

BERKREASI MEMBUAT KERAJINAN TANGAN DARI CLAY BERSAMA ANAK KAMPUNG BENDUL MERISI DI MASA PANDEMI

M. Ismail Abidin¹, Muchlis Arif²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ismail.17020124047@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Seni Rupa Murni Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia merupakan fenomena yang meresahkan masyarakat. Berbagai aspek kegiatan mulai dari pendidikan, ekonomi, dan juga sosial dibatasi oleh keadaan ini. Gawai sebagai pengalih kegiatan dalam pendidikan maupun sosial membuat masyarakat khususnya anak-anak mengalami dampak dalam memakai gawai yang berlebihan, mulai dari bermain dan mengisi waktu luang dengan media sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses, hasil, serta pengaruh kegiatan berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* pada anak yang aktif memakai gawai. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan peneliti terhadap data yang diperoleh mulai dari kegiatan berkreasi menggunakan *clay* bersama anak kampung Bendul Merisi, observasi dan penelusuran aktivitas anak di kampung Bendul Merisi, dan juga karya kreasi gantungan kunci. Hasil Penelitian mendapati bahwasanya tiap anak berhasil membuat 3 karya kreasi sendiri, antusias serta tertarik akan hal-hal baru, dan dapat mengurangi pemakaian gawai yang berlebihan. Kesimpulan penelitian ini berupa ketertarikan anak dalam berkreasi mulai dari membuat bentuk sesuai pemikiran mereka sampai menjadi sebuah gantungan kunci, hal ini juga membuat anak-anak lupa waktu saat berkreasi membuat kerajinan tangan berbahan *clay* dikarenakan keasyikan berkreasi bersama, dengan adanya kegiatan berkreasi membuat anak-anak menjadi berkurang akan penggunaan gawai.

Keywords: Pandemi, Berkreasi, Gawai, Clay, Anak-anak.

Abstract

The COVID-19 pandemic that hit Indonesia is a phenomenon that is troubling the public. Various aspects of activities ranging from education, economics, and also social are limited by this situation. Gadgets as a diversion of activities in education and social make the community, especially children, experience the impact of using excessive gadgets, starting from playing and filling their spare time with social media. The purpose of this study was to describe the process, results, and effects of creative activities to make handicrafts from clay on children who actively use gadgets. Qualitative descriptive method is the method used by researchers on the data obtained from creative activities using clay with the children of Bendul Merisi village, observation and tracking of children's activities in Bendul Merisi village, and also key chain creations. The results of the study found that each child succeeded in making 3 creative works of their own, enthusiastic and interested in new things, and can reduce excessive use of gadgets. The conclusion of this study is that children's interest in being creative starts from making shapes according to their thoughts to becoming a key chain, this also makes children forget the time when they are creative making handicrafts made of clay due to the fun of being creative together, with creative activities making children decrease in the use of the device.

Keywords: Pandemic, Creative, Device, Clay, Children.

PENDAHULUAN

Masa pandemi ini membuat masyarakat resah terhadap penularan virus Corona. Begitu berbahaya nya penyakit ini, sehingga pemerintah dengan tegas mengeluarkan berbagai kebijakan di berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan, proses belajar mengajar harus dilakukan dari rumah untuk menanggulangi atau membatasi penyebaran virus corona atau COVID-19 (*Corona Virus Disease*) yang begitu berbahaya (Purandina IPY, 2020). Masa pandemi ini juga membuat masyarakat susah berkomunikasi langsung dengan lawan bicaranya, segala aktivitas harus dikerjakan tanpa harus bertemu secara langsung, sehingga membuat masyarakat khususnya anak-anak hingga dewasa sudah mengalami pemakaian gawai yang berlebihan serta mengalami dampak buruk penggunaan gawai. Hal itu membuat anak lebih suka bermain gawai sebagai pengganti teman daripada bergaul dengan teman yang ada di sekeliling rumahnya. Penggunaan gawai oleh anak-anak sebagai sarana untuk melihat video dan berkomunikasi secara *online*, hal ini dikarenakan orang tua yang sibuk dan tidak punya waktu untuk komunikasi secara langsung dengan anak, laporan tersebut telah dinyatakan oleh 82% orang tua yang memiliki anak-anak yang aktif dalam memakai gawai (m.fimela.com, *online*, 20-2-2020). Pemakaian gawai tidak hanya menimbulkan dampak negatif pada anak melainkan ada juga dampak positif penggunaan gawai terhadap anak dari komunikasi yang lebih praktis, lebih kreatif, dan mudah untuk mengakses informasi dari laur negeri (Chusna, 2017:26-27).

Kampung Bendul Merisi merupakan kampung yang terletak di Kota Surabaya bagian Selatan, kampung ini terletak di belakang Rumah Sakit Dr. Ramlan atau RSAL Surabaya. Di kampung ini tepatnya di RT 05 RW 06 banyak anak-anak rentang usia 7 hingga 12 tahun yang mengalami pengalihan kegiatan ke gawai, dapat dilihat pada hasil wawancara terhadap 13 orang tua yang berada di RT 05 bahwasanya banyak dari anaknya, keponakan, maupun anak tetangganya telah aktif memegang gawai.

Secara dasar anak usia kecil memiliki perilaku yang kritis, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba hal-hal yang awam atau baru, juga memiliki khayalan yang kuat adalah ciri-ciri perilaku anak yang kreatif (Conny, 1990:12). Berkembangnya kreativitas anak bisa dicapai apabila orang tua memberikan pengalaman baru kepada anak serta menyajikan

sarana prasarana yang bisa merangsang anak untuk aktif secara kreatif (Munandar, 2014:89-90).

Hasil survei pada 13 orang tua di RT 05 ini juga menyatakan bahwa anaknya masih kurang dalam berkreasi di lingkungan rumah, maka dari itu peneliti mengajak anak-anak untuk berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* agar anak-anak bisa menciptakan suatu benda karya seni dari buah pikiran mereka. Selain peneliti mengajak berkreasi, peneliti juga membantu anak-anak agar tidak berlebihan dalam menggunakan gawai.

Berkreasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yakni menciptakan sesuatu dari hasil buah pikiran. Berkreasi dengan *clay* sama halnya bermain dengan lilin mainan. Yang membedakan hanyalah lilin mainan sudah memiliki tekstur yang tidak bisa mengeras seperti *clay*, sementara bahan lain seperti adonan tepung, tanah liat, dan bubur kertas memiliki tekstur yang dapat mengeras disebut *clay*. *Clay* memiliki fisik yang lentur dan halus, hal ini membuat *clay* dapat dibentuk menjadi berbagai macam, dan juga dijadikan sebagai media nyata untuk pembelajaran yang bersifat abstrak (Stephani, 2011: 2).

Proses berkreasi, hasil berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay*, dan juga pengaruh kegiatan berkreasi membuat kerajinan tangan adalah rumusan masalah penelitian ini, sedangkan tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas yaitu mendeskripsikan proses, mendeskripsikan hasil kreasi anak-anak serta mendeskripsikan pengaruh kegiatan berkreasi.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang *clay* yang dapat menjadi sebuah pembelajaran maupun permainan yang menarik untuk anak-anak.

Batasan penelitian ini membantu peneliti untuk memperkecil lingkup penelitian mulai dari kerajinan tangan yang dibuat adalah gantungan kunci, tempat penelitian dilakukan di RT 05 RW 06 Bendul Merisi, *clay* yang digunakan adalah *paper clay* yang banyak dijumpai dan memiliki merk *Das Clay*, serta sasaran penelitian ini adalah 8 anak rentang usia 7 – 12 tahun di kampung Bendul Merisi.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan deskriptif kualitatif digunakan pada penelitian ini, metode ini merupakan penelitian yang memahami fenomena yang terjadi pada subjek peneliti seperti persepsi,

motivasi, tindakan dan lain-lain. Penelitian ini dilakukan secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moelong, 2014:6).

Proses penelitian ini dilakukan di wilayah kampung Bendul Merisi Gang Besar Selatan, tepatnya di RT 05 RW 06. Di wilayah tersebut anak rentang usia 7-12 tahun sudah terlalu berlebihan dalam memakai gawai, hal ini disampaikan oleh 13 orang tua yang memperhatikan anaknya bermain gawai berjam-jam hingga lupa waktu, maka untuk mengurangi hal tersebut peneliti mengajak anak-anak berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* selama 5 minggu.

Subjek dalam penelitian ini terletak pada 8 anak yang rentang usia 7-12 tahun di kampung Bendul Merisi, dan objek pada penelitian ini terletak pada proses dan karya yang dihasilkan dari kegiatan berkreasi menggunakan bahan *clay*, dan sumber data penelitian ini diambil dari proses berkreasi bersama anak-anak Kampung Bendul Merisi, selain itu ada juga sumber data mengenai perilaku anak di rumah setelah selesai sekolah yang didapat melalui wawancara dengan orang tua terkait, proses anak-anak dalam kegiatan berkreasi, dan juga hasil karya anak-anak dari kegiatan berkreasi. Beberapa anak yang dapat peneliti ajak dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.1 Identitas Sumber Data (terlampir).

No	Nama Subjek	Kelas	Umur
1	Maulana Hamzah	5	12
2	Muhammad Ikhsan Pratama	5	11
3	Natasya Kalimatul Khusna	3	9
4	Eka Putra Wardani	2	8
5	Sun'an Ali Imam Mubbin	1	7
6	Kevin Alvario	1	7
7	Chelsea Aprillia Putri	4	10
8	Devi Nur Aulia	4	10

Teknik pengumpulan data pada penelitian, ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan juga dokumentasi.

Observasi sendiri dilakukan peneliti dengan mengamati keadaan lingkungan sekitar terkait sasaran penelitian serta melakukan penelusuran mengenai pemakaian gawai ke setiap anak di lingkungan tersebut, Wawancara atau interview juga dilakukan untuk mencari data mengenai sumber yang diteliti dengan memberikan sebuah edaran berisikan beberapa pertanyaan mengenai perilaku anak kepada orang tua terkait, interview kepada orang tua yang berisikan beberapa pertanyaan mengenai perilaku anak di rumah, interview juga digunakan peneliti untuk mencari data-data mengenai anak, orang tua, dan juga perhatian orang tua terhadap anak (Arikunto, 2013:198), teknik dokumentasi juga termasuk dalam metode penelitian yang digunakan penulis untuk memberikan kejelasan data / bukti data dalam penelitian. Sumber penelitian ini ada dalam kegiatan berlangsung dengan cara mendokumentasikan (Arikunto, 2013:201).

Pada penelitian ini metode triangulasi digunakan sebagai validitas data penelitian ini, yakni mengorek kebenaran suatu informasi tertentu melalui metode dan perolehan sumber data yaitu dengan cara wawancara, dokumentasi foto, gambar, dan juga beberapa foto karya anak-anak dalam kegiatan berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay*, bertujuan agar hasil penelitian terjamin validitas datanya.

Metode triangulasi digunakan sebagai validitas data penelitian ini. Mengorek kebenaran suatu informasi tertentu melalui metode dan perolehan sumber data. Perolehan data ini dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi foto, gambar, dan juga beberapa foto karya anak-anak dalam kegiatan berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay*, bertujuan agar hasil penelitian terjamin validitas datanya.

Analisis data dalam penelitian ini yakni menggunakan aktivitas analisis data deskriptif yang dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan juga penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sugiyono. 2005: 91).

KERANGKA TEORITIK

1. Berkreasi

Berkreasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yakni menciptakan sesuatu dari hasil buah pikiran, bisa diartikan bahwasanya suatu produk karya seni atau benda seni yang dihasilkan oleh seseorang dari pikiran

yang diterapkan menjadi benda 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Berkreasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yakni menciptakan sesuatu dari hasil buah pikiran, berkreasi juga diartikan sebagai kemampuan berpikir untuk meraih hasil yang variative, serta memungkinkan untuk diaplikasikan (Jawwad, 2004). Bisa diartikan kalau berkreasi adalah suatu ciptaan yang bisa diaplikasikan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi yang dihasilkan dari ide baru yang dimiliki oleh orang itu sendiri.

2. Kerajinan Tangan

Menurut Tjitosoepomo (1991:21) Kerajinan tangan dikemukakan menjadi 2 pengertian, yakni pengertian secara umum dan juga budaya, berikut penjelasan mengenai kerajinan tangan. Secara umum kerajinan tangan merupakan suatu keterampilan yang berhubungan dengan suatu pembuatan benda maupun barang yang dikerjakan dengan kedua tangan atau manual secara rajin dan teliti. Dalam hal kebudayaan, kerajinan tangan sendiri diartikan sebagai kerajinan yang berhubungan dengan budaya mulai dari sistem kepercayaan, pendidikan, kesenian dan juga berhubungan dengan teknologi maupun peralatan dan sebagai mata pencarian.

Kerajinan tangan juga diartikan sebagai keterampilan tangan yang menghasilkan barang-barang bermutu seni, maka dalam prosesnya dibuat dengan rasa keindahan dan dengan ide-ide yang murni (Soeprapto, 1985:16), maka bisa disimpulkan bahwa kerajinan tangan merupakan keterampilan membuat barang-barang yang bernilai dengan melalui proses manual atau menggunakan kedua tangan secara teliti dan rajin.

3. Anak

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah manusia yang masih kecil. Keadaan manusia yang masih muda usia dan sedang mencari identitasnya serta memiliki jiwa yang sangat labil sehingga mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar juga termasuk dari pengertian anak. Untuk menentukan kriteria seorang anak, dapat dilihat pada fase masa kanak-kanak yang terbagi dari masa bayi usia lahir sampai 2 tahun, masa kanak-kanak pertama usia 2 tahun hingga 5 tahun, dan masa kanak-kanak terakhir 5 tahun hingga 12 tahun (Marsaid. 2015:57). Pada masa kanak-kanak terakhir inilah yang peneliti libatkan

dalam kegiatan berkreasi membuat kerajinan tangan.

4. Clay

Clay merupakan istilah sebenarnya dari tanah liat, namun seiring perkembangan zaman istilah *clay* digunakan untuk menyebut adonan *clay* buatan atau adonan yang menyerupai tanah liat (Joyce, 2009:1). Di sekitar, kita telah mengetahui yang namanya lilin mainan atau sering disebut malam, lilin mainan ini memiliki tekstur yang lentur dan halus tetapi tidak dapat mengeras seperti *clay*. *clay* sendiri memiliki fisik yang lentur, halus, dan juga bisa mengeras, hal ini membuat *clay* dapat dibentuk menjadi apa saja, dan juga bisa dijadikan sebagai permainan dan media nyata untuk proses pembelajaran (Stephani, 2011:2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah uraian proses berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay*, karya kreasi berupa gantungan kunci, serta pengalihan penggunaan gadget. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat saat awal proses berkreasi hingga menjadi sebuah gantungan kunci.

No	Waktu	Penelitian yang dilakukan	Pelaksanaan penelitian						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Minggu 1	Rancangan						✓	✓
2	Minggu 2	Pengenalan bahan						✓	✓
3	Minggu 3	Proses penelitian					✓		✓
4	Minggu 4	Proses penelitian					✓	✓	
5	Minggu 5	Proses penelitian						✓	✓

Keterangan: 1-7: senin – minggu

Gambar 4.1. Jadwal penelitian
(Sumber: Dokumen Ismail, 2020)

Selama 5 minggu, penelitian ini diterapkan bersama 8 dari 13 anak di RT 05 RW 06 Kampung Bendul Merisi dengan kategori umur seusia Sekolah Dasar atau berumur 7 hingga 12 tahun. Penelitian berjalan sesuai dengan waktu penelitian, tetapi pada minggu ke tiga hingga ke lima waktu yang direncanakan tidak sesuai dengan di lapangan yaitu dari 2 jam menjadi 3 – 4 jam.

Dalam proses berkreasi, peneliti juga melakukan protokol kesehatan yang dianjurkan

oleh pemerintah, guna untuk mengantisipasi keadaan di masa pandemi. Hasil foto merupakan bukti validasi penelitian yang dilakukan peneliti saat berkreasi membuat kerajinan tangan bersama anak kampung Bendul Merisi.

Keaktifan anak-anak dalam mengikuti agenda berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* untuk mengalihkan penggunaan gawai yang berlebihan juga di pantau untuk mengetahui keaktifan anak-anak dalam berkreasi.

No	Nama	Keaktifan dalam Berkreasi			
		1	2	3	4
1	Maulana Hamzah			√	
2	Muhammad Ikhsan Pratama			√	
3	Natasya Kalimatul Khusna			√	
4	Eka Putra Wardani				√
5	Sun'an Ali Imam Mubbin		√		
6	Kevin Alvario			√	
7	Chelsea Aprillia Putri			√	
8	Devi Nur Aulia				√

Keterangan:

- Point 1: Kurang aktif
- Point 2: Sedikit mulai aktif
- Point 3: Aktif
- Point 4: Sangat aktif

Gambar 4.2. Keaktifan dalam berkreasi
(Sumber: Dokumen Ismail, 2020)

No	Nama	Konsisten dalam Berkreasi			
		1	2	3	4
1	Maulana Hamzah			√	
2	Muhammad Ikhsan Pratama			√	
3	Natasya Kalimatul Khusna			√	
4	Eka Putra Wardani			√	
5	Sun'an Ali Imam Mubbin		√		
6	Kevin Alvario		√		
7	Chelsea Aprillia Putri		√		
8	Devi Nur Aulia			√	

Keterangan:

- Point 1: Kurang konsisten
- Point 2: Sedikit mulai konsisten
- Point 3: konsisten
- Point 4: Sangat konsisten

Gambar 4.3. Konsisten dalam berkreasi
(Sumber: Dokumen Ismail, 2020)

Gambar di atas menjelaskan konsistensi anak-anak dalam berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* dinilai dalam segi kesesuaian dengan materi mengenai cara menggunakan *clay* yang benar.

Selain kesesuaian dengan materi, peneliti juga mengelompokkan anak-anak dalam kategori kerapian saat berkreasi dan juga kebersihan pada saat berkreasi bersama teman-temannya. Berikut ini pengelompokan anak-anak dalam hal kerapian dan juga kebersihan.

No	Nama	Kerapian				Kebersihan			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana Hamzah			√			√		
2	Muhammad Ikhsan Pratama			√				√	
3	Natasya Kalimatul Khusna			√			√		
4	Eka Putra Wardani		√				√		
5	Sun'an Ali Imam Mubbin		√				√		
6	Kevin Alvario		√				√		
7	Chelsea Aprillia Putri		√				√		
8	Devi Nur Aulia			√				√	

Keterangan:

- Point 1: Kurang rapi dan kurang bersih
- Point 2: Sedikit rapi dan sedikit bersih
- Point 3: rapi dan bersih
- Point 4: Sangat rapi dan sangat bersih

Gambar 4.4. Kerapian dan Kebersihan dalam berkreasi.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2020)

Selanjutnya pada hasil penelitian ini, anak-anak tertarik hal baru mengenai berkreasi membuat kerajinan. Peneliti juga menemukan perilaku anak-anak yang lupa pada batas waktu kegiatan dikarenakan terlalu asyik berkreasi. Selain daripada itu orang tua juga mengharapkan adanya kegiatan berkreasi lagi untuk anak-anaknya, dikarenakan dapat membuat anak lepas dari pemakaian gawai yang berlebihan.

Pada tahapan untuk mencapai hasil karya kreasi gantungan kunci, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti untuk membantu memperjelas penelitian mulai dari persiapan, alat, dan juga bahan yang digunakan dalam berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* bersama anak-anak Kampung Bendul Merisi, antara lain sebagai berikut.



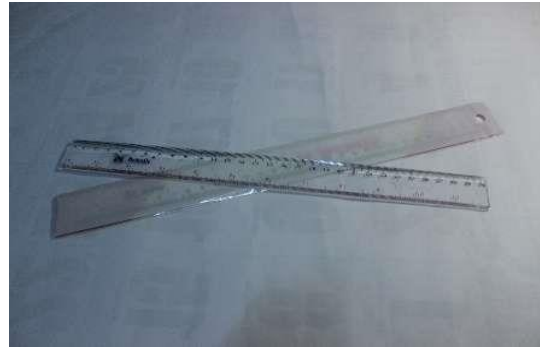
Gambar 4.5. Contoh karya kreasi membuat kerajinan tangan dari *clay*.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Salah satu contoh karya yang digunakan dalam berkreasi bersama anak-anak dibuat menggunakan *clay* yang dibentuk menjadi pisang, donat, dan juga roti goreng. Untuk ukuran pada contoh ini lebih kecil dari pada bentuk asli objek yang dipakai. Dalam berkreasi, anak-anak bisa meniru maupun membuat sesuai dengan selera yang mereka suka atau bebas dari buah-buahan, mainan, karakter kartun, maupun benda-benda yang ada di sekelilingnya.



Gambar 4.6. Gelas plastik atau piring plastik bekas
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Gelas plastik atau piring plastik digunakan sebagai tempat air atau tempat mencampur cat untuk berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* bersama anak-anak.



Gambar 4.7. Penggaris
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Penggaris digunakan sebagai alat untuk memipihkan *clay* agar *clay* terlihat datar atau rata.



Gambar 4.8. Lidi secukupnya.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Lidi digunakan sebagai alat bantu untuk membuat garis atau lubang pada *clay* saat berkreasi membuat sesuatu yang berlubang, seperti bentuk makroni dan donat.



Gambar 4.9. Kuas
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Kuas digunakan sebagai alat untuk mewarnai objek kreasi yang sudah dibentuk dan kering, selain itu kuas juga digunakan sebagai alat untuk membuat tekstur roti saat menggunakan *clay*.



Gambar 4.10. *Clay* (brand *Das Clay*)
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Clay yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan *clay* yang bermerek *Das Clay*, *Das Clay* adalah merk *clay* yang mudah ditemukan di area toko buku atau alat tulis, Penggunaan *Das Clay* menjadi pilihan dikarenakan mudah didapatkan serta harganya yang ekonomis.



Gambar 4.11. Cat Acrylic
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Cat akrilik digunakan sebagai pewarna pada karya kreasi anak-anak. Pewarnaan ini digunakan saat menggunakan *clay* (dicampur dengan *clay* saat membuat suatu objek karya) bisa juga setelah objek kreasi sudah kering lalu diwarnai menggunakan cat akrilik.



Gambar 4.12. Ring Gantungan Kunci
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Ring gantungan kunci digunakan sebagai bentuk proses menuju tahap akhir menjadi sebuah gantungan kunci. Gantungan ini bisa digunakan atau dikaitkan pada tas, dompet, kunci kendaraan motor atau mobil, juga bisa dipakai untuk gantungan pada kunci pintu rumah.



Gambar 4.13. *Pylox Matt Clear*
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Penggunaan *pylox* sebagai bahan finishing yang digunakan dalam penelitian ini, guna untuk menguatkan warna agar tidak cepat pudar.

Setelah alat dan bahan yang sudah dijelaskan diatas. Peneliti juga menjelaskan mengenai proses berkreasi bersama anak-anak, mulai dari awal pembuatan bentuk *clay* hingga menjadi sebuah gantungan kunci, berikut proses berkreasi dibawah ini:





Gambar 4.14. Proses bimbingan dan pembuatan objek kreasi bersama anak-anak Kampung Bendul Merisi.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2020)

Peneliti memberikan bimbingan dan pengarahan yang baik mengenai cara menggunakan media *paper clay* kepada anak-anak, dengan cara memberikan sedikit air atau juga bisa diolesi dengan air, ini dilakukan apabila *paper clay* yang digunakan terasa kering atau mulai mengering.



Gambar 4.15. Proses bimbingan dan pewarnaan objek kreasi bersama anak-anak Kampung Bendul Merisi.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Pada bagian ini, peneliti memberikan sedikit bimbingan dan juga menjelaskan caranya mewarnai sebuah objek yang sudah jadi dengan menyelaraskan warna dengan objek yang sudah dibuat, sehingga memberikan kesan pada objek kreasi yang sudah dibuat menjadi seperti nyata atau aslinya.



Gambar 4.16. Pemasangan ring pada objek kreasi menjadi sebuah gantungan kunci.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Proses pemasangan ring pada hasil kreasi anak-anak ini merupakan bagian penting untuk menjadikan hasil kreasi menjadi sebuah gantungan kunci. Hasil kreasi yang sudah jadi,

selanjutnya dikemas ke dalam plastik atau juga bisa digunakan secara langsung.



Gambar 4.17. penyemprotan pylox pada gantungan kunci.
(Sumber: Dokumen Ismail, 2021)

Proses ini merupakan proses finishing pada gantungan kunci, guna memperkuat warna pada gantungan kunci itu sendiri, juga melindungi warna supaya tidak mudah pudar meski digunakan setiap hari.

Adapun hasil karya kreasi anak-anak yang sudah ditempuh selama 5 minggu, berikut karya kreasinya:

Tabel 4.1. Hasil Karya Kreasi Anak-anak

No	Nama	Karya ke - 1	Karya ke - 2	Karya ke - 3
1	Maulana Hamzah			
2	Muhammad Ikhsan Pratama			
3	Natasya Kalimatul Khusna			
4	Eka Putra Wardani			
5	Sun'an Ali Imam Mubbin			
6	Kevin Alvario			

7	Chelsea Aprillia Putri			
8	Devi Nur Aulia			

SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia ini membawa permasalahan yang terjadi pada keadaan dan juga kegiatan sosial, pendidikan, dan juga ekonomi yang sebelumnya bertatap muka secara langsung menjadi virtual atau secara *online*. Hal ini yang membuat anak mengalami dampak buruk penggunaan gawai yang berlebihan, dengan keadaan seperti ini diperlukan adanya permainan yang menarik untuk menunjang anak-anak agar tidak berlebihan dalam bermain gawai.

Proses berkreasi membuat kerajinan tangan dari *clay* merupakan sebuah permainan yang menarik untuk kalangan anak-anak, dimana permainan ini sama halnya dengan lilin mainan. Proses berkreasi ini dimulai dengan pengenalan *clay* kepada anak-anak, setelah dikenalkan, peneliti memberikan sebuah contoh karya kreasi beserta alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya kreasi, sebari menjelaskan tahap-tahapnya, peneliti juga memberikan *clay* untuk anak-anak agar membuat bentuk atau model kreasi yang disukainya, selesai membentuk *clay* sedemikian rupa, berikutnya pewarnaan pada bentuk kreasi *clay* nya, dan terakhir diberikan sebuah kail penggantung untuk gantungan kunci, dan untuk finishing, peneliti memberikan lapisan transparan pada hasil kreasi dengan *pylox matt clear* agar warna pada karya dapat tahan lama.

Gantungan kunci yang telah diselesaikan oleh masing-masing anak terbilang sudah bagus dan rapi, tiap anak memiliki 3 karya yang sudah bisa dijadikan sebagai gantungan kunci. Bentuk varian yang dihasilkan cukup banyak, mulai dari bentuk karakter game pada gawai, makanan, buah-buahan, sayuran, mic, sendal, dan juga ada yang berbentuk boneka kelinci.

Kegiatan berkreasi yang dilakukan di sekitar rumah ini memberikan gambaran sedikit kepada orang tua yang melihat anak-anaknya antusias dalam berkreasi membuat kerajinan

tangan serta keasyikan berkomunikasi dengan teman-temannya hingga lupa waktu dalam mengikuti kegiatan ini, orang tua mengharapkan adanya kegiatan serupa untuk sarana permainan bagi anak-anaknya agar tidak memakai gawai sementara waktu.

Saran penelitian ini ditujukan pada orang tua yang anaknya aktif dalam bermain gawai agar memberikan sarana permainan baru untuk anak yang melatih tumbuh kembang mereka, selain itu berikan kebebasan dalam berkreasi sesuai dengan pemikiran mereka. Selain untuk orang tua, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana pendidikan maupun bermain oleh para guru dan juga orang tua untuk memberikan sebuah wawasan baru terhadap anak, dan juga dengan variasi atau model yang berbeda, agar supaya tidak timbul rasa bosan saat bermain, dengan cara menggunakan bahan maupun alat yang berbeda.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Semiawan, Conny., dkk. 1990. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2011. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Book.
- Joyce. (2009). *Yuk Utak-Atik Dengan Clay Tepung Makanan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Munandar. Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chusna, P. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, Vol. 17 No. 2, pp. 315-330.
- Yoga Purandina, I. P., & Astra Winaya, I. M. 2020. *Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19*. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3 No. 2, pp. 270-290.
- Stephani. (2011). *30 Menit Membuat Kreasi Clay*. Jakarta: DeMedia.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Tjitosoepomo. 1991. *Kerajinan dan Kebudayaan*. Semarang: CV. Kara Bagasti.
- Fimela, 2011. “82% Balita Suka Online” diunduh pada tanggal 17 Februari 2020, dari <http://m.fimela.com/parenting/read/370789/9/82-balita-suka-online-online>
- Ilham Kurniawan, Osa. (2011). “Gadget, Makanan apa itu?” diunduh pada tanggal 4 Desember 2021, dari https://www.kompasiana.com/amp/osakurniawanilham/gadget-makanan-apa-itu_5500ed3e8133112019fa7fb2