

**LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT KELOMPOK
(DIPA BPOTN)**

**MENGEMBANGKAN POTENSI Kecerdasan Kinestetik Anak Sekolah
Dasar Dengan Pelatihan Pembuatan Aesoris Interior Melalui
Membatik Teknik Jumputan**



Ketua:

Putri Sekar Hapsari , S.Sn., MA

Nip. 197805272008122003

Anggota :

Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum

Nip. 196912192008122002

Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn

Nip. 196302021990031012

Dibiayai DIPA ISI Surakarta

Nomor : SP DIPA-042.01.2.400903/2019 Tanggal 23 Juli 2019

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan

Nomor Kontrak : 12295/IT.6.1/PM/2019, Tanggal 14 Agustus 2019

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

OKTOBER 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian:

MENGEMBANGKAN POTENSI KECERDASAN KINESTETIK ANAK SEKOLAH DASAR dengan PELATIHAN PEMBUATAN ASESORIS INTERIOR melalui MEMBATIK TEKNIK JUMPUTAN

1. Ketua Tim Pengusul

- a) Nama : Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A
- b) NIP : 197805272008122003
- c) Jabatan/Golongan : Asisten Ahli, IIIb
- d) Jurusan/Fakultas : Desain/FSRD
- e) Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
- f) Bidang Keahlian : Ergonomi & Desain Asesoris Interior
- g) Alamat Kantor : Jl. KH. Dewantara 19 Surakarta
(0271) 647658, Fax (0271) 646175

Nama Anggota I

- a. NIP : Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum
: 196912192008122002
- b. Jurusan/Fakultas : Desain/FSRD

Nama Anggota II

- a. NIP : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn
: 196302021990031012
- b. Jurusan?Fakultas : Desain/FSRD

Lama PPM Tematik

: 6 (enam) Bulan

Pembiayaan

: Rp. 23.500.000,-

(Dua puluh tiga lima ratus ribu rupiah)

Surakarta, 28 Oktober 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

Ketua PPM Tematik,

Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A
NIP. 197805272008122003

Menyetujui,
Ketua PPM ISI Surakarta

Dr. Slamat, M.Hum
NIP. 196705271993031003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
ABSTRAK	4
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi	5
B. Permasalahan Mitra	8
BAB II. METODOLOGI	
A. Solusi yang ditawarkan	9
B. Target Luaran	10
BAB III. KELAYAKAN PENGUSUL	
A. Spesifikasi Kompetensi Perguruan Tinggi	11
B. Spesifikasi Kompetensi Pengusul	11
BAB IV. HASIL YANG DICAPAI	12
A. Persiapan kegiatan serta koordinasi dengan pihak-pihak terkait	12
B. Pembukaan kegiatan pelatihan	12
C. Pemberian pengetahuan dan kreativitas asesoris interior.....	12
D. Pelatihan pembuatan pola dan pengikatan kain jumputan.....	13
E. Pelatihan ketrampilan pewarnaan jumputan.....	15
F. Proses Pengeringan.....	16
G. Proses Penguncian Warna.....	18
H. Proses Pencucian, Pengeringan hingga Hasil Jumputan.....	19
I. Pantauan perkembangan dan evaluasi kegiatan.....	21
J. Pembuatan Laporan Kegiatan.....	21
K. Publikasi Jurnal.....	23
DAFTAR PUSTAKA	24

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan untuk mengenalkan kesenian budaya lokal kepada anak sedari dini, dengan mengambil mitra dua sekolah dasar negeri di kecamatan Serengan pada usia 7-12 tahun. Alasan mengambil sample pada usia ini adalah karena anak usia tersebut telah masuk pada tahap operasional konkret, dimana anak telah mempunyai kemampuan mengelompokkan, menyusun dan menghubungkan/menghitung angka atau bilangan.

Pelatihan yang akan dilakukan adalah memberikan bekal pembelajaran praktek membatik dengan teknik jumputan untuk menambah pengalaman, pengetahuan dan kreatifitas anak, khususnya pada bidang keterampilan kerajinan tangan. Anak usia 7-12 tahun cenderung mempunyai keaktifan yang tinggi, sehingga keaktifan ini jika diarahkan dengan tepat maka akan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya.

Keterbatasan terdapat pada kurangnya jam pelajaran untuk mempelajari pelbagai ketrampilan, khususnya membatik karena tergabung dengan mata pelajaran SBDP. Belum adanya pengoptimalan kecerdasan kinestetik pada bidang prakarya membatik dan kurangnya wawasan serta pengetahuan guru tentang praktek membatik. Berdasar dari temuan inilah sehingga perlu diadakan pelatihan salah satunya dengan praktek membatik jumputan untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan kinestetik. Sehingga anak dapat terlatih yang nantinya dapat memunculkan kreativitas siswa. Disamping itu anak mempunyai wawasan lebih dan mengerti akan kesenian budaya lokal dengan menghasilkan suatu produk yang dapat berdaya guna.

Kegiatan ini direncanakan selama kurun waktu enam bulan, kegiatan yang direncanakan berupa : penyuluhan tentang batik sebagai warisan kesenian budaya lokal, pelatihan pembuatan pola/desain, praktek penggunaan alat yang praktis dan tepat guna, praktek pewarnaan, selanjutnya pelatihan pengembangan pola/desain batik jumputan yang diminati saat ini.

Kata kunci : *Mengembangkan kecerdasan kinestetik, batik jumputan, SD*

BAB I: PENDAHULUAN

a. Analisis Situasi

Sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya, anak sebagai makhluk individu sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan. Diharapkan anak dapat tumbuh sesuai dengan potensi yang dimilikinya melalui pendidikan yang diberikan, sehingga dapat menjadikannya seorang anak bangsa yang diharapkan (Martuti, 2009).

Beberapa orang lebih pandai dibanding orang lain dipengaruhi oleh dua faktor perkembangan otak manusia dimana, faktor itu adalah keturunan dan lingkungan. Orang tua tidak dapat mengubah gen seorang bayi, tetapi mereka hanya bisa mengoptimalkan melalui faktor lingkungan yang nantinya dapat meningkatkan potensi perkembangan seorang anak. (Dmitriev dalam Chatib, 2010).

Dalam usaha pengembangan berbagai potensi yang dimiliki anak perlu mendapatkan perhatian secara khusus, diantaranya yang berkaitan dengan kecerdasan majemuk (multiple intelligences) dan proses pembelajaran berbasis Kecerdasan Majemuk yang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak. Upaya-upaya yang dilakukan dalam pengembangan potensi anak, baik yang dilakukan oleh orangtua, guru ataupun pihak-pihak yang terkait akan lebih berhasil apabila disertai dengan perluasan wawasan tentang perkembangan anak yang bersangkutan (Jamaris, 2005).

Setiap orang memiliki 8 (delapan) kecerdasan, yang berfungsi dengan cara yang unik. Pada sebagian orang memiliki tingkat fungsi yang tinggi dari kedelapan kecerdasan tersebut. Kecerdasan itu meliputi bahasa, kecerdasan angka (matematika), suara (musik), gesture/tubuh (kinestetik), desain (seni visual), interpersonal, intrapersonal dan naturalis yang masing-masing memiliki budayanya sendiri, aturan, symbol yang dapat dikomunikasikan (Synder, 1997).

Salah satu kecerdasan majemuk itu adalah kecerdasan kinestetik, dimana mempunyai karakteristik berprestasi tinggi dalam olahraga; Bergerak-gerak ketika sedang duduk; Terlibat dalam kegiatan fisik; olahraga, permainan, menikmati gerak melompat, lari, gulat, atau kegiatan lain yang serupa; Terampil dalam kerajinan tangan; Pintar menirukan gerakan, kebiasaan dan perilaku orang lain; Senang bekerja dengan tanah liat, melukis dengan jari; Senang membongkar pasang benda atau hal lainnya (Jamaris,2005)

Mengingat bahwa anak usia 7-12 tahun adalah masuk pada tahap operasional konkret, dimana sudah mempunyai kemampuan mengelompokkan, menyusun dan menghubungkan angka atau bilangan. Anak usia 7-12 tahun cenderung mempunyai keaktifan yang tinggi, sehingga keaktifan ini jika diarahkan dengan tepat maka akan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya. Karakteristik anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik adalah anak yang tidak dapat diam, dalam arti dia akan menyibukkan diri dengan melakukan suatu kegiatan yang bergerak. Potensi yang dimiliki anak-anak ini dapat ditingkatkan melalui pelatihan untuk menambah pengalaman, pengetahuan dan kreatifitas.

Pelatihan membuat jumputan yang diberikan dapat untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan kinestetik karena anak dapat bermain warna sekaligus mengkoordinasikan gerakan mata dan jari tangannya dalam menjumput atau mengikat kain sehingga membentuk motif batik jumputan tertentu. Bagi anak proses membuat jumputan sendiri merupakan suatu kegiatan pembuatan kerajinan tangan yang menarik dimana anak dapat mengenal kesenian batik.

Kerajinan tangan adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan potensi kecerdasan kinestetik. Hal ini salah satunya dapat dilakukan dengan membuat asesoris interior dengan menggunakan pelatihan membuat jumputan. Asesoris interior sendiri adalah hiasan yang dirancang untuk ruang kantor, lobi, kamar hotel, rumah tinggal, galeri, dsb. Dengan desain warna, peralatan, perlengkapan furnitur untuk membuat keindahan dan keserasian ruangan. Contoh asesoris interior yang dapat dibuat antara lain kap lampu, lukisan, panel hiasan dinding, wallpaper, taplak meja, gorden, bantal sofa yang beraneka motif, bentuk dapat kita berikan.

Kerajinan tangan yang sekaligus dapat diperuntukkan asesoris interior, salah satunya adalah taplak meja, bantal sofa, penutup meja, korden dan tas belanja. Dimana dalam pelatihan ini akan diberikan dengan motif dari batik jumputan.

Batik jumputan adalah salah satu jenis batik yang teknik membuatnya adalah dengan menjumput/mengikat beberapa bagian kain dengan suatu media tertentu kemudian dicelupkan pada pewarna pakaian. Batik jumputan sering juga disebut batik ikat celup (mayputri.blogs.uny.ac.id).

Menurut Murtono (2007) Pembuatan batik jumputan berbeda dengan batik tulis ataupun cap, perbedaannya yaitu dengan proses membuat pola ikatan dan mengikatnya pada beberapa bagian kain. Sedangkan menurut Herni (2007), perbedaan ditekankan pada proses pewarnaannya. Pewarnaan dimulai dengan mencelupkan kain yang telah diikat rapat sesuai pola, ke dalam larutan zat warna. Berdasar tiga data diatas, dapat disimpulkan bahwa batik Jumputan didapat dari proses mengikat kain sesuai dengan pola yang diinginkan dan mencelupkan pada zat warna sehingga membentuk motif jumputan.

Menurut survey awal yang dilakukan peneliti, beberapa sekolah dasar belum mendapatkan pembelajaran praktek membuat batik jumputan, mereka hanya dibekali pengetahuan jenis batik jumputan. Beberapa jenis teknik batik jumputan yang sering kita temui antara lain batik jumputan dengan mengikat batu/kelereng, mengikat kain, menjahit beberapa bagian kain, ada juga dengan membuat motif arasi shibori, tiedye dan lain-lain.

Tetapi pada pelatihan ini hanya akan membuat batik jumputan dengan teknik mengikat batu/kelereng, mengikat kain dan menjahit beberapa bagian kain sehingga membentuk pola batik setelah dicelupkan pada pewarna batik.



Proses Pengikatan Kain





Motif batik tersebut diatas dapat dijadikan asesoris interior berbagai jenis barang, seperti *cushion cover* (sarung bantal), tas belanja, penutup meja, gordena, taplak meja yang di latih pada kesempatan pengabdian masyarakat ini. Contoh dapat dilihat dibawah ini:



b. Permasalahan Mitra

Mengacu kepada analisis situasi tersebut maka permasalahan mitra adalah mencakup hal-hal berikut ini :

1. Belum adanya pengoptimalan kecerdasan kinestetik pada bidang prakarya membatik
2. Tidak tersedianya waktu khusus mempelajari pelbagai ketrampilan, khususnya membatik karena tergabung dengan mata pelajaran SBDP.
3. Kurangnya wawasan dan pengetahuan,
4. Perlu diadakan pelatihan agar terlatih dan nantinya dapat memunculkan kreativitas siswa serta mempunyai wawasan lebih dan mengerti akan hasil suatu produk akan dapat berdaya guna.

Pelatihan ini diselenggarakan pada 2 SDN yaitu SDN Kratonan dan SDN Kemasari II, dengan peserta latihan ini sejumlah 120 siswa. Setelah diadakan pelatihan ini diharapkan akan ada lagi pelatihan yang lain, agar pembelajaran keterampilan tidak hanya terfokus pada pembelajaran seni budaya yang kurang produktif. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan kesenian budaya lokal kepada anak sedari dini.

BAB II: METODOLOGI

a. Solusi yang ditawarkan

No	PRIORITAS MASALAH MITRA	SEBELUMNYA	REKOMENDASI	SOLUSI YANG DI TAWARKAN
1	Pengembangan Potensi Kecerdasan Kinestetik	Belum ada yang menggunakan kegiatan membatik	Mempunyai wawasan, pengetahuan baik teori dan praktek membatik	Pelatihan membatik jumpitan dengan teknik mengikat batu/kelereng, mengikat kain dan menjahit beberapa bagian kain sehingga membentuk pola batik setelah dicelupkan pada pewarna batik
2	Desain	Konvensional	Desain Inovatif	Dibuat desain-desain baru yang lebih menarik, dengan melihat isue trend yang berkembang dimasyarakat
3	SDM	Belum terlatih	Terlatih	-Dilakukan pelatihan agar terlatih, -memunculkan kreativitas siswa -mempunyai wawasan lebih -mengerti akan hasil suatu produk akan dapat berdaya guna.

b. Target dan Luaran

Target yang diharapkan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Mitra dalam hal ini adalah anak sekolah dasar dapat mengoptimalkan potensi kecerdasan kinestetik melalui kegiatan membatik jumpitan.
2. Mitra mampu mengembangkan kreatifitas melalui tren isue yang berkembang, baik secara kuantitas maupun kualitas, mengingat pengembangan kreativitas selalu inovatif .

3. Mengerti hasil suatu produk mempunyai daya guna sehingga terasah untuk meningkatkan kualitas
4. Mampu mengembangkan kreatifitas berdasar pengalaman kegiatan yang sering dilakukan.

Luaran bagi mitra binaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Mngoptimalkan potensi kecerdasan kinestetik mitra binaan
2. Meningkatkan daya kreatifitas dan kemandirian mitra binaan
3. Mngoptimalkan potensi kecerdasan kinestetik melalui kegiatan membuat dengan pewarnaan teknik jumputan
4. Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman baru khususnya membuat jumputan bagi mitra binaan

Luaran hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Bahan literatur bagi mahasiswa terkait dengan materi mata kuliah, khususnya Desain Interior pada mata kuliah Asesoris Interior.
2. Pengabdian masyarakat ini diharapkan merupakan implementasi program Tri Dharma Perguruan Tinggi Institut Seni Indonesia Surakarta
3. Menghasilkan Naskah Publikasi Ilmiah
4. HKI

BAB III: KELAYAKAN PENGUSUL

a. Kompetensi Perguruan Tinggi

LPPMPP ISI Surakarta merupakan wadah bagi penelitian dan pengabdian masyarakat di lingkungan ISI Surakarta yang memiliki dua fakultas, yakni Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Lingkup bidang pengusul program pengabdian pada masyarakat berasal dari Fakultas Seni Rupa dan Desain berupaya mengembangkan kegiatan program pengabdian masyarakat yang sesuai dengan disiplin ilmu dan kompetensi pada bidang industri kreatif bidang seni dan desain. Kegiatan pengabdian ini sejalan dengan program Tri Dharma Perguruan Tinggi. Jenis dan model pembinaan pada kegiatan ini sangat sesuai dengan kompetensi dari Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

b. Spesifikasi Kompetensi Pengusul

Kompetensi dari masing-masing anggota tim pengusul program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah :

1	Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A (Ketua)	
	Kompetensi	Tugas yang Relevan
a	Ketua	Mengkoordinasi kegiatan
b	Survey awal kelayakan mitra	Survei awal obyek penelitian
c	Literatur Kecerdasan Kinestetik	Wawancara dengan mitra binaan
d	Literatur Batik Jumputan	Menyusun materi pelatihan Pelaksanaan pelatihan Melakukan analisis Menyusun Jurnal offline dan publikasi Evaluasi dan laporan
2	Siti Badriyah, S.Sn, M.Hum (Anggota)	
	Kompetensi	Tugas yang Relevan
a	Anggota Penelitian	Survei awal obyek penelitian
b	Koordinasi dengan mitra binaan	Menyusun materi pelatihan
c	Literatur Asesoris interior	Meresume hasil pelatihan
d	Membuat contoh desain	Melakukan analisis Menyusun Jurnal offline dan publikasi Evaluasi dan laporan
3	Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn (Anggota)	
	Kompetensi	Tugas yang Relevan
a	Anggota Penelitian	Meresum hasil pelatihan
b	Wawancara	Melakukan analisis
c	Literatur batik jumputan	Menyusun Jurnal offline dan publikasi
d	Membuat contoh desain	Evaluasi dan laporan

BAB IV. HASIL YANG DICAPAI

Tahapan pelatihan yang sudah dilaksanakan dapat dibagi menjadi beberapa bagian kegiatan dan materi yang disampaikan, yakni :

A. Persiapan Kegiatan Serta Koordinasi Dengan Pihak-Pihak Terkait.

Tahap persiapan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Kemasan II dan SDN Kratonan 03 ini, masing-masing ini sudah dilaksanakan sebanyak enam kali tatap muka untuk survey lapangan / mitra dan koordinasi dengan kedua pihak sekolah, khususnya Kepala Sekolah dan Guru Kelas SDN Kemasan II dan SDN Kratonan 03, untuk menentukan waktu dan tempat yang tepat untuk kegiatan tersebut.

B. Pembukaan Kegiatan Pelatihan

Pembukaan pelatihan dihadiri oleh Ibu Kepala Sekolah, panitia dari kampus ISI Surakarta sebanyak lima orang, peserta dari SDN Kemasan II Ska sejumlah 5 orang. Lokasi pelatihan berada di Aula dan Halaman SDN Kemasan II Ska. Begitu pula pada SDN Kratonan 03 Ska pelatihan dilakukan di Aula dan Halaman SDN Kratonan 03 Ska. Pembukaan masing-masing sekolah dimulai pukul 08.30 WIB, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan-pelatihan. Pelatihan ini sendiri dilakukan selama dua hari. Pada acara ini diserahkan pula bahan baku pelatihan dan alat bantu dari panitia kepada mitra.



Gambar 01. Pembukaan Pelatihan pada SDN Kratonan 03 Ska (Dok. Panitia)

C. Pemberian Pengetahuan Dan Kreatifitas Asesoris Interior

Pemberian pengetahuan dan kreatifitas asesoris interior diberikan oleh mentor berupa pemaparan lisan dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi. Pada tahap ini Dilakukan

introduksi materi pembekalan pemahaman pentingnya pengetahuan dan menumbuhkan kreatifitas. Dilakukan introduksi materi pembekalan tentang kreatifitas dalam membuat asesoris interior pada umumnya dan khususnya penggunaan batik jumputan yang dipelajari.



Gambar 02. Tahap pemberian pengetahuan dan kreatifitas asesoris interior (Dok. Panitia)

D. Pelatihan Ketrampilan Pembuatan Pola Dan Pengikatan Jumputan

Pada tahap ini peserta diharapkan dapat mengetahui langkah cara pembuatan, bahan dan alat yang digunakan dalam ketrampilan tersebut. Metode demontrasi tetap dominan dalam tahapan ini dikarenakan karakteristik pelatihan dengan metode praktek langsung. Aspek interaktif antara pemberi materi dan peserta berlangsung dengan baik.



Gambar 03.a. Tahap pembuatan pola dengan kain
berbahan primisima pada SDN Kemasan II(Dok. Panitia)



Gambar 03.b. Tahap pembuatan pola dengan kain
berbahan primisima pada SDN Kratonan 03(Dok. Panitia)



Gambar 04. Tahap pengikatan pola jumputan pada SDN Kemasari II (Dok. Panitia)



Gambar 05. Tahap pengikatan pola jumputan pada SDN Kratonan 03 (Dok. Panitia)

E. Tahap Pelatihan Keterampilan Pewarnaan Jumputan

Metode demonstrasi tetap dominan dalam tahapan ini dikarenakan karakteristik pelatihan dengan metode praktek langsung. Aspek interaktif antara pemberi materi dan peserta berlangsung dengan baik, diharapkan dapat mengetahui langkah cara pembuatan, bahan dan alat yang digunakan dalam keterampilan ini.



Gambar 06.a. Tahap persiapan pewarnaan dan pewarnaan dalam pembuatan jumpitan
(Dok. Panitia)



Gambar 06.b. Tahap pewarnaan ikat jumpitan
(Dok. Panitia)

F. Rangkaian Proses Pengeringan

Pada tahap ini peserta diharapkan dapat mengetahui akan manfaat dan langkah – langkah urutan dalam ketrampilan tersebut, baik tutorial lisan. Metode demonstrasi tetap dominan

dalam tahapan ini karena karakteristik pelatihan dengan metode praktek langsung. Aspek interaktif antara pemberi materi dan peserta berlangsung dengan baik.



Gambar 07. Proses pengeringan dari tahap pewarnaan (Dok. panitia)



Gambar 08. Proses penirisan sebelum penguncian warna(Dok. panitia)



Gambar 09. Proses pembukaan ikatan sebelum penguncian warna(Dok. panitia)



Gambar 10. Proses pengeringan sebelum penguncian warna(Dok. panitia)

G. Proses Penguncian Warna

Praktek penguncian warna dilakukan secara langsung oleh para peserta, metode demonstrasi masih tetap dominan dalam tahapan ini. Diskusi dan komunikasi dua arah antara pemberi materi dan peserta berlangsung dengan baik. Peserta diharapkan dapat mengetahui langkah – langkah urutan dalam ketrampilan ini.



Gambar 11. Proses penguncian warna (Dok. panitia)

H. Proses Pencucian, Pengeringan hingga Hasil Jumputan

Komunikasi dua arah antara pemberi materi dan peserta saat tahap pencucian hingga pengeringan kain, berlangsung dengan baik. Pada praktek pencucian kain, dilakukan oleh para peserta berdasar arahan dari panitia. Peserta antusias dalam melakukan praktek di setiap prosesnya.



Gambar 12. Proses pencucian kain (Dok. panitia)



Gambar 13. tahap pengeringan di Lapangan SDN Kemasan II (Dok. Panitia)



Gambar 14. tahap pengeringan di Lapangan SDN Kratonan 03 (Dok. Panitia)



Gambar 15. Foto hasil kreatifitas kain jumputan (Dok. Panitia)

I. Pantauan Perkembangan Dan Evaluasi Kegiatan

Kain jumputan dari kegiatan pelatihan akan dihibah menjadi produk asesoris interior antara lain: korden, penutup meja, cushion (sarung bantal sofa), taplak meja dan tas belanja hampir 50% peserta yang mengikuti pelatihan cukup antusias. Berdasarkan pantauan dilapangan dan evaluasi kegiatan maka didapat satu masukan bahwa kedua pihak sekolah menginginkan agar diberikan pelatihan-pelatihan sejenis guna membekali mereka agar supaya dapat meningkatkan kreatifitas sebagai bekal mereka dewasa nanti.

J. Photo Hasil Kegiatan Pelatihan

Kain jumputan dari kegiatan pelatihan menjadi produk asesoris interior antara lain: korden, penutup meja, cushion (sarung bantal sofa), taplak meja dan tas belanja



Gambar 16. Tas Belanja



Gambar 17. Penutup Meja



Gbr 17. Tas Belanja dan Bantal Sofa



Gambar 18. Taplak Meja



Gambar 19. Tas Belanja, Bantal Sofa, Taplak Meja



**Gambar 20. Hasil Akhir Pelatihan
Korden, Taplak Meja, Bantal Sofa dan Tas Belanja**

K. Pembuatan laporan kegiatan

Laporan kegiatan dilakukan setelah kegiatan pantauan dan evaluasi kegiatan dijalankan. Laporan disusun berdasarkan fakta-fakta dilapangan. Hasil evaluasi dimasukkan guna peningkatan kualitas program kedepan. Laporan Program Pengabdian pada Masyarakat berdasarkan DIPA ISI 2019 dan draft jurnal, dibuat rangkap 2 , dan dilengkapi dengan soft copy.

L. Publikasi Jurnal

Publikasi jurnal program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dikirimkan kepada lembaga yang dikelola LPPMPPP ISI Surakarta. Format penulisan disesuaikan disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku pada pengelola jurnal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Herni Kusantati. Dkk. 2007. Keterampilan. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Jamaris, Martini, 2005, Pengembangan Multiple Intelligences dan Aplikasinya Melalui pembelajaran Terpadu di Taman Kanak-kanak, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, No.053, tahun ke-11, Maret 2005.

Martuti A, 2008, Mendirikan dan Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk, Yogyakarta, Kreasi Wacana.

Munif Chatib, 2010, Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia, Bandung, Kaifa.

Synder, Susan, 1997, Developing Musical Intelligence: Why and How, Early Childhood Education Journal, Vol.24, No.3, pp. 165-171.

Mayputri.blogs.uny.ac.id, diakses 7 April 2019

Murtono Sri.Dkk. 2007. Seni Budaya dan Keterampilan. Bogor: Yudhistira.

