



Pelatihan kerajinan kertas *kokoru* guna meningkatkan keterampilan siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang

Asyifa Lu'lu Qur'aeni¹, Syifaul Fuada^{✉1}, Heni Herlinawati²

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

² Sekolah Dasar Negeri Cintelaksana 1, Karawang, Indonesia

[✉] syifaulfuada@upi.edu

^{doi} <https://doi.org/10.31603/ce.5034>

Abstrak

Sekolah Dasar Negeri Cintelaksana 1 Karawang, Jawa Barat menerapkan model pembelajaran *online* dan *offline* terbatas selama masa pandemi Covid-19. Beberapa siswa merasakan kejenuhan karena pembelajaran secara *hybrid* tersebut masih monoton. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dapat lebih dioptimalkan untuk mengatasi kebosanan siswa, karena selain pelajaran yang sangat menghibur/menyenangkan (*fun learning*), juga dapat menggali, mengasah, dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Sebagai implikasinya, semangat belajar siswa dapat meningkat. Pembelajaran SBdP dengan materi-materi menarik dapat meningkatkan kreativitas siswa di masa pandemi dan bahkan dapat menghasilkan nilai ekonomis. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diselenggarakan pelatihan kerajinan tangan dari kertas *kokoru* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa sekaligus menjadikan mata pelajaran SBdP lebih bervariasi. Adapun metode pelaksanaan pelatihan antara lain: 1) perencanaan; 2) pelatihan yang diselenggarakan secara luring dengan menerapkan protokol kesehatan ketat; dan 3) evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa siswa terampil membuat *kokoru* sesuai bentuk atau objek yang diinginkannya dengan hanya melihat contoh produk yang sudah ada serta mengetahui teknik pembuatannya yang cenderung sangat mudah, yaitu melipat, menggulung, memotong, menempel, dan menghias dengan pernak-pernik. Peserta memberikan respon positif pasca mengikuti kegiatan, mereka dapat mengisi kebosanan saat belajar di masa pandemi dengan hobi baru. *Kokoru* dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui mata pelajaran SBdP, khususnya seni kerajinan tangan berbahan dasar kertas.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19; Kertas *kokoru*; Kreativitas siswa; Seni budaya dan prakarya

Kokoru paper craft training to improve students' skills of SDN Cintelaksana 1 Karawang

Abstract

Cintelaksana 1 Elementary School Karawang, West Java applies a limited online and offline learning model during the Covid-19 pandemic. Some students feel bored because the hybrid learning is still monotonous. Arts, Culture and Crafts (SBdP) subjects can be optimized to overcome student boredom, because in addition to very entertaining/fun learning, they can also explore, hone, and develop the potential of students. As an implication, students' enthusiasm for learning can increase. SBdP learning with interesting materials can increase students' creativity during a pandemic and can even generate economic value. Based on the problems found, a craft training from *kokoru* paper was held which aims to increase students' creativity while at the same time making SBdP subjects more varied. The methods of implementing the training include: 1)

planning; 2) training held offline by implementing strict health protocols; and 3) evaluation. The results show that students are skilled at making kokoru according to the shape or object they want by only looking at examples of existing products and knowing the manufacturing techniques which tend to be very easy, namely folding, rolling, cutting, pasting, and decorating with knick-knacks. Participants gave a positive response after participating in the activity, they could fill their boredom while studying during the pandemic with a new hobby. Kokoru can be applied to increase student creativity through SBdP subjects, especially paper-based handicrafts.

Keywords: Covid-19 Pandemic; Kokoru paper; Student creativity; Cultural arts and crafts

1. Pendahuluan

Virus Covid-19 yang telah ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) sebagai pandemi sejak tanggal 11 Maret 2020 merupakan salah satu varian virus keluarga *Coronavirus* yang menyerang hewan dan manusia. Ketika Covid-19 menjangkiti manusia, akibatnya fatal karena dapat menyebabkan resiko kematian apabila tidak ditangani dengan baik (Ilpaj & Nurwati, 2020). Pandemi Covid-19 sudah sampai ke Indonesia dan menyebabkan huru-hara disegala sektor termasuk salah satunya adalah pendidikan (Majid, Abukhair, Alfathin, Ummah, & Wardani, 2021). Awal merebaknya Covid-19, pemerintah Indonesia mengambil kebijakan untuk belajar dari rumah (*study from home*) sesuai dengan surat edaran tertanggal 18 Maret 2020. Karawang adalah salah satu kota yang terletak di Provinsi Jawa Barat yang mengalami kenaikan positif Covid-19 yang begitu pesat pada awal bulan Agustus hingga bulan Desember 2020. Karena hal tersebut maka Kota Karawang ditetapkan menjadi zona merah dan menghambat sektor pendidikan. Sebagian besar sekolah di Kota Karawang mengikuti instruksi surat edaran pemerintah Indonesia, yaitu *full* daring dari bulan Maret hingga Juni 2020 saja. Pada bulan Juli 2020 beberapa sekolah di Kota Karawang melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka, namun dilaksanakan dengan membentuk kelompok belajar setiap kelasnya. Tatap muka ini hanya berlangsung selama satu bulan saja dan kembali lagi menjadi *study from home*, karena bertambahnya jumlah kasus Covid-19 setiap harinya.

SDN Cintelaksana 1 adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Karawang yang sangat jauh dengan pusat Kota Karawang (sekitar 38 Km/Jam dari lokasi sekolah ke pusat kota). Berdasarkan observasi di lapangan, aktivitas belajar mengajar di sekolah ini mengalami kendala baik dari perspektif guru, peserta didik, maupun orang tua siswa. Sekolah ini berada di desa yang mana kebanyakan siswa berasal dari keluarga yang kurang mampu, serta perekonomian masyarakat yang mengalami penurunan akibat dampak pandemi Covid-19. Beberapa siswa tidak memiliki *smartphone* untuk mendukung pembelajaran daring dan guru pun tidak dapat memaksa orang tuanya untuk beradaptasi secepatnya (membeli *smartphone*) karena mempertimbangkan kondisi yang ada. Dengan alasan rasional tersebut, SDN Cintelaksana 1 melaksanakan belajar mengajar secara *hybrid*, yaitu *online* sesuai instruksi pemerintah setempat dan *offline* terbatas, artinya diikuti oleh masing-masing kelompok kelas (dalam hal ini terdapat 6 kelompok, yaitu kelas I hingga kelas VI). Pembelajaran *offline* dilakukan dengan menerapkan protokol Covid-19 dan diperuntukkan mata pelajaran tertentu saja, terutama yang berkaitan dengan eksakta dan seni. Kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah guru masing-masing karena tempat tinggalnya tidak jauh dari siswa. Sementara mata pelajaran selain itu disampaikan dengan cara *online*, yaitu memberikan tugas kepada para peserta didik

melalui *WhatsApp group*. Sekolah belum bisa memberikan solusi bagi siswa yang terbatas akses terhadap *smartphone*, sehingga mereka mencari informasi langsung/bergabung ke teman yang telah masuk di *WhatsApp group* atau datang ke rumah guru sehingga tidak tertinggal materi. Mekanisme dan pola seperti ini ternyata tetap menjadikan siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang jenuh, secara perlahan karena pelajaran yang disampaikan saat *offline* cenderung monoton. Untuk mengatasi permasalahan turunya minat belajar siswa dengan metode *hybrid*, diperlukan kreativitas dari guru.

Kreativitas tersebut dapat disertakan saat pembelajaran pada mode *offline* sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, diantara dengan menghidupkan STEM: *Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (Rochman & Pertiwi, 2020). Sementara untuk pelajaran kesenian, guru dapat mengajarkan kesenian yang baru agar tidak monoton pada satu jenis saja (Cahyani, Munastiwi, & Mahdi, 2021). Materi seni ini masuk dalam pelajaran "Seni Budaya dan Prakarya" atau SBdP yang bertujuan untuk membekali peserta didik agar memiliki keterampilan disamping kompetensi akademik sehingga otak kanan dan otak kiri seimbang (Alfiana, Djariyo, & Artharina, 2017). Materi SBdP meliputi seni musik, tari, rupa, dan keterampilan (Wati & Iskandar, 2020). Apabila mata pelajaran SBdP dioptimalkan, maka dapat menjadi upaya untuk meningkatkan kreativitas saat *study from home* (Cahyani et al., 2021), meningkatkan daya imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang lebih atraktif & impresif dalam bentuk hasil karya (S. Wulandari & Riyanto, 2018), kemampuan intuitif, serta sebagai salah satu solusi mengurangi kebosanan peserta didik saat belajar mandiri pada masa pandemi Covid-19 sehingga motivasi belajarnya relatif stabil.

Pelaksana menyelenggarakan pengenalan dan praktik langsung tentang salah satu seni pada SBdP, yaitu keterampilan (lebih khusus kerajinan tangan) yang baru bagi siswa-siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang, seni kertas *kokoru*. *Kokoru* merupakan penyebutan sederhana dari *Color Corrugated Paper* atau kertas bergelombang. Pelatihan ini disampaikan saat jadwal pelaksanaan mata pelajaran SBdP. *Kokoru* merupakan kertas bertekstur seperti isi kardus, bergelombang disalah satu permukaannya (namun tidak berwarna coklat, melainkan berwarna-warni) yang bisa dijadikan bahan kreasi yang menarik khususnya dalam seni kerajinan tangan. *Kokoru* merupakan kesenian asli Indonesia yang dibuat dengan teknik menggunting, menggulung-gulung kertas, melipat-lipat kertas (seperti *origami*) serta menggabungkan hasil gulungan dan lipatan kertas tersebut menggunakan lem. *Kokoru* dapat dikreasikan menjadi aneka kerajinan 2D, seperti *scrapbook*, bingkai foto, gantungan kunci, hiasan wadah pensil, kartu. Kemudian juga kerajinan 3D, seperti boneka, mainan mobil-mobilan, binatang, dan lain sebagainya (ilustrasi *kokoru* 2D dan 3D dapat dilihat di situs resmi: <http://www.kokoru.co.id/>). *Kokoru* berbeda dengan *origami*, karena kertas yang digunakan *kokoru* unik yaitu memiliki tekstur gelombang, lebih tebal, dan teknik pembuatannya yang berbeda. Pada *origami* biasanya terbatas pada melipat (tidak ada proses menggunting & merekatkan), sementara pada *kokoru* ada aktivitas menggunting dan menggulung kertas, dan kemudian di lem dengan gulungan lainnya. Kerajinan *kokoru* lebih realistis atau hampir menyerupai objek aslinya dibandingkan dengan *origami*, lebih kaya akan variasi warna kertas dalam satu objek karya, dan lebih mampu menstimulus untuk pengembangan kreativitas (Roselina, Nasirun, & Wembrayarli, 2016). Seni kerajinan tangan harus ada di tingkat sekolah dasar (khususnya sekolah yang terletak di pedesaan) sebagai sarana siswa untuk mengembangkan kualitas keterampilan, cara berpikir kritis, imajinatif, dan mengembangkan kreativitas agar

mereka tidak tertinggal oleh sekolah-sekolah yang berada di tengah kota (Sobakhah & Izzati, 2018).

Pelatihan *kokoru* ini bekerja sama dengan guru di SDN Cintelaksana 1 Karawang dalam penyediaan alokasi waktu dan tempat. Selain bertujuan untuk mencegah kebosanan belajar siswa di masa pandemi Covid-19, kegiatan ini dapat melatih keterampilan, aktif, kreatif dan inovatif sehingga cukup penting bagi perkembangan siswa dimasa yang akan datang.

2. Metode

Kegiatan pelatihan ini merupakan salah satu program KKN Tematik Pencegahan dan Penanggulangan Dampak Covid-19 Tahun 2020 Gelombang II untuk sektor Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Kegiatan pelatihan dilakukan pada saat jadwal mata pelajaran SBdP, yakni hari Sabtu (5 Desember 2020) pada pukul 08.00-12.00 WIB.

Lokasi kegiatan yaitu di rumah guru pengampu mata pelajaran kesenian: Kampung Loji, Desa Cintelaksana, Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat ([Gambar 1](#)). Pelatihan dilaksanakan secara *offline* (luring) dengan menerapkan protokol kesehatan Covid-19 sesuai anjuran pemerintah Indonesia. Peserta kegiatan ini adalah siswa SDN Cintelaksana 1 sebanyak 13 orang. Peserta dibatasi karena untuk mencegah kerumunan yang masif di suatu tempat tinggal penduduk. Kegiatan ini terdiri atas beberapa tahap pelaksanaan, yaitu:

2.1. Tahap Persiapan

Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran SBdP tentang materi dan pelaksanaannya, membuat poster promosi pelatihan *kokoru* dan kemudian dibagikan di *WhatsApp group*. Pelaksana juga menyiapkan alat dan bahan seperti kertas *kokoru*, lem tembak, karton, dan mata boneka sehingga peserta tidak perlu membawa bahan apapun, kecuali gunting dan masker.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan menerapkan protokol kesehatan dimana sebelum memulai pelatihan, peserta dicek suhu badan dengan temperatur tembak yang merupakan peralatan dari sekolah, mensterilkan tangan dengan *hand sanitizer* yang sudah disediakan dan wajib mengenakan masker terstandar. Pada pematieran, siswa diberikan pengenalan tentang macam-macam kerajinan tangan dari kertas, materi tentang *kokoru*, pemberian beberapa contoh kerajinan *kokoru* yang telah dibuat oleh pelaksana ([Gambar 2](#)). Setelah itu, siswa diberikan pengarahan dalam pelatihan pembuatan kerajinan berbahan dasar kertas *kokoru*.

2.3. Tahap Evaluasi

Siswa memberikan respons tentang pelatihan *kokoru* melalui angket *Google form*.



Gambar 1. Kondisi lingkungan Kampung Loji



Gambar 2. Kerajinan *kokoru* yang telah dibuat oleh pelaksana

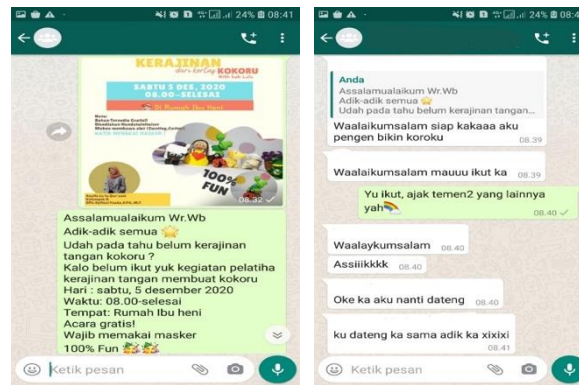
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 3. merupakan poster promosi kegiatan pelatihan *kokoru* yang dibuat untuk mengondisikan siswa SDN Cintalaksana 1 Karawang agar menyiapkan hal-hal yang perlu dibawa saat kegiatan berlangsung. Poster juga bertujuan untuk memberikan gambaran sekilas tentang topik pelatihan kerajinan tangan yang baru pada mata pelajaran SBdP sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu. Kemudian, sebagian besar peserta merespons undangan resmi dari pelaksana. Peserta antusias menyambut mata pelajaran SBdP dengan topik kesenian *kokoru* ini, karena mereka belum pernah mengetahui jenis kerajinan tangan dari kertas ini sebelumnya (Gambar 4).



Gambar 3. Poster Pelatihan *kokoru*



Gambar 4. Dokumentasi undangan dan antusiasme dalam merespons pelaksanaan

Karena kegiatan diselenggarakan *offline*, maka pelaksanaannya harus sesuai dengan protokol kesehatan Covid-19 agar peserta merasa nyaman selama kegiatan. Protokol ini biasa dilakukan saat pelajaran biasa yang dilakukan secara luring. Peserta wajib menggunakan masker seperti yang tercantum pada poster kegiatan. Berdasarkan pantauan kegiatan, keseluruhan siswa mematuhi ketentuan, yaitu mengenakan masker kesehatan saat hadir di *venue*. Mereka berbaris untuk dilakukan pengecekan suhu tubuh menggunakan *thermometer* digital model gun (Gambar 5). Peralatan ini merupakan milik sekolah yang disediakan untuk guru-guru di SDN Cintelaksana 1 yang menyelenggarakan pembelajaran *hybrid*. Hasil menunjukkan bahwa keseluruhan siswa dalam temperatur normal. Kegiatan ini di hadiri oleh 13 siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang. Selanjutnya peserta harus menggunakan *hand sanitizer* yang telah disediakan oleh pelaksana sebelum memasuki tempat kegiatan. Dengan mengikuti protokol tersebut, siswa sebagai peserta kegiatan dan orang tua siswa tidak merasa khawatir selama melaksanakan pelatihan seni kerajinan tangan kertas *kokoru*.



Gambar 5. Pengecekan suhu badan dan sterilisasi menggunakan *hand sanitizer*

Alat dan bahan yang perlu dipersiapkan untuk peserta selama kegiatan pelatihan. Adapun bahan yang sudah disediakan oleh pelaksana yaitu kertas *kokoru* sebagai bahan utama, kertas ini mudah ditemukan di toko-toko alat tulis dengan harga terjangkau, kemudian kertas karton sebagai base, isi lem tembak, dan mata boneka. Sementara alat untuk pembuatan kerajinan *kokoru* yaitu lem tembak dan gunting dengan jumlah terbatas (Gambar 6). Peserta telah membawa gunting dan *cutter* dari rumah masing-masing. Kemudian, peserta diberikan pamerian mengenai seni kertas *kokoru* dan perbedaannya dengan *origami* yang mana sudah sering dipraktikkan oleh siswa. Pelaksana memberikan contoh *kokoru* yang telah dibuat sebelumnya (Gambar 3), dan diamati secara seksama oleh setiap siswa dengan memegang langsung.

Selanjutnya, para siswa diberi tahu bagaimana cara pembuatannya dari awal, yaitu melipat, menggunting, menggulung kertas *kokoru* dengan macam-macam bentuk sesuai kebutuhan, dan ditempel-tempel bagian satu dengan lainnya sehingga menjadi bentuk yang diinginkan. Pelaksana menginstruksikan agar para peserta tidak boleh mencontoh sama persis dengan *kokoru* yang telah jadi, dan diharuskan untuk membuat sesuai kreativitas masing-masing.



Gambar 6. Alat dan bahan dasar yang digunakan untuk pembuatan *kokoru*

Setelah dipahami dengan baik prosedurnya, masing-masing peserta membuat *kokoru* secara individu (Gambar 7). Peserta mengambil kertas *kokoru* yang telah dibagikan, mereka mengombinasikan warna dan jumlah kertas sesuai yang tersedia. Mereka menggulung kertas-kertas tersebut dengan rapat. Proses pemotongan kertas dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Kemudian, potongan-potongan tersebut di lem ujungnya agar gulungannya tidak terlepas. Siswa menggabungkan gulungan yang tersedia menjadi objek sesuai keinginan dengan lem tembak. Tahap terakhir, aksesoris sederhana dipasangkan agar *kokoru* yang dibuat lebih menarik. Hasil pantauan menunjukkan para peserta mahir dalam menggunakan gunting untuk memotong sudut-sudut sulit dan cukup terampil menggunakan lem tembak untuk menempel kertas dan aksesoris. Namun demikian, mereka cukup tertib dan disiplin saat praktik dengan tetap menggunakan masker, namun belum dapat dikondisikan untuk menjaga jarak karena keterbatasan luas ruangan yang tersedia.



Gambar 7. Pemberian materi dan praktik pembuatan kerajinan kertas *kokoru*

Setelah objek berbentuk atau karya *kokoru* mereka selesai, pelaksana memberikan kolase foto para siswa berukuran kecil dan kemudian ditempel oleh masing-masing peserta untuk menandai bahwa karya *kokoru* memang dibuat mereka sendiri (Gambar 8). Hasil karya menunjukkan bahwa meskipun baru pertama kali membuatnya, peserta berhasil membuat *kokoru* yang bernilai estetika. Pembelajaran SBdP pada

dasarnya membantu siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar. Dengan demikian siswa dapat terstimulus untuk mampu menciptakan karya seni baru. Sebagai implikasinya kemampuan siswa akan terlatih/terasa tidak hanya terfokus pada satu kemampuan kognitif, melainkan secara menyeluruh (Nurhayati, Fitria, & Nurfadhillah, 2020). Penciptaan karya dengan *kokoru* oleh peserta didik sejalan dengan tujuan dari pembelajaran SBdP itu sendiri. Gambar 10. merupakan dokumentasi foto bersama pelaksana dengan guru mata pelajaran SBdP, yaitu Ibu Heni Herlinawati, dan para peserta kegiatan yang membawa/memegang karyanya masing-masing. Peserta mencuci tangan dan memakai *hand sanitizer* kembali sebelum pulang di tempat tinggal masing-masing.



Gambar 9. Hasil karya *kokoru*

3.2. Evaluasi Kegiatan

Setelah pelatihan selesai, diadakan evaluasi melalui *Google form* untuk mengetahui respons peserta selama kegiatan berlangsung. Berikut merupakan pendapat para peserta pasca kegiatan.

- a. "Sangat mengesankan, karena mengetahui banyak tentang jenis kerajinan dan kertas". (G.V, Perempuan, Siswa ke-1)
- b. "Baru tahu kalo ada kertas yang namanya kokoru dan memiliki tekstur yang sama dengan isi dalam kardus, namun warnanya menarik". (L.N, Perempuan, Siswa ke-2)
- c. "Bermanfaat sekali, kegiatan ini membuat saya makin akrab dengan teman saya karena dalam kegiatan berlangsung kami banyak bercanda dan mengobrol". (A.S, Perempuan, Siswa ke-3)
- d. "Senang sekali mendapatkan pengalaman baru dan bisa bekerja sama dengan teman-teman". (N.F.S, Perempuan, Siswa ke-4)
- e. "Sangat berkesan, dan semakin tertarik dengan kerajinan tangan". (V.A, Perempuan, Siswa ke-5)
- f. "Selama ini saya hanya tau kertas lipat origami". (A.F.A, Perempuan, Siswa ke-6)
- g. "Ilmu baru dan pengalaman baru". (G.P, Perempuan, Siswa ke-7)
- h. "Bermanfaat sekali kegiatan ini, sebaiknya kerajinan ini dikenalkan di sekolah dan semoga kedepannya dalam praktik SBdP lebih bervariasi" (T.D, Perempuan, Siswa ke-8)
- i. "Kegiatan ini bisa dilakukan di rumah saat sudah bosan sekolah daring" (N.R, Perempuan, Siswa ke-9)
- j. "Bisa untuk mengisi kekosongan dan memperbaiki mood karena bosan belajar". (S.H.R, Perempuan, Siswa ke-10)
- k. "Saya senang sekali karena kegiatan ini bermanfaat dan baru tahu kalo ada kertas yang namanya kokoru". (D.K.D, Perempuan, Siswa ke-11)
- l. "Kertas ini unik kemudian bisa menjadi karya yang indah sekali" (F.F, Perempuan, Siswa ke-12)

- m. "Sangat bermanfaat karena dengan kegiatan tersebut melatih otak kita untuk kreatif"
(N.R.A, Perempuan, Siswa ke-13)

Peserta memberikan respons yang positif pasca kegiatan. Keseluruhan siswa peserta kegiatan belum mengenal seni selain kerajinan kertas *origami*. Setelah pelaksana memberikan contoh *Kokoru*, siswa menjadi tahu dan semakin tertarik dengan pelajaran SBdP, terutama terkait seni kerajinan tangan berbasis kertas. Siswa yang belum mengenal *kokoru* mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dengan mempraktikkannya secara langsung dan dapat menjalin komunikasi yang baik antar siswa serta dapat membangun kerja sama.

Konsep pendidikan seni di SD, yaitu seni untuk apresiasi, seni untuk pembentukan konsepsi, seni untuk menumbuhkan mental yang kreatif, seni untuk keindahan serta seni sebagai sarana hiburan yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kreativitas kepada siswa (Wulandari, 2017). Kreativitas merupakan sifat pribadi yang ada pada seorang individu yang digambarkan oleh kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Anak dikatakan memiliki kreativitas yang tinggi ketika mampu merealisasikan suatu produk yang berharga melalui suatu proyek yang memiliki nilai estetika yang tinggi (Roselina et al., 2016).

Namun, kemampuan berpikir kreatif siswa sering tak diperhatikan oleh sekolah, sehingga siswa tidak dapat mengenali potensi dirinya, pada akhirnya siswa tidak dapat mengaktualisasikan dirinya (Amalia, Rismareni, & Yulsofriend, 2019). Guru yang mengajar di tingkat SD, perlu menyentuh aspek penting selain proses berpikir yang memusat pada pengetahuan siswa, yaitu disertai kegiatan yang mampu merangsang otak kanan. Dengan demikian, siswa dapat berpikir divergen atau berpikir kreatif untuk menemukan jawaban dari secara fleksibel dan orisinal dalam menyelesaikan masalah. Sebagai implikasinya, siswa mampu mengoptimalkan kualitas dirinya sebagai bekal di masa depan (Kau, 2017). Maka dari itu, dirasa perlu adanya difusi dari Civitas Akademika untuk membantu guru dalam memenuhi kebutuhan siswa pada abad perkembangan TIK melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mata pelajaran di SD perlu menitik beratkan pada kemampuan berpikir kritis dalam mengembangkan kreativitas, berkolaborasi, dan meningkatkan komunikasi siswa dengan baik. Hal ini dapat dikuatkan melalui materi pokok pada SBdP (Pitriani, 2020). Disisi lain, perlu variasi seni dari pembelajaran SBdP itu sendiri, agar siswa tidak jenuh dengan topik yang sama dan lebih meningkatkan kreativitas mereka. Hal tersebut dapat memunculkan keantusiasan belajar siswa dengan penuh partisipasi (Rizan, 2018).

Selama ini, siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang hanya mengenal *origami* karena sering diajarkan di mata pelajaran SBdP. Mereka belum pernah diajarkan oleh guru mengenai *kokoru*. Oleh karena itu, kerajinan kertas *kokoru* ini dapat diadopsi oleh sekolah sasaran sebagai salah satu materi pelajaran SBdP selain beberapa jenis kesenian yang sudah familiar/dikenal luas: seni rupa, seni tari (Anggita, 2014; Idayanti, 2015; Sari, 2017), seni musik, seni keterampilan seperti menggambar, melukis digital (grafis)/tangan (Fuada & Kamilah, 2013), menganyam, melipat kertas (*origami*), *papercraft*, dan lain sebagainya. *Kokoru* dapat dimanfaatkan menjadi sumber penghasilan. Guru SDN Cintelaksana 1 dapat melanjutkan program pengabdian masyarakat bidang pendidikan ini. Dengan *kokoru*, pembelajaran SBdP di tingkat Sekolah Dasar dapat lebih bervariasi, khususnya materi kerajinan tangan dari kertas. *kokoru* dapat dikembangkan oleh guru menjadi media pembelajaran lain guna

meningkatkan aspek-aspek yang harus tercapai, meliputi aspek kognitif (Sufyana & Widajati, 2016), bahasa, karakter (Chabiba & Suprayitno, 2018), sosial, dan lain-lain, sesuai dengan kurikulum SBdP yang berlaku.

Setelah mengikuti pelatihan, siswa telah mampu merekonstruksi atau merealisasikan imajinasinya menjadi karya *kokoru*. Dengan demikian, *kokoru* dapat menstimulus otak kanan. Masing-masing siswa setelah melihat sampel contoh *kokoru* yang telah jadi dan mengetahui bagaimana teknik-teknik dasar pembuatannya, yaitu 3M (Menggulung, Menggunting, Menempel). Statemen ini mengkonfirmasi hasil penelitian oleh (Hendraningrat & Fauziah, 2019; Roselina et al., 2016). *Kokoru* merupakan kerajinan tangan dari kertas yang bahan dasarnya mudah ditemukan, sangat mudah dibuat atau dibentuk, hal ini terbukti bahwa dengan hanya melaksanakan pelatihan sekali saja, mereka sudah dapat menghasilkan karya yang memiliki wujud fisik konkrit dan bernilai estetis. *Kokoru* menjadikan siswa lebih mampu untuk mengembangkan kreativitasnya karena mereka dapat membuat karya 2D atau 3D sesuai objek (benda mati/hidup) yang ada disekitarnya. Hasil ini didukung oleh statemen dari (Amalia et al., 2019; Astuti & Sari, 2018; Hendraningrat & Fauziah, 2019; Sritanti & Masudah, 2017).

Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena adanya dukungan dari guru secara langsung yang membantu saat pelaksanaan. Peserta merasa sangat senang, penuh semangat, antusias, dan puas dengan kegiatan ini karena dapat membawa pulang hasilnya sebagai tanda mata kegiatan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kerajinan tangan kertas *kokoru* dapat meningkatkan kreativitas siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang di masa pandemi Covid-19, hal ini dapat dilihat dari hasil karya dari para peserta yang sangat beragam, mulai dari bentuk hewan, bunga, lingkungan, dan lain sebagainya. Berdasarkan respons dari siswa, kegiatan pelatihan *kokoru* menyenangkan karena merupakan bentuk kerajinan baru bagi mereka sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dan me-*refresh* pikiran akan belajar saat pandemi Covid-19. Diharapkan siswa dapat mengeksplorasi *kokoru* secara mandiri di rumah masing-masing sesuai dengan perwujudan dari imajinasinya/abstraksi pikiran dan hasil pekerjaannya yang lebih *smooth* karena durasi waktu pembuatannya tidak dibatasi. Selanjutnya, *kokoru* dapat dijadikan sebagai hobi baru bagi siswa-siswi SDN Cintelaksana 1 di tengah pandemi Covid-19 dan berpeluang untuk menghasilkan *income*, sehingga dapat sedikit membantu ekonomi orang tua mereka yang terdampak Covid-19.

Acknowledgement

Pelaksana mengucapkan terima kasih LPPM Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini melalui mata kuliah KKN Tematik PDD Covid-19 Tahun 2020 Tahap II. Kemudian kepada Surat Kabar Cetak "Radar Karawang" yang telah menerbitkan berita tentang kegiatan pengabdian ini pada edisi hari Kamis, 10 Desember 2020, Halaman 9, Kolom Pendidikan, Judul: *Latih Kreativitas*

Anak, Siswa SDN Cintalaksana 1 Dikenalkan Kokoru. Versi online dapat dikunjungi di <https://radarkarawang.id/gerbang-sekolah/latih-kreativitas-anak/>.

Daftar Pustaka

- Alfiana, R., Djariyo, D., & Artharina, F. P. (2017). Analisis Kegiatan Ekstrakurikuler Membatik Terhadap Kemampuan Membatik Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar di Desa Mantingan, Kecamatan Jaken, Kabupaten Pati. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 43–47. <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1784>
- Amalia, M., Rismareni, P., & Yulsofriend. (2019). Pengaruh Kreasi Kertas Kokoru Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yakin Ringan-Ringan Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.4.2.78-86>
- Anggita, L. R. (2014). *Pembelajaran seni budaya sub bidang seni tari kelas X di SMAK Diponegoro Blitar* (Skripsi). Jurusan Seni Dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Astuti, R. D., & Sari, A. Y. (2018). Pengaruh Media Kokoru Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Muslimat Nurul Huda Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i2.20>
- Cahyani, A., Munastiwi, E., & Mahdi, N. I. (2021). Strategi Kreatif Guru Seni Budaya Di Tengah Pandemi Covid-19. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 1357–1364. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.558>
- Chabiba, A. M. N., & Suprayitno. (2018). Integrasi Muatan Karakter Melalui Pembelajaran SBdP di SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 12–23.
- Fuada, S., & Kamilah, N. (2013). Digital Expression Theory on Everything (DEToE). *International Journal of Computer Applications*, 70(8), 43–49. <https://doi.org/10.5120/11986-7861>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2019). Implementasi Kegiatan Menggulung, Menggunting, Menempel (3M) Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru di Taman Kanak-Kanak Seroja Iman Samarinda. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 109–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.17381>
- Idayanti, F. N. (2015). *Struktur Penyajian Kesenian Tak-Butak'an dalam Upacara Adat Bersih Desa Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember* (Skripsi). Jurusan Seni Dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Ilpaj, S. M., & Nurwati, N. (2020). Analisis Pengaruh Tingkat Kematian Akibat Covid-19 Terhadap Kesehatan Mental Masyarakat di Indonesia. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.24198/focus.v3i1.28123>
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. In *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling 2017* (Vol. 1, hal. 157–166). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Majid, N. W. A., Abukhair, A., Alfathin, A., Ummah, A. H., & Wardani, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Efektif di Rumah Saat Pandemi Covid-19 Kepada Warga Persyarikatan Muhammadiyah Kabupaten Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 1–7.
- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya

- dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426–434. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i3.942>
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>
- Rizan, R. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bervariasi Dengan Kertas Kokoru Di Paud Keluarga Sejahtera Medan* (skripsi). Universitas Muhamaddiyah Sumatera Utara, Medan.
- Rochman, C., & Pertiwi, C. S. R. (2020). Learning at Covid-19 Pandemic Era: Science Technology Engineering and Mathematic Competencies and Student Character. *Science Education Journal*, 4(2), 129–142. <https://doi.org/tps://doi.org/10.21070/sej.v4i2.574>
- Roselina, D., Nasirun, H. M., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.1.1.21-27>
- Sari, M. N. (2017). *Rekonstruksi Tari Kupu Cedung Karya Sayun Sisiyanto di Desa Mangir kecamatan Rogojampi kabupaten Banyuwangi* (Skripsi). Jurusan Seni Dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Sobakhah, L. B., & Izzati, Z. A. (2018). Pelatihan Seni Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas di SDN Sukalela Bawean. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 1(2), 44–50. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v1i2.271>
- Sritanti, S. D., & Masudah. (2017). Pengaruh Media Kokoru Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Khadijah II Surabaya. *PAUD Teratai*, 6(2), 5.
- Sufyana, A. H., & Widajati, W. (2016). Pengaruh Metode Resitasi Bermedia Kokoru Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Kelompok B. *PAUD Teratai*, 5(21–25), 5.
- Wati, R., & Iskandar, W. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(3), 142–159.
- Wulandari, R. D. (2017). *Pengembangan prototipe rancangan pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan kelas 1 SD dengan media Kokoru* (Skripsi). Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.
- Wulandari, S., & Riyanto, A. A. (2018). Peningkatan Kreativitas Melalui Media Kertas Kokoru Pada Anak Usia Dini di Tk Kartika Xix-43 Cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 52–65. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i3.p52-65>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License