

## Kegiatan Bermain Seni Rupa Berbasis Konsep *Tri Pramana* Di Tk Bali Kumara Desa Batubulan

<sup>1\*</sup> I Gde Suryawan; <sup>2</sup> Putu Ayu Septiari Dewi <sup>3</sup> I Made Gede Anadhi <sup>4</sup> Komang  
Suardika <sup>5</sup> Made Gautama Jayadiningrat

UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*Email: [suryaseni87@gmail.com](mailto:suryaseni87@gmail.com)

Naskah Masuk: 26 Maret 2024, Direvisi: 27 Mei 2024, Diterima: 19 Agustus 2024

### ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan pemahaman melalui kegiatan bermain seni rupa berbasis konsep *Tri Pramana* di TK Bali Kumara Desa Batubulan. Konsep *Tri Pramana* terdiri dari *Pratyaksha Pramana* (pengamatan langsung), *Anumana Pramana* (pemikiran atau penalaran), dan *Agama Pramana* (pengalaman diterima dari ajaran yang diwariskan), sebagai kerangka kerja untuk merancang dan menyajikan kegiatan seni rupa yang menarik bagi anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah ceramah dan demonstrasi, meliputi penyampaian materi mengenai konsep kegiatan bermain seni rupa dalam bentuk sikap persembahyangan, pelaksanaan kegiatan berupa percontohan oleh tim pengabdian dan praktik langsung berbahan alam. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara guru, dan analisis dokumentasi karya seni yang dihasilkan oleh anak. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa kegiatan bermain seni rupa berbasis konsep *Tri Pramana* memberikan pengalaman bermakna bagi anak, seperti belajar mengamati dan mengekspresikan diri melalui seni, serta mengembangkan keterampilan pemikiran kritis dan apresiasi terhadap seni. Implementasi konsep *Tri Pramana* dalam kegiatan bermain seni rupa di TK Bali Kumara Desa Batubulan dapat menjadi model yang efektif untuk meningkatkan pemahaman seni rupa dan pengembangan pemikiran kritis pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Bermain Seni Rupa, *Tri Pramana*

### ABSTRACT

*This service aims to educate and provide understanding through visual arts play activities based on the Tri Pramana concept at the Bali Kumara Kindergarten, Batubulan Village. The Tri Pramana concept consists of Pratyaksha Pramana (direct observation), Anumana Pramana (thinking or reasoning), and Agama Pramana (experience received from inherited teachings), as a framework for designing and presenting visual arts activities that are attractive to young children. The method for carrying out this activity is lectures and demonstrations, including the delivery of material regarding the concept of fine arts play activities in the form of prayer postures, implementation of activities in the form of demonstrations by the service team and direct practice using natural materials. Data was collected through participant observation, teacher interviews, and documentation analysis of works of art produced by children. The results of the service show that fine arts play activities based on the Tri Pramana concept provide meaningful experiences for children, such as learning to observe and express themselves through art, as well as developing critical thinking skills and appreciation of art. Implementation of the Tri Pramana concept in fine arts play activities at Bali Kumara Kindergarten in Batubulan Village can be an effective model for increasing understanding of fine arts and developing critical thinking in early childhood.*

**Keywords:** *Playing Fine Arts, Tri Pramana*

## PENDAHULUAN

Seni visual tidak hanya merupakan bentuk ekspresi kreatif, tetapi juga merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak usia dini. Anak usia dini memiliki pola perkembangan yang berbeda-beda sehingga anak memiliki pribadi yang unik (Henny, dkk, 2022: 39). Sebagai lembaga pendidikan yang terletak di wilayah yang kaya akan warisan seni dan budaya Bali, pendidikan seni menjadi semakin penting di TK Bali Kumara Desa Batubulan. Namun, pendekatan terhadap pendidikan seni seringkali kurang memanfaatkan potensi pembelajaran holistik anak-anak. Henny, dkk (2023) menguraikan bahwa guru harus mampu menstimulasi perkembangan seni anak dengan berbagai kegiatan yang variatif seperti menggambar bebas dan mewarnai. Rufiko (2019) juga menambahkan bahwa, dengan adanya kegiatan menggambar ini bisa menjadi alat bantu guru untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini.

Konsep *Tri Pramana* yang berasal dari tradisi filsafat Hindu memberikan kerangka pengajaran seni rupa yang unik dan komprehensif. *Tri Pramana* tersebut meliputi *Pratyaksha* (pengamatan langsung), *Anumana* (berpikir atau menalar), dan *Agama* (pengalaman dari ajaran tradisional), yang kesemuanya dirancang untuk menunjang pemahaman seni yang mendalam. Mengenai pemanfaatan konsep *Tri Pramana* dalam pendidikan seni, Bawa & Winartha (2018) menyajikan pendekatan yang memadukan prinsip *Tri Pramana* dengan pengajaran seni lukis tradisional Bali. Mereka menekankan pentingnya pendekatan holistik terhadap pendidikan seni, termasuk observasi langsung, pemikiran kritis, dan pengalaman budaya. Pendekatan ini membuka pintu untuk menerapkan konsep serupa dalam konteks pendidikan prasekolah, misalnya di TK Bali Kumara di Desa Batubulan.

Sekolah merupakan tempat dimana anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan *soft skill* khusus yang diperlukan untuk perkembangannya. Sekolah juga merupakan tempat yang dioperasikan secara formal yang menekankan budaya lokal dan menumbuhkan sisi kemanusiaan anak-anak. Jenjang sekolah paling awal yang menjadi landasan pertama bagi segala perkembangan pribadi dan intelektual adalah pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini merupakan modal dasar untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten. Pendidikan ini merupakan landasan yang di atasnya landasan pendidikan dibangun.

Tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah mengembangkan seluruh aspek kecerdasan pada anak usia dini agar tumbuh kembang anak tercapai secara optimal dan siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan masa keemasan, pada masa ini anak memiliki daya sensitif dan rentan terhadap rangsangan eksternal yang membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Selain itu, anak pada usia ini mudah merespon rangsangan dari lingkungan dan mengembangkan potensi. Hal ini menjamin pertumbuhan dan perkembangan potensi setiap anak dapat berkembang secara optimal. Lingkungan memegang peranan yang sangat penting dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan merupakan sarana bagi anak untuk belajar dan merefleksikan pengalamannya. Masyarakat lokal menyadari bahwa keberhasilan pendidikan yang optimal dimulai sejak usia dini, ketika kecerdasan otak anak mencapai 80% dan 20% sisanya diperoleh melalui sekolah.

Salah satu aspek yang memerlukan pengembangan lebih lanjut adalah pendidikan seni anak usia dini. Pendidikan seni pada anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengekspresikan pengetahuan dan emosinya serta mengekspresikan dirinya melalui seni. Karya seni anak merupakan ekspresi keindahan peristiwa yang dirasakan. Pendidikan seni yang ada di Indonesia bermacam-macam jenisnya, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan semuanya itu berkembang dalam dunia pendidikan sesuai dengan tingkat perkembangan dan aspek perkembangannya. Mendidik anak melalui seni tidak hanya diperuntukkan bagi anak berbakat, seni dapat membantu mengembangkan potensi dan mendorong kreativitas. Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan visual dan imajinasi anak

sebagai upaya merangsang kepekaan anak terhadap seni (Silfia, 2020). Kegiatan anak yang membayangkan peristiwa dan kejadian yang telah terjadi atau yang belum diwujudkan dalam bentuk suatu karya seni disebut imajinasi.

Membangkitkan emosi berupa perasaan sedih, gembira, atau marah pada suatu karya seni yang diciptakan disebut kepekaan terhadap peristiwa. Anak-anak mulai mengekspresikan ide-idenya, menciptakan produk, dan bereksperimen dengan lingkungannya, dan melalui ini mereka mulai mengekspresikan kreativitasnya dan mengekspresikan karyanya sendiri. Kegiatan bermain seni khususnya seni rupa dapat mengembangkan konsep pengetahuan dengan mengadaptasi konsep agama Hindu. Media seni rupa dalam hal ini media lukis mampu mengembangkan kreatifitas dan potensi anak dan menghasilkan sebuah karya seni (Etnawati, 2022).) Seni rupa juga bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak, karena dalam proses menciptakan karya seni anak dapat mengungkapkan berbagai macam emosinya (Telaumbanua, 2024).

Ada beberapa aspek pengembangan, salah satunya adalah pendidikan seni anak usia dini. Pendidikan seni pada anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengekspresikan pengetahuan dan emosinya serta mengekspresikan dirinya melalui seni. Karya seni anak merupakan ekspresi keindahan peristiwa yang dirasakan. Pendidikan seni yang ada di Indonesia bermacam-macam jenisnya, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan semuanya itu berkembang dalam dunia pendidikan sesuai dengan tingkat perkembangan dan aspek perkembangannya.

Mendidik anak melalui seni tidak hanya diperuntukkan bagi anak yang berbakat, seni dapat membantu mengembangkan sebuah potensi dan dapat mendorong kreativitas dalam mengembangkan keterampilannya. Kegiatan anak yang membayangkan peristiwa dan kejadian yang telah terjadi atau yang belum diwujudkan dalam bentuk suatu karya seni disebut imajinasi. Membangkitkan emosi berupa perasaan sedih, gembira, gembira, atau marah pada suatu karya seni yang diciptakan disebut kepekaan terhadap peristiwa. Anak-anak mulai mengekspresikan ide-idenya, menciptakan produk, dan bereksperimen dengan lingkungannya, dan melalui ini mereka mulai mengekspresikan kreativitasnya dan mengekspresikan karyanya sendiri menggunakan imajinasi yang luas.

Kegiatan bermain seni khususnya seni rupa konsep pengetahuan dapat dikembangkan dengan mengadaptasi konsep dalam filsafat agama Hindu yang disebut dengan *Tri Pramana*. *Tri Pramana* berasal dari Bahasa Sansekerta, dari kata *Tri* dan *Pramana*. *Tri* artinya tiga dan *Pramana* artinya cara memperoleh pengetahuan. Jadi, *Tri Pramana* artinya tiga cara memperoleh pengetahuan, meliputi *Pratyaksa Pramana*, *Anumana Pramana*, dan *Agama Pramana*. Dengan adanya *Tri Pramana* anak-anak dapat mengikuti kegiatan bermain seni rupa. Berdasarkan konsep agama Hindu dimana konsep ini menekankan terhadap kemampuan mengetahui dan meyakini sesuatu yang baik melalui petunjuk, gejala-gejala yang dapat diamati secara logis, dan juga memperoleh kebenarannya melalui pengamatan secara langsung terhadap objek dalam kegiatan bermain seni rupa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah TK Bali Kumara Batubulan, Jalan Dewi Sri Gang. Salak I CU nomor 35 Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar yaitu Ni Wayan Lastari menyatakan bahwa pembelajaran seni masih dilakukan dengan cara konvensional tanpa menggunakan metode-metode tertentu didalam kelas. Kegiatan bermain seni rupa umumnya dilakukan dalam bentuk mewarnai buku tanpa kegiatan lainnya yaitu edukasi maupun pengamatan objek. Hal tersebut membawa kesadaran Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar terhadap pengembangan proses belajar, Tim Pengabdian menerapkan metode belajar berbasis konsep agama Hindu yaitu *Tri Pramana* dalam kegiatan bermain seni rupa.

## RUMUSAN MASALAH

Setelah dilakukan wawancara dan pengamatan di lapangan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan bermain seni rupa di TK Bali Kumara, antara lain sebagai berikut:

1. Metode belajar seni rupa digunakan masih konvensional.
2. Kegiatan bermain seni rupa masih menggunakan bahan-bahan belajar yang sudah sering digunakan seperti kertas gambar, plastisin, pensil warna dan *crayon*. Dimana bahan-bahan ini tidak mengakomodasi keseluruhan media yang dapat digunakan sebagai kegiatan bermain seni rupa.
3. Kegiatan bermain seni rupa tidak dibarengi dengan pengetahuan mengenai bahan dan *texture* yang digunakan dalam kegiatan belajar seni rupa, sehingga pengetahuan siswa terhadap penggunaan media dalam kegiatan seni rupa terbatas.

## KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

Kegiatan pertama dimulai dengan melakukan identifikasi masalah dan dilanjutkan dengan merumuskan solusi. Solusi yang ditawarkan adalah kegiatan bermain seni rupa berbasis Tri Pramana. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian memberikan materi, percontohan dan praktek kepada siswa TK Bali Kumara. Ruang lingkup kegiatan pada program pengabdian masyarakat ini adalah tentang 1). Menjelaskan materi kegiatan bermain seni rupa berbasis agama Hindu, 2). Mengamati bahan kegiatan bermain seni rupa sebagai pengenalan awal terhadap media, 3). Melakukan praktek kegiatan bermain seni rupa dengan bahan alam disekitar. Pada awal kegiatan, tim pengabdian akan mengadakan kegiatan sosialisasi pentingnya penanaman konsep kegiatan bermain seni rupa dibarengi dengan konsep agama Hindu untuk meningkatkan pemahaman seni anak dengan media seni berbasis alam sekitar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah adalah bentuk penyajian bahan pengajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal oleh guru kepada siswa. (Hidayati, 2022). Kegiatan yang akan dilaksanakan meliputi penyampaian materi mengenai konsep kegiatan bermain seni rupa dalam bentuk sikap persembahyangan, pelaksanaan kegiatan berupa percontohan dan praktik langsung seni rupa berbahan alam sebanyak 5 kali pertemuan, dimana setiap kali pertemuan akan diberikan bahan/media kegiatan seni rupa yang berbeda-beda sesuai dengan tema kegiatan. Diakhir kegiatan, tim pengabdian mengadakan evaluasi pelaksanaan program dengan menggunakan angket sederhana sebagai bentuk data dukung pelaksanaan pengabdian.

## TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan seni membina sikap dan kepribadian anak dengan fungsi intelektual seperti imajinasi, kepekaan, kreativitas, dan ekspresi. Anak dapat berfantasi tentang hasil pekerjaannya. Melalui emosi, anak-anak memasukkan ide-idenya ke dalam karyanya, yang membuat mereka peka, mengembangkan kreativitas yang tinggi, dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan karya seninya. Syah Sinaga (2021) dalam artikel yang berjudul "Pendidikan, Seni, dan Budaya: Entitas Lokal dalam Beradaban Manusia Masa Kini" menguraikan bahwa seni merupakan salah satu elemen budaya yang diwujudkan dalam berbagai objek dan peristiwa yang dikemas dengan estetika. Magdalena (2021) dalam artikel yang berjudul "Hidup, Seni dan Teks" menguraikan bahwa keindahan dalam seni adalah tentang komposisi dan warna. Keindahan maupun kekuatan seni dapat dirasakan dengan adanya keinginan untuk menemukan dan mencari sesuatu yang berbeda, seperti untuk menyampaikan sebuah pesan.

Mempelajari seni berarti memahami estetika (keindahan) dan mengungkapkan estetika dalam karya seni. Pemahaman estetika merupakan suatu proses penetrasi untuk mengobjektifikasi estetika dengan cara mempersepsi, merasakan, dan memikirkan tentang estetika. Pembelajaran seni dan estetika melalui metode konstruktivis berarti siswa memperoleh objek keindahan melalui pengalaman langsung, memungkinkan anak mengamati karya seni dan pada akhirnya meniru atau menirunya, artinya memahami proses, bentuk, dan keindahan seni. Prosesnya memungkinkan Anda merasakan dan merasakan hasilnya. Keindahan ini terlihat jelas, namun sulit diungkapkan dengan menggunakan bahasa kata-kata dibandingkan dengan bahasa simbol. Oleh karena itu, keindahan merupakan simbol objektifikasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa pendidikan seni berkaitan dengan keindahan karya yang diciptakan seseorang. Melalui pengalaman, anak dapat mengubah idenya menjadi karya seni. Imajinasi anak dapat meningkatkan kecerdasan kreatif anak sehingga anak menjadi lebih produktif (Suryawan, 2022). Manusia tidak pernah menyerah dalam bermain. Banyak pengalaman diperoleh melalui bermain, dan anak-anak mulai berimajinasi, mengembangkan pikiran dan perasaan, serta menjelajahi alam di sekitar mereka. Bermain sebagai modal untuk melatih imajinasi, berpikir, dan emosi. Pendidikan seni dalam kementerian ini berarti anak dapat mengungkapkan sesuatu secara visual melalui seni, anak menunjang perkembangan intelektualnya melalui seni rupa, dan pendidikan seni menumbuhkan kreativitas anak. Pembelajaran seni rupa dapat menjadi media bermain anak.

Faktor-faktor lain yang menunjang keberhasilan aktivitas pembelajaran seni rupa antara lain adalah: 1) Sarana dan Prasarana Sekolah, 2) Guru Yang Kompeten, 3) Kemauan/Motivasi Henny Nurhaeni (2022). Peran sarana dan prasarana menjadi hal yang penting dalam mengembangkan dan menstimulus aspek perkembangan anak, peran media juga menjadikan anak tertarik dan antusias dalam aktivitas bermain. Peran guru yang kompeten dalam pemilihan media juga menjadi pematik untuk menumbuhkan kecintaan anak terhadap media yang diberikan, terkadang pemilihan media yang monotone menyebabkan anak-anak menjadi cepat bosan, disamping itu guru juga penting untuk menumbuhkan kenyamanan suasana bermain, memotivasi dan memberikan *reward*. Tentu hal ini dilakukan secara kontinyu sehingga aktivitas pembelajaran (bermain) seni rupa sesuai yang diharapkan.

Aktivitas pembelajaran seni rupa di TK Bali Kumara terlebih dahulu anak-anak diajak untuk mengenal dan menggali konsep pengetahuan materi sebelum menuangkan kreatifitasnya dalam bentuk seni. Kemudian mengajarkan anak-anak untuk mengenali bahan alam dalam seni rupa kemudian memahami perbedaan berbagai tekstur bahan alam. Kegiatan terakhir yang dilakukan yaitu percontohan lalu praktek melukis dengan bahan alam seperti batu, daun kering, dan bahan alam lainnya. Hal ini juga sesuai dengan konsep *Tri Pramana* yaitu *Agama Pramana* adalah menjelaskan konsep, *Anumana Pramana* adalah dengan melakukan percontohan sehingga anak-anak melihat hal-hal yang harus dilakukan hal ini membuat anak tertarik, kemudian *Praktyasa Pramana* yaitu melakukan langsung kegiatan bermain seni rupa tersebut oleh anak. Secara tidak langsung anak diajarkan untuk mengenal dan mempraktikkan sikap-sikap persembahyangan yang baik dan benar, salah satu contoh sikap persembahyangan tersebut adalah sikap tangan (*Amustikarana*).

## PEMBAHASAN

Pembelajaran seni adalah salah satu pembelajaran yang diterapkan pada usia taman kanak-kanak untuk memberikan stimulus kepada anak. Pembelajaran seni juga menghantarkan anak untuk berani berimajinasi serta mampu menuangkan imajinasinya kedalam bentuk realistik baik dalam pemilihan warna maupun dalam pemilihan bahan seni. Dalam menerapkan pembelajaran seni dibutuhkan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu metode yang dikembangkan untuk pembelajaran seni dalam pengabdian ini adalah metode *Tri Pramana*. Metode *Tri Pramana* merupakan metode pembelajaran seni yang mengedepankan teknik seni dengan memanfaatkan unsur-unsur alam seperti bunga, daun suji, daun pisang

kering, dan batu.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di TK Bali Kumara Batubulan dengan memanfaatkan bahan alam untuk merangsang motorik halus dan kasar anak juga dibarengi dengan metode *Tri Pramana* sangat disukai oleh anak. Hal ini terlihat dari ekspresi anak, semangat serta antusias anak dalam mengikuti pelajaran seni. Selain itu, dalam pengenalan bahan belajar berupa benda alam anak-anak belajar memahami tekstur dengan menyentuh bahan serta menganalisis cara membuat karya seni dengan benda-benda alam tersebut. Kendala yang dialami ketika menerapkan metode ini adalah anak-anak belum memiliki pengetahuan terhadap aplikasi media dalam belajar seni rupa. Hal ini tentunya mendorong kegiatan ini agar dapat dilaksanakan kembali selain aplikasinya belum maksimal metode belajar seni juga diminati oleh anak-anak. Kegiatan ini diharapkan mampu merangsang kecerdasan emosional anak terhadap pemahamannya akan kemampuan dirinya sendiri baik secara emosional. Seni merupakan salah satu cara mengekspresikan diri secara tidak langsung dan bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan motorik maupun pengembangan emosional anak. Hal ini didukung oleh pernyataan wali kelas bahwa kegiatan ini ingin dilanjutkan kembali sebagai salah satu program belajar aktif disekolah dan akan menjadi salah satu program lanjutan dalam mata pelajaran seni.



Gambar 1. Siswa Sangat Antusias Dalam Mengikuti Kegiatan Pengabdian  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 1. memperlihatkan siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian, ini tercermin dari semangat dan kekompakan mereka dalam merespon pengantar materi dari tim pengabdian. Hal pertama yang dilakukan adalah menjelaskan tema *Tri Premana* itu sendiri. Diawali dengan menjelaskan alat dan bahan-bahan karya seni secara umum yang. Kemudian selanjutnya yaitu mengenalkan secara langsung alat dan bahan belajar seni dengan bahan alam, memproses bahan alam menjadi bahan/warna yang digunakan dalam kegiatan seni. Mulai membuat konsep seni dengan bahan alam tanpa pola dan sketsa tertentu. Anak-anak diajak langsung untuk menggambar dengan bahan alam yaitu batu dan daun kering dengan warna yang sudah dibuat sebelumnya. Warna yang dibuat yaitu warna yang diambil dari beberapa bahan dari alam. Metode *Tri Premana* juga digunakan dalam bentuk pengenalan sikap asana yang benar dalam penggunaan media kertas dan diwarnai oleh siswa. Sikap asana yang baik akan dapat mendukung kemaksimalan sebuah proses pembelajaran yang akan dilalui.

Dalam proses menjelaskan alat dan bahan, stimulus atau rangsangan sangat penting untuk dikembangkan agar anak-anak dapat menerima informasi dengan baik. Informasi diterima dengan baik oleh anak-anak tentunya akan dapat mendukung efektivitas kegiatan yang dilakukan. Berbagai kendala dalam proses yang dihadapi pasti bisa dilalui jika rangsangan yang diberikan tepat dan memiliki tingkat keseimbangan yang baik dengan karakteristik anak-anak.

Karakteristik yang ditemukan dalam proses pengabdian masyarakat ini yaitu anak-anak lebih cenderung aktif dan energik, memiliki tingkat kreatif yang baik, jiwa sosial yang tinggi, dan anak-anak lebih suka bertanya dalam mencari hal baru. Karakteristik anak-anak tersebut tentu akan mendukung adanya penerapan metode *Tri Premana* ini dalam proses belajar mengajar.



Gambar 2. Suasana Kegiatan Mewarnai Batu  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 2. Memperlihatkan suasana kegiatan mewarnai batu, hal ini sangat penting dilakukan dan merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam pengabdian masyarakat. Tahapan tersebut sebuah implementasi beberapa media alam yang kemudian dikolaborasi dengan kegiatan mewarnai. Media alam yang digunakan pada pengabdian ini diantaranya:

1. Batu yang memiliki permukaan halus dan kasar, sengaja dipilih agar anak-anak juga memiliki pengetahuan dan kepekaan mengenali permukaan (*teksture*) bahan/media. Berbagai *teksture* terdapat dalam permukaan batu yang kemudian menjadi sarana untuk memaksimalkan kepekaan anak-anak khususnya dalam kegiatan mewarnai.
2. Daun pisang kering yang sudah disetrika agar daun menjadi datar layaknya seperti kertas, pengetahuan ini diberikan agar anak-anak mengenali banyak media alam bisa dimanfaatkan pengganti kertas. Daun pisang sangat mudah untuk ditemui, tentu saja dengan hal tersebut kita bisa memberikan pemahaman kepada anak-anak agar senantiasa memanfaatkan sumber daya alam sekitar sebagai media pembelajaran.
3. Bahan pewarna alam seperti kunyit, kulit buah naga, daun suji, bunga *teleng*, dan daun *arok*, daun *miana* dan daun jati (kunyit menghasilkan warna kuning, kulit buah naga menghasilkan warna merah muda, daun suji menghasilkan warna hijau, bunga *teleng* menghasilkan warna biru, daun *arok* menghasilkan warna ungu, daun *miana* menghasilkan warna hijau muda, ungu, merah tergantung jenis daun *miana*, dan daun jati menghasilkan warna *oranye*).

Media tersebut dipadukan dan diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang bersifat aktif, dimana stimulus sangat penting diberikan dalam tahapan implementasi agar senantiasa mendapatkan respon yang baik maupun positif dari anak-anak. Respon yang positif akan memberikan proses pembelajaran yang bermakna dan sebuah tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

Media batu dan daun pisang merupakan media yang sangat mudah ditemui dalam

lingkungan sekitar. Media batu berwarna ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan daya kognitif anak (Kusna, 2022). Pemanfaatan media yang berasal dari alam merupakan proses pemahaman belajar menyadari yang diberikan kepada anak-anak. Belajar tidak perlu menggunakan media yang sulit untuk dicari seperti media yang perlu di beli dari *took* dan lain sebagainya, tetapi belajar yang baik adalah pemanfaatan media yang mudah ditemui seperti media alam.



Gambar 3. Pendampingan Dalam Mewarnai  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 3. memperlihatkan pendampingan mewarnai, kegiatan ini sangat penting dilakukan dalam pengabdian, karena memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak diantaranya: menumbuhkan sikap anak dalam aktivitas bersosialisasi semakin meningkat, pemahamannya terhadap media berbahan alam bertambah (anak menjadi tau dan paham bahwa banyak media disekeliling mereka bisa digunakan sebagai media untuk melakukan aktivitas seni), kreativitas mereka meningkat, ini ditandai dengan kemampuan awal saat menggunakan media batu, anak-anak masih belum lancar memegang kuas atau membuat pola untuk diwarnai, tetapi dengan beberapa latihan karya yang dihasilkan semakin baik dan variatif.

Penggunaan media daun pisang kering bagi anak-anak merupakan hal yang sangat asing, karena rutinitas atau keseharian mereka menggunakan kertas gambar, pada awalnya mereka agak bingung dan takut untuk diajak praktik membuat teknik cap dari pelepah pisang yang dipotong pendek-pendek, padahal teknik yang sama sudah mereka pernah lakukan diatas kertas. Dari beberapa kali percobaan/eksperimen yang dilakukan anak-anak menjadi ketagihan membuat cap diatas daun pisang kering. Karena seperti yang kita ketahui daun pisang kering memiliki *teksture* alami. Sehingga pemilihan bahan daun pisang kering ini menjadi salah satu alternatif untuk pengembangan dan pengetahuan media anak usia dini.



Gambar 4. Salah Satu Karya Siswa Menggunakan Media Daun Pisang Kering  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 4. Merupakan salah satu karya siswa menggunakan media daun pisang kering, media daun pisang kering memiliki karakter yang artistik dan penggunaan media daun pisang kering sebagai salah satu alternatif pengganti kertas. Disamping itu pengenalan berbagai jenis media memiliki fungsi melatih/mengembangkan kreativitas anak. Sehingga aktivitas belajar seni rupa untuk anak usia dini harus dibuat semenarik dan sekratif. Seperti mengenalkan bahan atau media berbahan alam sebagai media seni, dan diajarkan memanfaatkan bahan alam yang ada dilingkungan sekitar secara baik, juga mampu mengenalkan anak terhadap kepeduliannya akan alam serta tidak menyia-nyiakan kebaikan alam yang telah diberikan kepada kita. Gambar diatas adalah sebuah karya siswa yang mempergunakan media alam yaitu daun pisang kering sebagai media pembelajaran. Media daun pisang tersebut memberikan pemahaman bahwa karya seni bisa dibuat dari media alam yang sangat sederhana. Dalam proses mewarnai media daun pisang tersebut, siswa mengkombinasikan beberapa warna dengan imajinasi luas yang dikonsep sedemikian rupa dan membentuk sebuah hasil yang memberikan kesan abstraksi.

Disamping itu, dalam proses mewarnai media daun pisang, anak-anak memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan mampu menghasilkan karya seni yang luar biasa. Dalam proses pewarnaan, tentu pendekatan dan pendampingan kepada anak-anak sangat diutamakan, supaya jika terdapat kendala dalam tahapan yang dilalui anak-anak, tentu sebagai fasilitator memberikan pemahaman dan motivasi. Motivasi diberikan agar anak-anak lebih maksimal dan percaya diri melalui tahapan proses pengembangan media khususnya daun pisang dalam proses belajar mengajar.



Gambar 5. Hasil Karya Pengabdian  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 5. merupakan hasil karya pengabdian, kegiatan tahapan akhir dalam kegiatan pengabdian adalah proses penggunaan media alam yang kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk kegiatan mewarnai. Hasil akhir dalam pengabdian masyarakat ini yaitu bersifat produk. Produk tersebut dapat dinikmati sebagai karya seni yang sangat luar biasa. Anak-anak senantiasa mengikuti proses pembelajaran dengan serius dan diimbangi dengan kegiatan belajar sambil bermain, karena masa anak-anak merupakan masa untuk bermain. Disela kegiatan mewarnai media alam, anak-anak diberikan ice breaking seperti bernyanyi dan berbagai kegiatan lainnya agar mereka tidak tegang dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Tujuan lain dari kegiatan ice breaking yaitu untuk meningkatkan semangat anak-anak dalam pembelajaran. Dengan semangat yang tinggi tentu dalam proses pewarnaan media alam akan menghasilkan warna yang maksimal dan memiliki nilai seni yang sangat tinggi.

Hasil karya pengabdian masyarakat ini merupakan wujud nyata dalam pemanfaatan sumber daya alam sekitar. Lingkungan sekitar sudah menyediakan banyak media yang bisa dikembangkan khususnya dalam penggunaan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media alam akan memberikan efek positif di kemudian hari sebagai inovasi baru khususnya guru untuk meningkatkan kinerja mereka dalam memberikan materi dan praktek dalam suatu proses pembelajaran. Pemanfaat media alam tentu akan menghemat pengeluaran, seperti membeli media yang ada di toko dan tentu itu akan mengeluarkan biaya yang cukup mahal.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Bermain Seni Rupa Berbasis Konsep *Tri Pramana* di TK Bali Kumara Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar telah terlaksana dengan proses maksimal dan berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Tahapan demi tahapan dilalui dan menjadi proses yang sangat penting serta tujuan dari pengabdian masyarakat ini tercapai dengan maksimal. Selama proses kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung, tim pelaksana pengabdian dibantu oleh beberapa mahasiswa dan juga bekerja sama dengan Kepala Sekolah dan Guru-Guru TK Bali Kumara.

Respon peserta (anak-anak) dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sangat positif, mereka dapat lebih maksimal dalam memahami materi dan penyajian materi serta demonstrasi (praktik) yang dilakukan tim pengabdian. Dari hasil evaluasi kegiatan secara menyeluruh, terdapat catatan kecil yang perlu mendapatkan tindak lanjut dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya yaitu, pengelolaan waktu dalam pelaksanaan kegiatan harus disesuaikan dengan keadaan dilapangan, peserta dalam kegiatan perlu ditambah dan sasaran peserta perlu menyasar TK dan Guru Lainnya. Peserta pengabdian berharap adanya kegiatan lanjutan dengan kegiatan yang serupa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Keberhasilan dalam proses maupun tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar atas kesempatan sehingga kegiatan pengabdian ini bisa terlaksana dengan maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tim pengabdian juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-guru, siswa TK Bali Kumara Desa Batubulan, yang sudah membantu dan mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada tim pengabdian kepada masyarakat yang sudah bekerja keras dalam mengkonsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat, sehingga kegiatan ini bisa tercapai dengan maksimal sesuai rencana dan tujuan yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Henny Nurhaeny, dkk. (2022). Kreativitas Seni Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Menggambar Pada Masa Pandemi Covid-19 (Penelitian Kualitatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Andika Cilegon-Banten. *Jurnal Children Advisory*, Vol 9, No 2.
- Henny, dkk. (2023). Stimulasi Perkembangan Aspek Seni Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 6 Nomor 1, Februari 2023. P-ISSN: 2615-4560 E-ISSN: 2620-5270.
- Hidayati, Helma. (2022). Belajar dan Pembelajaran dalam Metode Ceramah. *Prodi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Mangkurat, Banjarmasin*. <https://osf.io/preprints/thesiscommons/hnfys/> (diakses pada tanggal, 24 Mei 2024, Waktu 18.00 WITA)
- Magdalena, Rotua. (2021). Hidup, Seni dan Teks. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*. Vol.1.No1, Maret 2021. (45-46).
- Rofiko Sari & Basuki Hadi Prayoga. (2019). Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Wirolegi Sumbersari Kabupaten Jember. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*. Volume , Nomor 2, ISSN: 2614-4387 (print), 2599-2759 (online).
- Silfia Novita Rizki, Usep Kustiawan, Suryadi. (2020). Peningkatan Rock Painting terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak di RA Darul Fikri. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. JGA, Vol. 5 (3), September 2020 (91-100)
- Siti Labiba Kusnal, Endang Puspitasari. (2022). Penggunaan Media Batu Berwarna Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 34 Tahun. Hal (37-44) P-ISSN: 2797-8974 E-ISSN: 2797-8648.
- Syah Sinaga, Fajry Sub'haan, dkk. (2021). Pendidikan, Seni, dan Budaya: Entitas Lokal dalam Beradaban Manusia Masa Kini. *Virtuso: Jurnal Pengkajiaan dan Penciptaan Musik*, Vol.4. No .2, November 2021. Hlm. 105.
- Suryawan I Gde, Suyasa Ariputra I Putu & Putra Sindu. (2022). Manfaat Pembelajaran Finger Painting Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. hal. 26-37.
- Etnawati1, Susanti., Pamungkas, Joko. (2022). Penggunaan Media Lukis dalam Pembelajaran Seni untuk Mengembangkan Multiple Intelegensi Anak. Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 5960-5969. ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print).
- Telaumbanua, Kiraniawati & Berkati Bu'ulolo. (2024). Manfaat Seni Rupa dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.2No.1, Tahun 2024.