuk membantu siswa tunanetra memahami materi secara lebih bermakna, pembelajaran sebaiknya disampaikan melalui benda-benda, media, dan kegiatan praktik langsung. Namun, pengamatan di Sekolah Khusus Negeri Cerme menunjukkan bahwa pengajaran seni rupa belum dilaksanakan secara memadai, terutama bagi siswa kelas tiga dan empat, karena kegiatan pendidikan seni yang ditawarkan lebih berfokus pada musik sementara pelatihan seni rupa belum disusun secara sistematis dan terstruktur. Akibatnya, siswa tunanetra belum memiliki cukup kesempatan untuk mengeksplorasi elemen dasar seni rupa seperti garis, bentuk, dan tekstur melalui pengalaman praktis yang dapat dirasakan secara langsung, padahal eksplorasi ini sangat penting untuk meningkatkan pemahaman, kepekaan sentuhan, dan kemampuan berekspresi artistik mereka. Seseorang dengan keterbatasan penglihatan memiliki potensi dan keunikan tersendiri dalam menghasilkan karya seni, di mana kemampuan kognisi dan perseptualnya dapat dilatih melalui pengalaman sensoris yang kaya dan terarah (Warni & Damajanti, 2019). Minimnya pelaksanaan pembelajaran seni rupa ini berdampak pada terbatasnya stimulasi kepekaan inderawi dan pemahaman konseptual siswa tunanetra tentang elemen-elemen seni rupa yang seharusnya dapat dikembangkan sejak dini.

Permasalahan tersebut semakin memburuk dengan keterbatasan media pembelajaran seni rupa yang tersedia bagi siswa tunanetra di SLB Negeri Cerme. Media yang digunakan belum beragam, sehingga pengalaman belajar seni rupa yang diperoleh anak menjadi kurang optimal. Sukandi menjelaskan bahwa media dalam pendidikan dipahami sebagai berbagai jenis perangkat, metode, maupun teknik yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas komunikasi serta interaksi edukatif antara guru dan siswa (Sidik, 2023). Media terbaik untuk mengajarkan seni rupa kepada siswa tunanetra adalah media yang menggunakan permukaan dapat disentuh untuk menyampaikan informasi mengenai berbagai aspek seni rupa, sehingga anak dapat membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman taktil yang autentik. Keterbatasan media yang ada saat ini menjadikan pembelajaran seni rupa bagi siswa tunanetra belum dapat berjalan secara efektif dan bermakna.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran seni rupa yang inovatif, berbasis pengalaman taktil, dan didukung media yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa tunanetra. Salah satu alternatif yang dipandang relevan adalah kegiatan kolase menempel biji-bijian pada gambar taktil bentuk hewan. Gambar taktil dengan garis timbul yang dapat diraba memungkinkan siswa tunanetra mengenali batas-batas komponen bentuk hewan secara mandiri, sementara biji-bijian sebagai material tempel menyediakan pengalaman eksplorasi tekstur yang kaya dan beragam melalui sentuhan. Kegiatan kolase menggunakan biji-bijian secara signifikan merangsang kepekaan sensoris anak karena material alami tersebut memiliki variasi tekstur, ukuran, dan berat yang kaya, sehingga proses memilah dan menempel biji-bijian menjadi pengalaman eksplorasi yang otentik dan kontekstual (Herawati et al., 2023). Melalui kegiatan ini, siswa tunanetra tidak hanya belajar mengenal elemen seni rupa seperti bentuk, garis, bidang, dan tekstur, tetapi juga secara bersamaan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, kreativitas, dan rasa percaya diri (Astawa & Astuti, 2020).

Kegiatan kolase juga memiliki landasan yang kuat dari sisi perkembangan anak secara menyeluruh. Kolase tidak hanya berfungsi sebagai ungkapan kreativitas, tetapi juga penting untuk mendukung pertumbuhan fisik anak, terutama dalam kemampuan motorik halus (Seftyani, 2021). Pembelajaran yang mengandalkan praktik atau pengalaman langsung akan memicu perubahan kemampuan yang relatif permanen pada diri anak, sehingga pemahaman tentang elemen seni rupa yang dibangun melalui pengalaman langsung meraba gambar taktil dan menempel biji-bijian akan lebih bertahan lama dan bermakna (Nurhasanah et al., 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian teoritis tersebut, peneliti memandang perlu melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Kegiatan Kolase Menempel Komponen Bentuk Hewan untuk Meningkatkan Pemahaman Eksplorasi Elemen Seni Rupa bagi Anak Tunanetra". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data ilmiah mengenai sejauh mana efektivitas kegiatan kolase berbasis gambar taktil dan biji-bijian dalam meningkatkan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi anak tunanetra di SLB Negeri Cerme, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam menyusun pembelajaran seni rupa yang kreatif, inklusif, serta bermakna bagi anak tunanetra.

METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif karena data yang dikumpulkan terdiri dari angka atau nilai numerik. Muin (2023) mendefinisikan metode kuantitatif sebagai prosedur ilmiah yang digunakan seorang peneliti untuk

mengumpulkan data yang diukur secara kuantitatif dan dianalisis guna mengidentifikasi atau memecahkan suatu masalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-experimental design*. Sugiyono (2023) menyatakan bahwa *pre-experimental design* masih belum dapat digolongkan sebagai eksperimen yang sebenarnya. Adapun rancangan yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada sekelompok subjek tanpa kelompok kontrol atau kelompok pembanding, di mana pengukuran dilakukan dua kali, yakni sebelum *treatment* diberikan (*pretest*) dan setelah *treatment* diberikan (*posttest*). Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* diasumsikan sebagai dampak dari perlakuan yang telah diberikan (Sugiyono, 2019).

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa tunanetra kelas 3 di SLB Negeri Cerme. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan, sedangkan variabel terikat (Y) adalah pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi anak tunanetra. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini terletak pada pengaruh kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan (X) terhadap peningkatan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi anak tunanetra (Y), sesuai dengan tujuan utama penelitian yang telah dirumuskan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes objektif. Zaenal (2016) dalam bukunya *Evaluasi Pembelajaran* menjelaskan bahwa tes objektif sering disebut sebagai tes dikotomis karena jawabannya hanya benar atau salah, dengan nilai hanya 1 atau 0. Pengujian data dilakukan menggunakan Uji Tanda (*Sign Test*) sebagai teknik analisis statistik non-parametrik yang dipilih karena sampel penelitian hanya berjumlah 6 anak tunanetra. Uji tanda digunakan untuk membandingkan dua kelompok data berpasangan sehingga dapat diandalkan dalam mengukur signifikansi perubahan yang terjadi antara kondisi sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (Adinurani, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keseluruhan proses pengumpulan data di lapangan dilakukan mulai tanggal 13 Mei hingga 25 Mei 2026 di SLB Negeri Cerme. Subjek dalam penelitian ini berjumlah enam siswa tunanetra kategori *total blind* dan *low vision* yang telah memiliki kemampuan koordinasi motorik halus yang cukup baik. Penelitian dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan, meliputi satu sesi *pre-test*, enam sesi pemberian perlakuan menggunakan kegiatan kolase, serta satu sesi *post-test*. Aspek yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini mencakup pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi siswa tunanetra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan kemampuan dalam pemahaman eksplorasi

elemen seni rupa setelah memperoleh perlakuan melalui kegiatan kolase dengan menempelkan komponen berbentuk hewan.

Hasil Pre-test

Pengambilan data awal atau *pre-test* dilaksanakan satu kali pada tanggal 13 Mei 2026. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tunanetra dalam memahami eksplorasi elemen seni rupa sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan. Pengukuran kemampuan awal peserta didik dilakukan melalui tes perbuatan, di mana peneliti memberikan tugas secara langsung kepada peserta didik untuk mengeksplorasi elemen-elemen seni rupa melalui media gambar taktil secara mandiri. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan observasi serta penilaian berdasarkan instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Pre-test

No.	Nama	Nilai
1	SM	40
2	CA	40
3	RQ	60
4	AA	10
5	RC	30
6	NA	70
Rata-rata nilai pre-test		41,6

Berdasarkan data pada Tabel 1, nilai tertinggi diperoleh NA dengan skor 70, sedangkan nilai terendah diperoleh AA dengan skor 10. Rata-rata hasil *pre-test* seluruh peserta didik mencapai 41,6. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik tunanetra di SLB Negeri Cerme dalam memahami eksplorasi seni rupa masih tergolong rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan.

Hasil Post-test

Pengumpulan data akhir dilaksanakan melalui kegiatan *post-test* pada tanggal 25 Mei 2026. Tahap ini bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa tunanetra dalam memahami eksplorasi elemen seni rupa setelah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran kolase menempel bentuk komponen hewan. Kemampuan akhir siswa diukur menggunakan dua instrumen, yaitu tes perbuatan dan tes lisan.

Tabel 2. Hasil Post-test

No.	Nama	Nilai
1	SM	80
2	CA	70
3	RQ	100
4	AA	50
5	RC	60
6	NA	100
Rata-rata nilai post-test		76,6

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa seluruh siswa tunanetra mengalami peningkatan dibandingkan nilai *pre-test* atau kemampuan awal mereka. Dari keseluruhan subjek penelitian, dua peserta yakni RQ dan NA berhasil meraih skor tertinggi sebesar 100, sementara skor terendah diperoleh AA dengan nilai 50. Secara keseluruhan, rata-rata nilai yang dicapai oleh seluruh peserta adalah 76,6.

Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Rekapitulasi data dilakukan untuk membandingkan kemampuan siswa tunanetra dalam memahami elemen seni rupa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rekapitulasi ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan terhadap kemampuan pemahaman dan eksplorasi elemen seni rupa.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
1	SM	40	80	40
2	CA	40	70	30
3	RQ	60	100	40
4	AA	10	50	40
5	RC	30	60	30
6	NA	70	100	30
Rata-rata nilai		41,6	76,6	35

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan nilai pada siswa tunanetra dalam memahami eksplorasi elemen seni rupa setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai *pre-test* yang sebelumnya sebesar 41,6 meningkat menjadi 76,6 pada *post-test*, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 35. Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari penerapan kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan, yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain dan mengeksplorasi elemen seni rupa secara langsung.

Hasil Analisis Data

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengolahan terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode statistik non-parametrik Uji Tanda (*Sign Test*). Berdasarkan data rekapitulasi, seluruh enam subjek menunjukkan tanda positif (+), yang berarti nilai *post-test* lebih tinggi dari *pre-test* pada semua peserta.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Sign Test

No.	Nama	Pre-test (X1)	Post-test (X2)	Perbedaan Tanda
1	SM	40	80	+
2	CA	40	70	+
3	RQ	60	100	+
4	AA	10	50	+
5	RC	30	60	+
6	NA	70	100	+

Berdasarkan perhitungan Uji Tanda, diperoleh nilai $X = 5,5$ (tanda positif 6 dikurangi 0,5), nilai $\mu = 3$ ($n \times p = 6 \times 0,5$), dan nilai $\sigma = 1,22$. Hasil perhitungan menghasilkan nilai $Z_H = 2,04$. Dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ pada uji dua sisi (*two-tailed*), diperoleh nilai kritis sebesar $\pm 1,96$. Karena nilai $Z_H = 2,04 > 1,96$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh dari penerapan kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan terhadap kemampuan memahami eksplorasi elemen seni rupa bagi siswa tunanetra di SLB Negeri Cerme.

Analisis Data Sign Test Menggunakan SPSS Versi 30

Proses pengolahan data turut memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 30 untuk memperkuat hasil temuan. Tabel berikut menyajikan hasil analisis data menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 5. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum Maximum
pretest	6	41.6667	21.36976	10.00 70.00
posttes	6	76.6667	20.65591	50.00 100.00

Tabel 6. Frequencies

Frequencies		N
posttes - pretest	Negative Differences ^a	0
	Positive Differences ^b	6
	Ties ^c	0
	Total	6

a. posttes < pretest

b. posttes > pretest

c. posttes = pretest

Tabel 7. Test Statistics Sign Test

Test Statistics ^a	
	posttes - pretest
Exact Sig. (2-tailed)	.031 ^b

a. Sign Test

b. Binomial distribution used.

Berdasarkan hasil SPSS, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 41,6667 meningkat menjadi 76,6667 pada *post-test*. Tabel frekuensi menunjukkan bahwa seluruh nilai peserta didik mengalami kenaikan (*positive differences*), tanpa ditemukan satu pun nilai yang menurun (*negative differences*) ataupun tidak berubah (*ties*). Nilai *Exact Sig.*

(2-tailed) sebesar 0,031 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa pada siswa tunanetra di SLB Negeri Cerme.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada pemahaman eksplorasi elemen seni rupa siswa tunanetra setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan. Nilai rata-rata siswa pada tahap *pre-test* tercatat sebesar 41,6, kemudian meningkat menjadi 76,6 pada tahap *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berhasil membantu siswa tunanetra dalam memahami elemen-elemen seni rupa, khususnya garis, bentuk, dan tekstur, secara lebih baik dan bermakna. Selain itu, hasil uji statistik memperkuat temuan tersebut dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,031 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi siswa tunanetra.

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari kesesuaian antara karakteristik media yang digunakan dengan kebutuhan belajar siswa tunanetra. Siswa tunanetra tidak dapat mengandalkan indera penglihatan dalam proses belajar, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan modalitas indera lain secara optimal. Hal ini sejalan dengan teori kompensatori yang menyatakan bahwa individu dengan hambatan penglihatan akan mengoptimalkan fungsi indera lain, terutama perabaan, sebagai modalitas utama dalam memperoleh informasi (Chit et al., 2024). Kolase taktil yang tersusun dari bahan-bahan bertekstur nyata seperti tali rami yang berbentuk hewan memberikan pengalaman raba yang kaya, sehingga memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman terhadap elemen seni rupa secara langsung melalui sentuhan. Hal ini diperkuat oleh temuan Ndia dan Asmara (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis tekstur secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan persepsi taktil siswa, termasuk bagi mereka yang memiliki hambatan penglihatan.

Efektivitas kegiatan kolase dalam penelitian ini turut didukung oleh prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang dikemukakan oleh David (1984), yang menyatakan bahwa pemahaman konsep akan lebih mudah dicapai apabila siswa terlibat langsung dalam aktivitas konkret dan reflektif. Dalam kegiatan kolase ini, siswa tidak sekadar mendengarkan penjelasan tentang elemen seni rupa, melainkan secara aktif merasakan, menyusun, dan menempelkan bahan-bahan bertekstur

untuk membentuk pola komponen hewan. Pendapat serupa dikemukakan oleh Kirk dan Gallagher dalam Saputri dan Wangid (2013) yang menegaskan tiga prinsip utama dalam pembelajaran bagi siswa tunanetra, yakni pemberian pengalaman yang bersifat konkret, keterpaduan antarkonsep, serta pembelajaran melalui praktik langsung. Ketiga prinsip tersebut secara keseluruhan terpenuhi dalam kegiatan kolase yang dilaksanakan pada penelitian ini.

Aspek multisensori yang melekat pada kegiatan kolase juga menjadi faktor pendukung yang tidak dapat diabaikan. Fajri et al. (2025) menegaskan bahwa melalui pendekatan multisensori, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga dapat menciptakan pengetahuannya sendiri melalui berbagai kegiatan yang merangsang beragam jalur sensorik. Selama proses kegiatan kolase, siswa secara bersamaan menggunakan indera peraba untuk mengenali tekstur bahan, indera pendengaran untuk menyimak instruksi guru, serta kemampuan motorik halus untuk menempel dan menyusun komponen. Kombinasi stimulasi sensorik inilah yang mendorong pemahaman yang lebih dalam dan tahan lama dibandingkan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Hal ini selaras dengan temuan Cahyono et al. (2024) dan Nurhayati et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang bersifat manipulatif dan dapat dioperasikan langsung oleh siswa terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh sejumlah hasil penelitian terdahulu yang relevan. Iftinawati, Andaryani, dan Yanuarita (2025) menemukan bahwa penggunaan media biji-bijian dalam karya kolase terbukti efektif meningkatkan kreativitas seni rupa siswa sekolah dasar, ditandai dengan peningkatan rata-rata skor dari 66,7 pada *pretest* menjadi 78,00 pada *posttest* dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Sejalan dengan itu, Sajidda, Sani, dan Ermawati (2024) membuktikan bahwa penerapan teknik kolase mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi seni rupa. Secara lebih spesifik pada konteks tunanetra, Ndia dan Asmara (2025) membuktikan bahwa media taktil efektif dalam menstimulasi keterampilan sensorik anak usia dini tunanetra. Selain itu, penelitian Melanie (2023) dalam perancangan buku taktil berbasis media *clay* untuk pengenalan hewan pada tunanetra menegaskan bahwa media taktil berbasis bentuk hewan sangat membantu tunanetra usia anak-anak dalam menyerap dan memahami informasi sekaligus melatih kemampuan motorik dan sensorik mereka.

Berbagai temuan tersebut secara konsisten menegaskan bahwa penggunaan bahan konkret yang dapat diraba merupakan solusi yang tepat dan efektif bagi siswa

tunanetra dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, termasuk elemen seni rupa. Berdasarkan hasil penelitian dan landasan teori yang telah dipaparkan, kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi siswa tunanetra. Keterbatasan fungsi penglihatan yang dimiliki siswa dapat diatasi melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman taktil yang konkret, aktif, dan multisensori.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan kolase menempel komponen bentuk hewan memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman eksplorasi elemen seni rupa bagi siswa tunanetra. Penerapan kegiatan kolase dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis melalui serangkaian tahapan, meliputi pengenalan gambar taktil, eksplorasi elemen seni rupa yang terdapat pada gambar taktil, serta langkah-langkah pembuatan karya kolase secara mandiri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran disampaikan kepada pihak-pihak terkait. Guru diharapkan menerapkan kegiatan kolase sebagai alternatif pembelajaran seni rupa bagi siswa tunanetra sekaligus terus mengembangkan media berbasis taktil yang bervariasi. Siswa disarankan konsisten mengasah keterampilan eksplorasi elemen seni rupa yang telah dipelajari sebagai bekal hidup mandiri dan produktif. Orang tua diharapkan aktif mendukung proses belajar anak di rumah melalui eksplorasi tekstur dan bahan sederhana, karena dukungan orang tua sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan kegiatan kolase dengan tema lebih beragam atau dikombinasikan dengan media taktil lainnya guna memperkaya kualitas pendidikan seni rupa bagi siswa tunanetra.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinurani, P. G. (2022). *Statistika Non Parametrik (Aplikasi Bidang Pertanian, Manual, dan SPSS)*. Deepublish.
- Astawa, I. M. S., & Astuti, N. W. P. (2020). Techniques of Developing Fine Motor Skill Through Collage Art Activities Among Children Aged between 5-6 Years in PAUD Mataram City. *Atlantis Press*, 449 (Icece 2019), 151–153. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.031>

- Cahyono, B., Karoso, S., & Baso, R. S. (2024). Implementasi Media Manipulatif Untuk Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Matematika: Budi Tri Cahyono, Subianto Karoso, Sugito, Rachmie Sari Baso. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 2(01), 1-6.
- Chit, S.M., Yap, K.M. & Ahmad, A. Multi-sensory learning framework for visually impaired learners: Use of 3D, haptic, audio, olfactory media. *Multimed Appl* **83**, 81711–81723 (2024). <https://doi.org/10.1007/s11042-024-18249-1>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. 2022. Pendampingan Pembuatan Aplikasi MAT JOYO (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal Solma*, 11(3), hal. 510–514. Doi: <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9892>
- Fajri, Z., Herlina, L., Hum, S., Ulfa, N., Hidayati, N. N., SS, M., ... & Nihayah, Y. P. H. KONSEP, PENGEMBANGAN, DAN TANTANGAN.
- Fajrie, N. (2016). Pengenalan kegiatan seni rupa untuk anak tunanetra dalam upaya mengembangkan kemampuan sensitivitas. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(2), 153-158.
- Herawati., Astawa, I. M. S., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Pengembangan Kegiatan Kolase Biji-bijian Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1)
- Iftinawati, S., Andaryani, E. T., & Yanuarita, P. (2025). Efektivitas Media Biji-Bijian dalam Karya Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 160–169. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2936>
- Muin, M. P. (2023). Metode penelitian kuantitatif.
- Melanie Setiawan, K. (2023). Perancangan Buku Taktil dengan Media Clay sebagai Media Pengenalan Hewan untuk Tunanetra Usia Anak-Anak (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Nurhasanah, N., Malik, H. A., & Alaby, M. A. (2019). Upaya Meningkatkan Motorik Halus melalui Permainan Membuat Boneka Kertas. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*
- Nurhayati, S., Ningsih, Y., & Sulaiman, M. (2024). Optimalisasi Hasil Belajar Siswa pada Operasi Hitung Bilangan Bulat: Pendekatan Inovatif melalui Media Pembelajaran. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(3), 220-229.
- Ndia, M., & Asmara, I. G. S. L. (2025). Penggunaan Media Taktil untuk Menstimulasi Keterampilan Sensorik Anak Usia Dini Tunanetra. *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 124-135.

- Rahmawati, S. A., Sani, F. A., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas III pada Materi Seni Rupa melalui Teknik Kolase. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Salekin, L.K., Olley G.J., & Hedge. A.H,. (2010). Offenders with Intellectual Disability: Characteristics, Prevalence, and Issues in Forensic Assessment, *Journal of Mental Health Research in Intellectual Disability*, Vol.3 pp 97-116.
- Saputri, A. E., & Wangid, M. N. (2013). Pembelajaran sains SD untuk siswa tunanetra di SLB-A Yaketunis. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 124-134.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Sutopo, Ed.). ALFABETA. www.cvalfabeta.com
- Seftyani, S. (2021) Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Sabihi Kampung Baru Pesawaran. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., & Akbar, Z. (2023). *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*. Mega Press Nusantara.
- Warni, T., & Damajanti, I. (2019). SENI LUKIS PENYANDANG TUNANETRA KOMUNITAS BALVI. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 12(1), 43-53.
- Zaenal, A. (2016). Evaluasi pembelajaran. In Remaja Rosdakarya.

