

Available online at: prosiding.relawanjurnal.id/index.php/comdev
Proceeding of Community Development
Volume 2 (2018): 872-882; DOI: https://doi.org/10.30874/comdev.2018.332
"Memperkuat Produktivitas untuk Ketahanan Ekonomi Nasional"

TIPE ARTIKEL: TRAINING MATERIALS

Decoupage Art Therapy as an Alternative Activity to Reduce Gadget Dependence on Primary School Students in Makassar [Seni Decoupage Sebagai Kegiatan Alternatif Mengurangi Ketergantungan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar di Makassar]

[1]Nurhaya Nurdin, [2]Elly L. Sjattar, [3]Rosyidha Arafat,
[4]A. Juwita Amal, [5]Arnis Puspitha

[1,2,3,5] Fakultas Keperawatan, Universitas Hasanuddin, Makassar
4 Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar
Email: Nurhaya Nurdin, nurhayanurdin@yahoo.com

Abstrak

Pendahuluan: Gadget adalah media yang tidak terpisahkan dari kehidupan individu saat ini, tidak terkecuali anak-anak dibawah umur. Gadget umum digunakan sebagai sarana hiburan dan edukasi. Akan tetapi, penggunaan gadget berlebihan memiliki dampak psikologis dan mental yang buruk bagi kesehatan, interaksi sosial, serta tumbuh kembang anak. Orangtua dan guru seyogyanya dapat menyediakan kegiatan alternatif yang dapat membuat anak beralih fokus dari gadget, salah satunya melalui terapi seni. **Tujuan** kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan Terapi seni *Decoupage* sebagai alternatif dalam menurunkan tingkat ketergantungan anak sekolah dasar pada gadget di dua sekolah, yaitu SD Inpres Kampus UNHAS dan SD Inpres Kampus UNHAS I, Makassar. **Metode** yang digunakan dalam program ini meliputi pelatihan seni *Decoupage* bagi guru dan siswa di dua sekolah target; ditambah survey persepsi siswa terhadap kegiatan *Decoupage*. Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan melihat antusiasme siswa berkreasi saat pelatihan berlangsung & meminta peserta mengisi lembar survey persepsi siswa setelah mengikuti pelatihan *Decoupage.* **Hasil** Kegiatan ini diikuti 17 guru sebagai fasilitator dan 79 siswa SD yang terdiri dari siswa kelas 4 - 6. Tiap sesi pelatihan *Decoupage* berlangsung selama 2 jam. Lebih dari 80% peserta mengatakan kegiatan ini seru dan menyenangkan dan akan mereka praktekkan lagi di rumah. Meskipun tujuan awal dari kegiatan PKM ini untuk mengurangi ketergantungan siswa pada gadget belum terlihat pada mayoritas jawaban siswa, namun ada beberapa siswa telah menunjukkan kecenderungan untuk menempatkan Decoupage sama menyenangkannya dengan kegiatan bermain gadget.

Kata Kunci: Gadget; Terapi Seni; Decoupage; Art therap; Adiksi Gadget

Abstract

Introduction: Gadgets are media that is inseparable from the lives of individuals today, including underage children. General gadgets are used as a means of entertainment and education. However, excessive use of gadgets has a psychological and mental impact that is bad for health, social interaction, and child development. Parents and teachers should be able to provide alternative activities that can make children switch focus from gadgets, one of which is through art therapy. Aims: to reduce the level of gadget dependency of primary school students in two schools, namely the SD Inpres Kampus UNHAS and SD Inpres Kampus UNHAS I, Makassar. Method used in this program includes Decoupage art training for teachers and students in two target schools; and a survey of student perceptions of Decoupage activities. The evaluation was carried out in two ways, namely by looking at the enthusiasm of the students when the training took place & asking participants to fill out the perception survey after attending the Decoupage training. Results: The activity was attended by 17 teachers as facilitators and 79 elementary students consisting of students in grades 4 - 6. Each

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha
ISSN 2615-2924 (online)

Decoupage training session lasted for 2 hours. More than 80% of participants said this activity was fun and enjoyable and they would practice it again at home. Although the initial goal of this activity is to reduce student dependence on gadgets not yet seen in the majority of student answers, there are some students who have shown a tendency to put Decoupage as fun as playing gadget activities.

Keywords: Gadgets; Art Therapy; Decoupage; Gadget addiction**.**

PENDAHULUAN

Gadget adalah media yang tidak terpisahkan dari kehidupan generasi milenial saat ini. Gadget pada dasarnya adalah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi seperti computer, laptop, tablet, dan juga telepon seluler atau smartphone. Fungsi gadget tidak hanya sekedar sebagai alat berkomunikasi, tapi sudah berkembang menjadi media sumber informasi dan sarana hiburan bagi pemiliknya. Mulai dari remaja, dewasa hingga lansia menggunakan setidaknya satu buah perangkat gadget setiap harinya. Tidak terkecuali anak-anak dibawah umur yang sudah diberikan fasilitas gadget oleh orangtuanya di usia dini.

Bagi sebagian besar anak-anak, gadget telah digunakan sebagai sarana hiburan dan belajar virtual. Penelitian yang dilakukan Novitasari & Khotimah (2016) di Pondok Jati Sidoarjo menemukan bahwa dari 17 anak yang diteliti, 14 diantaranya menyatakan bahwa gadget lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak lepas dari berbagai aplikasi permainan interaktif dan beragam yang tersedia di dalam gadget. Anak disodorkan pilihan interaktif yang disertai visualisasi yang menarik sehingga membuat mereka bisa fokus pada program atau permainan tersebut (Novitasari & Khotimah, 2016).

Akan tetapi disisi lain, penggunaan smartphone memilik dampak psikologis dan mental yang buruk bagi tumbuh kembang anak (Ameliola & Nugraha, 2013). Anak mengalami hambatan dalam hal bersosialisasi atau berkomunikasi dengan teman seusianya, serta tingkat ketergantungan yang tinggi pada smartphone.. Hal ini terjadi karena saat anak menggunakan dan menatap layar gadget, tubuhnya mengeluarkan hormone *dopamine* yang menimbulkan rasa nyaman dan kecanduan (Kaha, 2012). Bentuk kecanduan atau ketergantungan ada 2, yaitu ketergantungan alcohol yang biasa terjadi pada orang dewasa dan kecanduan dalam bentuk perilaku pada anak, misalnya kecanduan main game, pornografi, internet bahkan gadget seperti smartphone (Kim, 2013). Kim juga menambahkan, anak-anak yang mengalami ketergantungan pada smartphone sulit fokus mengerjakan tugas sekolah, selalu panik berat dan merasa cemas bahkan merasa sunyi jika tidak bersentuhan dengan gadgetnya (Kim, 2013)

Selain itu orangtua mengiyakan bahwa saat anaknya bermain dengan gadget, mereka menjadi lebih diam dan tenang, sehingga para orangtua dapat leluasa bekerja atau beraktifitas tanpa merasa perlu terganggu dengan anak. Inilah sebenarnya titik utama kelemahan dari gadget. Saat sedang fokus pada gadget, anak menjadi kurang berespon saat dipanggil karena sedang berkonsentrasi tinggi pada gadget yang dimainkannya (Santoso, Bramantijo, & Sutanto, 2013). Sehingga saat mereka dialihkan perhatiannya dari smartphone ke lingkungan sekitar, anak cenderung agresif dan mudah mengalami depresi. Selain itu, juga timbul ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berfikir pendek dan instan, serta menjadi kurang konsentrasi pada kegiatan belajar di kelas (Setiawan, 2017). Jika ini terus-menerus dibiarkan maka dapat dipastikan bahwa penggunaan gadget akan memberi dampak pada interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan pihak kedua sekolah, permasalahan mendasar yang mereka hadapi terkait siswa adalah tingkat ketergantungan siswa pada smartphone yang mereka bawa ke

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha

ISSN 2615-2924 (online)

Sekolah. Padahal aturan terkait larangan membawa smartphone ke sekolah telah dibuat sejak 2015, namun sering dilanggar oleh para siswa akibat diperbolehkannya siswa membawa smartphone ke Sekolah oleh orangtuanya dengan alasan memudahkan komunikasi antar jemput.

Siswa yang membawa *smartphone* ke sekolah sudah sering mendapat teguran dari para guru dikelas karena mengganggu selama proses belajar mengajar berlangsung. Mulai dari suara deringan selama jam pelajaran, mencuri-curi waktu membuka *smartphone* dikelas saat jam belajar dan tidak fokus pada aktivitas belajar yang dilakukan di kelas. Selain itu anak-anak yang memilki ketergantungan tinggi ini lebih senang menyendiri sambil memegang smartphonenya sendiri atau berkumpul hanya dengan temannya yang juga memiliki gadget pada saat jam istirahat berlangsung. Tingkat partisipasi mereka untuk beraktifitas di luar kelas menjadi rendah, sehingga berdampak pada kurangnya stimulus yang bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental siswa.

Penggunaan smartphone atau gadget yang berlebihan menurut WHO sudah masuk dalam kategori gangguan mental dan gangguan tersebut akan sulit untuk berubah apabila tidak dilakukan treatment khusus dan serius sejak dini. Gangguan ini dapat berupa gangguan fisik maupun psikologis seperti obesitas akibat kurang bergerak, perilaku pasif-agresif saat berinteraksi dengan sebaya, perilaku apatis atau menurunnya empati karena malas bersosialisasi, dan menurunnya konsentrasi dan minat belajar pada anak. Selain itu dapat muncul suau kondisi yang disebut *nomophobia,* yang merupakan kecemasan atau ketakutan anak bila peralatan seperti gadget ketinggalan, selalu memeriksa smartphone setiap beberapa menit, ketergantungan pada *charger atau power bank*, bahkan merasa ketakuan dan stress bila baterai lemah atau sinyal kurang maksimal. Bahaya pancaran radiasi ponsel, dan penggunaan ponsel secara berlebihan di malam hari dapat mengganggu jam tidur hingga mengurangi waktu istirahat yang pada akhirnya menjadi gangguan kesehatan (Setiawan, 2017)

Studi yang dilakukan oleh Santoso, Bramantijo, & Sutanto (2013) menemukan bahwa hingga umur 2 tahun anak mengalami masa emas pada tumbuh kembangnya. Saat itu, syaraf-syaraf motorik halus dan kasar, perkembangan komunikasi, perkembangan indera dan perkembangan anak yang lain sedang berkembang pesat. Oleh sebab itu orangtua perlu memberikan anak kesempatan untuk lebih mengeksplorasi keterampilan yang akan mereka dapat dengan bersosialisasai dan bermain dengan benda-benda nyata yang ada disekitarnya seperti *crayon*, buku gambar*, lego* dan jenis keterampilan seni dan fisik lainnya. Lebih lanjut studi dari (Park, Kim, Lee, & Kim, 2009) mengajukan terapi seni sebagai terapi alternative bagi anak yang mengalami ketergantungan pada smartphone dengan cara memperbaiki teknik pengontrolan diri. Dan hasilnya, perilaku agresif dan depresi berkurang dan interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga juga meningkat.

Metode Pelaksanaan

Dalam pengabdian masyarakat ini seni *Decoupage* dipilih sebagai kegiatan alternatif yang merupakan salah satu cabang seni dalam terapi seni. *Decoupage* berasal dari bahasa Prancis *découper* yang bermakna memotong. Seni ini merupakan kerajinan atau bentuk seni yang merekatkan potongan-potongan gambar atau tissue bermotif pada berbagai media seperti botol kaca, wadah plastic, kaleng, talenan kayu. Setelah gambar ditempelkan ke media, maka akan dilapisi dengan pernis agar tidak mudah terkelupas. Proses ini akan membuat tampilan potongan-potongan kertas atau tissue yang rata tampak dalam dan membuat pola serta gambar terlihat seolah-olah seperti dilukis pada objek yang diproses dengan teknik *Decoupage*. *Decoupage* adalah cara menyenangkan dan mudah untuk mendekorasi objek apa saja, termasuk benda-benda di rumah mulai dari vas kecil hingga furnitur berukuran besar. Kemungkinannya sangatlah banyak. Seni ini bisa dipelajari relatif cepat hanya dengan beberapa langkah dan tentunya akan sangat

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha
ISSN 2615-2924 (online)

menyenangkan bagi anak-anak. Aktifitas mengecat, menggunting, menempelkan gambar dan mengunci gambar akan merangsang kemampuan motoric dan sensorik anak, meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal, memperbaiki perilaku, memperbaiki keseimbangan otak kiri dan otak kanan, rasa percaya diri, tingkat pengetahuan serta meningkatkan kontrol diri pada anak (Frank, 2015; Bungay & Vella-Burrows, 2013).

Sesi pelatihan terapi seni *Decoupage* ini dibagi dua. Sesi pertama adalah pelatihan bagi guru-guru sekolah yang akan menjadi fasilitator bagi siswa. Kemudian sesi kedua adalah pelatihan bagi para siswa siswi SD itu sendiri yang dibantu oleh para fasilitator yang telah dilatih sebelumnya. Di akhir sesi pelatihan *Decoupage* siswa, mereka diminta menuliskan kesan dan rencana para siswa setelah mengikuti pelatihan *Decoupage* tersebut. Dari data tersebut dapat diketahui bagaimana padangan para siswa terhadapa pelaksanaan kegiatan pelatihan, apakah efektif dan tepat sasaran atau sebaliknya.

Alat & Bahan Yang dibutuhkan

Bahan atau alat yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah set peralatan *Decoupage* yang terdiri dari: Cat akrilik, lem putih, vernis, kuas, sponge, tissue bermotif, palet cat, gunting, dan kertas koran. Tidak lupa juga media yang akan di *Decoupage* seperti botol bekas syrup, toples kaca/plastik kosong, botol bekas air mineral. Setiap anak diberikan satu set peralatan *Decoupage* yang masih bisa digunakan beberapa kali dirumah setelah pelatihan. Namun, untuk media *Decoupage* seperti botol kaca atau botol plastik, tiap siswa diminta untuk membawa masing-masing ke sekolah pada hari pelatihan.

Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan observasi & diskusi antara ketua tim pelaksana kegiatan PKM dengan pihak kepala sekolah. Diskusi ini bertujuan untuk mensosialisasikan konsep pengabdian masayarakat yang dimulai dengan pengkajian pada jumlah siswa, perilaku siswa disekolah dan bentuk kerjasama seperti apa yang bisa dilakukan antara tim PKM dengan pihak sekolah. Lewat pertemuan awal ini pula, pihak tim PKM baru mengetahui bahwa ternyata di dalam sekolah tersebut terdiri dari dua sekolah yang memiliki otonomi berbeda meski masih berada dalam satu pagar dan gedung yang sama. Sehingga terjadi sedikit perubahan konsep, dimana kegiatan yang awalnya hanya akan dilakukan di satu sekolah, diubah menjadi dua sekolah demi memenuhi asaz keadilan. Lalu, target pelatihan yang awalnya hanya diarahkan pada siswa, kemudian ditambahkan juga pelatihan bagi guru-guru perwakilan dari masing-masing sekolah sebagai fasilitator. Tujuannya adalah diharapkan kegiatan ini dapat berlanjut kedepannya, meski kegiatan PKM telah berakhir, dan para guru yang telah dilatih ini nantinya yang akan menjadi fasilitator bagi siswa siswa lainnya yang belum semmpat mengikuti pelatihan tersebut.

Tahap pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan Pelatihan *Decoupage* ini dimulai sejak bulan Maret – September 2018. Kegiatan PKM yang dilaksanakan berupa pelatihan seni *Decoupage*, yaitu mendaur ulang barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai untuk disulap menjadi hiasan rumah yang cantik dan bernilai ekonomi (*Upcycle*). Tahap pertama, pelatihan dilakukan pada guru-guru dari kedua sekolah. Tahap kedua, pelatihan di lakukan pada siswa-siswi dari kedua sekolah secara paralel.

Teknik Evaluasi Kegiatan

Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui keaktifan, persepsi dan kesan siswa-siswi di kedua sekolah terhadap kegiatan terapi seni *Decoupage*. Evaluasi dilakukan melalui observasi aktifitas siswa

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha

ISSN 2615-2924 (online)

selama kegiatan berlangsung dan sesaat setelah kegiatan pelatihan dilakukan. Selama kegiatan berlangsung dilakukan pengamatan pada antusiasme, keaktifan dan hasil karya yang dihasilkan oleh para siswa. Sedangkan untuk persepsi dan kesan, diukur menggunakan lembar isian yang berisi 5 pertanyaan tertutup dan terbuka. Lima pertanyaan tersebut adalah: *(1))Apakah aktivitas Decoupage tersebut menyenangkan? (2) Jika Ya / Tidak, apa alasannya? (3) Manfaat apa yang dirasakan dar belajar Decoupage? (4)Apakah akan mempraktekkan Decoupage di rumah? (5) Apa rencana setelah belajar Decoupage?*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM Seni *Decoupage* sebagai alternatif kegiatan untuk mengurangi ketrgantungan gadget pada siswa SD, dilaksanakan di SD Inpres Kampus UNHAS & SD Inpres Kampus UNHAS I yang berlokasi di Perumahan Dosen Universitas Hasanuddin, Makassar. Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan sangat lancar. Penjajakan dan observasi awal dilakukan oleh Nurhaya Nurdin sebagai Ketua Tim didampingi oleh Dr. Elly L. Sjattar sebagai anggota tim. Pada fase awal ini Ketua tim dan anggota langsung mendatangi sekolah dan bertemu dengan Kepala Sekolah dengan tujuan untuk berdikusi terkait permasalahan pada perilaku siswa sekolah. Dari kepala sekolah diperoleh data jumlah siswa secara keseluruhan, perilaku ketergantungan siswa pada gadget dan fakta lain bahwa ternyata di dalam sekolah tersebut terdapat sekolah lain yang merupakan pecahan dari SD Inpres Kampus UNHAS, yaitu SD Inpres Kampus UNHAS I. Demi memenuhi asaz keadilan, maka tim akhirnya memutuskan untuk melibatkan dua sekolah tersebut dalam kegiatan PKM secara bersamaan. Namun konsekuensinya adalah tiap sekolah hanya bisa mengirimkan siswa perwakilan masing-masing 40 siswa mengingat adanya keterbatasan pendanaan PKM. Siswa yang diikutkan diutamakan adalah siswa kelas 4-6, sedangkan kelas 1, 2 dan 3 belum bisa dilibatkan, karena butuh kehati-hatian dalam prosedurnya mengingat ada alat seperti gunting yang bisa saja melukai siswa yang usianya masih sangat muda.

Pada pertemuan ini, tim juga diberi kesempatan untuk mengobservasi aktifitas para siswa selama pelajaran dan jam istirahat berlangsung. Tampak terlihat bahwa pada jam istirahat, siswa yang bermain di lapangan jumlahnya dapat dihitung jari. Siswa lainnya lebih banyak duduk bergerombol di sekitar kantin atau duduk di dalam kelas sambil tangannya sibuk dengan gadget masing-masing. Komunikasi antar siswa dilakukan sesekali, itupun dilakukan sekedarnya tanpa ada gesture kontak mata dengan siswa yang mengajak berkomunikasi.

Pada pertemuan berikutnya, tim kembali berkunjung ke sekolah untuk menyampaikan alternatif kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa untuk mengalihkan fokus mereka dari penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu juga ditentukan kontrak waktu pelaksanaan kegiatan terapi seni *Decoupage*, baik untuk guru fasilitator dan siswa. Untuk pelatihan bagi guru disepakati dilakukan pada tanggal 1 September 2018 dengan melibatkan 20 guru perwakilan, 10 orang dari masing-masing sekolah. Prioritas utama adalah guru seni, muatan lokal, wali kelas, dan guru yang ditunjuk langsung oleh kepala sekolah. Pelatihan bagi siswa direncanakan di laksanakan tiga minggu setelah pelatihan guru, yaitu pada tanggal 22 September 2018, dengan melibatkan 40 siswa dari masing-masing sekolah.

Rangkaian kegiatan pelatihan seni *Decoupage* pada guru yang akan menjadi fasilitator dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan yaitu tanggal 1 September 2018, dengan durasi waktu 2 jam (14.00 – 16.00 WITA). Dari 20 guru yang didaftar di awal, ternyata hanya 17 guru yang hadir, 3 guru lainnya tidak ikut karena bertepatan dengan jadwal pribadi. Kegiatan awal dimulai dengan penjelasan tentang sejarah *Decoupage*, manfaat *decoupage* kemudian diikuti perkenalan alat dan bahan yang akan digunakan. Pada kegiatan ini alat dan bahan disediakan oleh tim PKM. Para guru hanya diminta untuk membawa media botol bekas dan koran bekas untuk dihias. Setelah perkenalan alat dan bahan, para guru diajarkan langkah-

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha
ISSN 2615-2924 (online)

langkah *step by step* seni *Decoupage*, mulai dari proses pengecatan sampai proses mengaplikasikan *vernish* pada tahap akhir.



Gambar 1: Pelatihan Seni *Decoupage* pada guru SD yang akan menjadi fasilitator

Selama dua jam pelaksanaan kegiatan, dengan dipandu oleh instruktur, para guru menunjukkan kemampuan berkreasi dengan bahan dan alat yang tersedia. Peserta guru tidak hanya diikuti oleh guru wanita saja, tetapi beberapa guru pria pun terlibat dan mencurahkan perhatian pada pelatihan ini. Di bagian akhir, para guru dari kedua sekolah melakukan foto bersama dan memamerkan hasil karya yang mereka buat. Dimana botol-botol bekas yang awalnya hanya menjadi sampah, pada akhirnya bisa diubah menjadi hiasan vas bunga yang dapat mempercantik isi rumah. Toples polos yang sudah hampir dibuang, diubah menjadi wadah serbaguna tempat alat tulis menulis di meja guru. Selain itu, hampir 100% para guru juga menyatakan kesiapan dan rasa percaya diri mereka untuk menjadi fasilitator seni *Decoupage* pada pelatihan bagi siswa-siswi sekolahnya yang akan diselenggarakan pada minggu ketiga September 2018.



Gambar 2 Hasil Karya Para Guru setelah mengikuti pelatihan seni *Decoupage*

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha

ISSN 2615-2924 (online)

Tanggal 22 September 2018, dilakukan sesi inti dari rangkaian kegiatan PKM seni *Decoupage* dengan target utama siswa-siswi di kedua sekolah tersebut. Kegiatan dilakukan setelah proses belajar kelas pagi selesai yaitu pada pukul 13.00 Wita. Siswa yang terlibat berjumlah 79 orang siswa dari 80 siswa yang direncanakan. Kegiatan berlangsung selama 3 jam, mulai dari 13.00 – 16.00 wita. Kelas berlangsung paralel di kedua sekolah berbeda. Terdapat dua instruktur dibantu 17 fasilitator yang berasal dari para guru yang telah dilatih sebelumnya.

Proses pelaksanaan kegiatan sama persis dengan pelaksanaan pelatihan seni *Decoupage* pada guru fasilitator. Bedanya adalah waktu yang dibutuhkan lebih lama, mengingat kemampuan mengikuti dan memahami instruksi pada anak-anak SD tidak sama dengan kemampuan para guru. Kegiatan dimulai dengan penjelasan oleh masing-masing instruktur di dua kelas berbeda (Nurhaya Nurdin & A. Juwita Amal) tentang sejarah perkembangan *Decoupage*, manfaat *Decoupage* terutama manfaat sebagai pengalih dari kegiatan menggunakan gadget secara berlebihan.



Gambar 3 Penjelasan tentang sejarah, manfaat &
langkah-langkah *Decoupage* pada Siswa oleh Instruktur

Selain itu, instruktur juga menjelaskan manfaat lain dari seni *Decoupage* ini dalam membantu program pemerintah kota mendaur ulang sampah yang disulap menjadi barang yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Setelah penjelasan maanfat, kemudian diikuti perkenalan alat dan bahan yang akan digunakan. Pada kegiatan ini alat dan bahan disediakan oleh tim PKM. Para siswa hanya diminta untuk membawa media botol kaca/plastik bekas dan koran bekas untuk dihias. Setelah perkenalan alat dan bahan, para siswa diajarkan langkah-langkah seni *Decoupage*.

Langkah awal proses seni *Decoupage* dimulai dengan pengecatan menggunakan cat akrilik dan *sponge* pada media botol atau toples yang dibawa peserta. Setelah cat yang disapukan kering, dilanjutkan dengan proses pengguntingan tissue bermotif sesuai imajinasi dan kreativitas siswa. Langkah selanjutnya adalah proses menempelkan tissue bermotif pada media menggunakan lem *Decoupage*/lem putih dan kuas halus. Proses ini harus dilakukan dengan sangat berhati-hati karena penggunaan lem yang berlebihan dapat menyebabkan tissue mudah robek dan rusak. Setelah motif ditempelkan, media kemudian dikeringkan di bawah sinar matahari atau alat pengering rambut (*hair dryer*) sebelum lanjut ke proses akhir. Setelah lem

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha
ISSN 2615-2924 (online)

kering, dapat ditambahkan sapuan cat warna berbeda, *glitter, sticker* tipis atau hiasan lainnya untuk mempermanis tampilan media. Langkah terakhir adalah mengoleskan *vernish* ke seluruh permukaan media untuk menghindari cat dan gambar terkelupas dan membuat media yang sudah di*decoupage* dapat tahan lebih lama untuk dijadikan pajangan atau hiasan.



Gambar 4 Pelaksanaan Pelatihan Seni *Decoupage* pada Siswa SD di SD Inpres Kampus UNHAS



Gambar 5 Pelaksanaan pelatihan seni *Decoupage* pada siswa SD Inpres Kampus UNHAS I

Setelah hampir tiga jam, kegiatan akhirnya selesai. Namun sebelum siswa meninggalkan kelas dengan hasil karya yang telah dibuatnya masing-masing, tim meminta mereka untuk mengisi lembar pertanyaan terkait pelaksanaan kegiatan pada saat itu. Berikut hasil survey dari 79 siswa yang mengikuti kegiatan PKM tersebut:

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha

ISSN 2615-2924 (online)



Gambar 6 Hasil Karya Para Siswa di SDI Kampus UNHAS



Gambar 7 Hasil Karya Seni *Decoupage* Siswa SDI Kampus UNHAS I

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha
ISSN 2615-2924 (online)

Tabel 1. Hasil survey persepsi siswa setelah kegiatan *Decoupage*

No	Item Pertanyaan & Jawaban	Sekolah	
		SDI Kampus UNHAS (n =39)	SDI Kampus UNHAS I (n=40)
1.	Apakah Aktivitas *Decoupage* menyenangkan:		
	YA	33	38
	TIDAK	0	0
	Jawaban tidak jelas	6	2
2.	Alasan dari jawaban kata YA/TIDAK dari pertanyaan sebelumnya? (Top 5 jawaban tertinggi)		
	▪ Menambah kreatifitas dan keterampilan baru	11	14
	▪ Seru dan menyenangkan	8	10
	▪ Mengolah barang bekas jadi cantik	6	3
	▪ Menghibur	6	0
	▪ Mengurangi keinginan main hp	5	4
	▪ Dapat makanan dan peralatan gratis	0	2
3.	Manfaat yang dirasakan dari belajar *Decoupage*:		
	▪ Jadi Kreatif	12	8
	▪ Jago membuat hiasan sendiri	8	7
	▪ Mengurangi sampah	7	3
	▪ Seru, tambah Ilmu & pengalaman	5	18
	▪ Mempercantik barang tua/bekas	0	3
4.	Apakah akan mempraktekkan dirumah?		
	YA	39	40
	TIDAK	0	0
5.	Rencana setelah belajar *Decoupage*?		
	▪ Mempraktekkan ulang di rumah	13	16
	▪ Mengajari keluarga dan teman	10	11
	▪ Mengurangi main hp	5	2
	▪ Membuat dan menjual/memberikan hasil karya pada orang lain	3	6
	▪ Menghiasi isi rumah	6	0
	▪ Mendaur ulang barang bekas	0	3

Dari tabel diatas dapat diamati bahwa pelatihan *Decoupage* memberikan kesan dan dampak positif pada siswa. Lebih dari 80% peserta mengatakan kegiatan ini seru dan menyenangkan dan akan mereka praktekkan lagi di rumah. Meskipun tujuan awal dari kegiatan PKM ini untuk mengurangi ketergantungan siswa pda gadget belum terlihat pada mayoritas jawaban siswa, namun ada beberapa siswa telah menunjukkan kecenderungan untuk menempatkan *Decoupage* sama menyenangkannya dengan kegiatan

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha

ISSN 2615-2924 (online)

bermain hp. Selain itu kesan lain yang ditampilkan oleh para siswa adalah mereka merasa menjadi lebih kreatif dan memiliki jiwa seni untuk menghasilkan karya-karya yang dapat mempercantik rumah, mengubah barang-barang bekas menjadi kembali cantik dan dapat dijual atau diberikan sebagai hadiah bagi orang lain. Beberapa juga mengatakan berkeinginan untuk mengajarkan kembali kepada orang lain, baik kepada anggota keluarga di rumah, maupun teman-teman mereka yang ada di sekitar rumah maupun di sekolah yang belum pernah belajar tentang *Decoupage*. Dampak positif lain dari kegiatan ini menurut para guru adalah secara tidak sadar, para siswa sebenarnya telah membantu mensukeskan program daur ulang sampah yang sedang digalakkan oleh pemerintah kota Makassar melalui program Gerakan "Makassarta' Tidak Rantasa (MTR)". Dimana barang-barang yang sejatinya telah menjadi sampah dapat digunakan kembali menjadi barang-barang bermanfaat yang multifungsi dan mempercantik interior rumah maupun kelas.

SIMPULAN

Kegiatan berupa implementasi terapi seni *Decoupage* sebagai salah satu kegiatan alternatif untuk menurunkan ketergantungan anak pada gadget telah dilaksanakan dengan baik dan lancar di dua sekolah yaitu SDI Kampus UNHAS & SDI Kampus UNHAS I dengan melibatkan 17 guru pendamping dan 79 siswa SD. Antusiasme para guru dan siswa sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari awal kegiatan sampai kegiatan berakhir. Secara umum, kegiatan PKM ini berlangsung dengan sangat baik meskipun terhalang dengan beberapa hambatan seperti ruangan kelas yang kecil dan cukup padat untuk 40 siswa. Selain itu kehadiran siswa kelas lain yang tidak ikut pelatihan namun ikut juga masuk ke kelas tempat pelatihan berlangsung karena terdorong rasa penasaran melihat aktivitas siswa yang sedang mengikuti pelatihan. Beruntung kondisi ini dapat ditangani oleh para guru yang menjadi fasilitator di kelas, yang dapat mengarahkan siswa untuk tenang dan fokus pada kegaiatan seni yang sedang dikerjakan. Hasil evaluasi persepsi dan kesan siswa terlihat bahwa >80% peserta mengatakan kegiatan ini seru dan menyenangkan dan akan mereka praktekkan lagi di rumah. Meskipun tujuan awal dari kegiatan PKM ini untuk mengurangi ketergantungan siswa pda gadget belum terlihat pada mayoritas jawaban siswa, namun ada beberapa siswa telah menunjukkan kecenderungan untuk menempatkan *Decoupage* sama menyenangkannya dengan kegiatan bermain hp. Selain itu para siswa merasa menjadi lebih kreatif untuk menghasilkan karya seni yang dapat mempercantik rumah, mengubah barang-barang bekas menjadi kembali cantik dan dapat dijual atau diberikan sebagai hadiah bagi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi". *The 5th International Conference on Indonesian Studies "Ethnicity & Globalization" Proceeding* (pp. 362-371). Yogyakarta: University of Indonesia.

American Psychiatric Association. (2007). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th version, revised text ed.). Washington, DC: : American Psychiatric Association.

Bidwell, S. (2014). *The arts in health; Evidence from the international literatures.* New Zealand: Pegasus Health Charitable.

Bungay, H., & Vella-Burrows, T. (2013). The effect of participating in creative activities on the health and well-being of children and young people: A rapid review of the literature. *Perspective of Public Health, 133*(1), 44-52.

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha
ISSN 2615-2924 (online)

Frank, P. (2015, May 7). *How art therapy can help children facing mental and emotional challenges*. Retrieved March 15, 2018, from Huffington Post: https://huffingtonpost.com/2015/05/07/art-therapy-children_n_7113324.html

Haeyen, S., Hooren, S., & Hutschemaekers, G. (2015). Perceived effects of art therapy in the treatment of personality disorders, cluster B/C: A qualitative study. *The Arts in Psychotherapy, 45*, 1-10.

Kaha, M. (2012, May 24). *Dampak buruk teknologi bagi anak*. Retrieved March 15, 2018, from http://tanyadok.com/berita/dampak-buruk-teknologi-bagi-anak>

Kim, H. (2013). Exercise rehabilitation for smartphone addiction. *Journal of Exercise Rehabilitation, 9*(6), 500-505.

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai, 05*(3), 182-186.

Park, K. A., Kim, H. S., Lee, H. J., & Kim, O. H. (2009). The effect of family and personal variable of internet addicted young adults. *Korean Journal of Health Psychology, 14*, 41-51.

Santoso, L. C., Bramantijo, & Sutanto, R. P. (2013). *Perancangan kampanye sosial bagi orangtua tentang bahaya tablet PC bagi anak usia 2 tahun ke bawah.* Retrieved March 15, 2018 from https://www.neliti.com/publications/87161/perancangan-kampanye-sosial-bagi-orang-tua-tentang-bahaya-tablet-pc-bagi-anak-us

Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 1-9). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Copyright © 2018, Nurhaya Nurdin, Elly L. Sjattar, Rosyidha Arafat,A. Juwita Amal, Arnis Puspitha

ISSN 2615-2924 (online)