

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kegiatan Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Aziz, Ashshiddiqi, and Mahariah (2020) menyatakan bahwa ekstrakurikuler terdiri atas dua kata yaitu ekstra dan kurikuler. Ekstra adalah jam tambahan yang dilakukan diluar jadwal yang telah ditentukan. Sedangkan kurikuler adalah suatu program yang telah direncanakan oleh pihak lembaga sekolah guna mencapai tujuan pendidikan. Jadi ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilaksanakan oleh peserta didik diluar jam belajar pembelajaran standar sebagai perluasan dari kegiatan pembelajaran dan dilakukan di bawah bimbingan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian, bakat, minat dan kemampuan peserta didik yang lebih luas atau diluar minat yang dikembangkan oleh kurikulum.

Pengertian lain menurut Setyowati (2016) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan aspek tertentu apa yang ditemukan dari kurikulum yang sedang berjalan, termasuk yang berhubungan dengan bagaimana pelaksanaan sesungguhnya ilmu pengetahuan yang dipelajari peserta didik sesuai kebutuhan kehidupan dan lingkungan mereka.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan (2008: 4), kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu jalur pembinaan kesiswaan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat memperkaya dan memperluas diri. Memperluas diri ini dapat dilakukan dengan memperluas wawasan pengetahuan dan mendorong pembinaan sikap dan nilai-nilai. Pengertian ekstrakurikuler menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 291) yaitu suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis didalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang dilakukan diluar proses belajar mengajar (KBM) dilaksanakan dilingkungan sekolah dan diawasi oleh pihak sekolah sebagai sarana menambah pengetahuan, memperdalam materi-materi yang telah diajarkan di sekolah dan menambah kemampuan peserta didik untuk pengembangan bakat yang dimiliki oleh sesuai dengan minat peserta didik, serta dapat mewujudkan tujuan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan bersifat pengembangan. Selain kegiatan ekstrakurikuler pilihan yang diadakan di lembaga sekolah, tentunya pihak sekolah juga harus memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat wajib. Artinya kegiatan ekstrakurikuler tersebut harus melibatkan semua siswa kecuali siswa yang tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan tersebut secara fisik maupun kondisi lainnya.

b. Perencanaan Ektrakurikuler

Agar tujuan ekstrakurikuler dapat sejalan dengan visi sekolah yang ditetapkan, maka diperlukan suatu perencanaan untuk dijadikan sebagai pedoman bekerja (Zulkarnian 2018). Berikut adalah ulasan langkah perencanaan kegiatan ekstrakurikuler:

1. Penetapan tujuan, jenis kegiatan, serta peserta (sebagai sasaran) oleh sekolah. Perencanaan hendaknya menetapkan rencana strategi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Berdasarkan struktur organisasi sekolah yang ada, rencana strategi pelaksanaan hendaknya menjelaskan siapa yang bertanggung jawab, baik terhadap keseluruhan program kegiatan ekstrakurikuler maupun terhadap jenis kegiatan ekstrakurikuler tertentu yang akan dilaksanakan.
2. Penelusuran atau seleksi potensi, keinginan, bakat, minat, dan kemampuan peserta didik sebagaimana dipertimbangkan. Di samping itu, perlu dipertimbangkan juga kuota peserta untuk setiap jenis kegiatan ekstrakurikuler yang akan diselenggarakan/ditawarkan.
3. Pengelompokan peserta didik dengan jumlah tertentu (sesuai kuota) yang dipandang layak mengikuti satu atau beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler yang akan diselenggarakan oleh sekolah.
4. Penyusunan rencana kegiatan, seperti waktu, tempat, fasilitas, sumber, bahan, jaringan, tenaga, dan besarnya alokasi dana serta sumber biaya.

Proses perencanaan kegiatan ekstrakurikuler yang disebutkan di atas dapat digunakan sebagai referensi untuk menghindari pemborosan waktu, tenaga, dan material dan untuk mencapai tujuan kegiatan secara efektif dan efisien.

c. Pengorganisasian Ekstrakurikuler

Pengorganisasian (*organizing*) adalah pengelompokan kegiatan yang diperlukan yaitu penetapan susunan organisasi serta tugas dan fungsi fungsi dari setiap unit organisasi (Mustari 2015). Pengorganisasian merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan yang dilakukan oleh sekelompok orang, dilakukan dengan membagi tugas, tanggung jawab, dan wewenang di antara mereka, ditentukan siapa yang menjadi pemimpin, serta saling berintegrasi secara aktif (Machali and Hidayat 2018).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, pengorganisasian ekstrakurikuler adalah kegiatan pengelompokan orang untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini juga dilakukan dengan membagi tugas, tanggung jawab, dan wewenang serta menentukan pemimpin.

Pengorganisasi kegiatan ekstrakurikuler dimulai dengan pembentukan struktur kepengurusan. Dalam hal ini, ketua, wakil ketua, bendahara, dan bagian pengelolaan dapat ditetapkan. Bagian pengelolaan bertanggung jawab atas kegiatan ekstrakurikuler. Struktur kepengurusan untuk tiap kelompok ekstrakurikuler berbeda-beda. Namun yang paling penting, bagaimana tugas, tanggung jawab, dan wewenang dibagi, disesuaikan dengan kemampuan, pengalaman, pengetahuan, bakat, dan minat individu yang akan melaksanakan tugas tersebut (Zulkarnian 2018).

Keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler merupakan hasil perpaduan dan pengorganisasian yang cermat sehingga memerlukan kerjasama hubungan yang baik antar seluruh anggota organisasi untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif, efisien dan produktif.

d. Pelaksanaan Ekstrakurikuler

Pelaksanaan (*Actuating*) merupakan suatu kegiatan dalam menggerakkan anggota-anggota kelompok hingga mereka memiliki keinginan dan usaha untuk mencapai sasaran (Istikomah 2020). Penggerakan (*Actuating*) adalah upaya untuk menggerakkan atau mengarahkan tenaga kerja (*man power*) serta menggunakan fasilitas yang ada guna untuk melaksanakan pekerjaan secara bersama (Machali and Hidayat 2018).

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang berlangsung urutan kegiatan yang direncanakan dengan menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler tiap sekolah bisa saling berbeda. Variasinya sangat ditentukan oleh kemampuan guru, peserta didik, dan kemampuan sekolah. Setiap pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya diupayakan dalam suasana yang kondusif dan tidak membebani peserta didik. Pelaksanaan ekstrakurikuler tidak dapat terlepas dari fasilitas yang mendukungnya, maka dari itu fasilitas untuk setiap program kegiatan ekstrakurikuler harus dikelola dengan baik guna mendukung terlaksananya program kegiatan ekstrakurikuler yang efektif dan efisien (Zulkarnian 2018).

Pelaksanaan menempati posisi yang terpenting dalam menentukan keberhasilan suatu kegiatan. maka dalam prosesnya peran perencanaan dan pengorganisasian juga sangat penting untuk mendukung terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler yang telah diprogramkan, salah satunya seperti penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya sudah dijadwalkan pada

awal semester melalui koordinasi antara kepala sekolah, waka kurikulum dan beberapa pihak terkait agar kegiatan ekstrakurikuler tidak mengganggu aktivitas ekstrakurikuler sekolah.

e. Evaluasi Ekstrakurikuler

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang biasa dilakukan setelah suatu program telah selesai dilaksanakan. Adapun Evaluasi itu sendiri adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat keberhasilan kegiatan pada akhir pelaksanaan (Ali 2018). Selain itu evaluasi juga merupakan pembuatan pertimbangan menurut suatu perangkat kriteria yang disepakati dan dapat dipertanggung jawabkan (Sukatin et al. 2023).

Pernyataan tersebut dapat diartikan evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna untuk penetapan beberapa alternatif keputusan (Yusuf 2017). Dalam konteks pendapat tersebut dapat kita ketahui bahwa terdapat tiga langkah proses evaluasi yang mencakup 1) Penggambaran informasi yang dibutuhkan, 2) Pemerolehan, pengadaan, pengumpulan, dan penyediaan informasi, 3) Penyajian dan pemberian makna terhadap informasi tersebut.

Dari beberapa pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa evaluasi ekstrakurikuler merupakan suatu proses sistematis melalui penggambaran, perolehan dan penyajian informasi yang bermakna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan seberapa jauh tercapainya tujuan ekstrakurikuler yang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi juga untuk mengetahui kemanfaatan suatu program ekstrakurikuler bagi siswa maupun bagi sekolah.

Hasil evaluasi diperlukan untuk merencanakan dan mengembangkan langkah perbaikan lebih lanjut, artinya hasil evaluasi yang disajikan dalam bentuk data dan informasi dapat menjadi acuan dan pedoman pelaksanaan langkah selanjutnya. Hasil penilaian ini antara lain akan membantu pembuat kebijakan menentukan apakah perbaikan terhadap program sepulang sekolah diperlukan di masa depan. Dengan cara ini, kegiatan ekstrakurikuler akan terfokus dan terus diperbarui dan ditingkatkan (Laili 2019).

f. Fungsi dan Tujuan Ekstrakurikuler

Visi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler adalah berkembang mewujudkan potensi, bakat dan minat peserta didik, serta pertumbuhan dan perkembangannya kemandirian dan kebahagiaan, yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negara. Sekaligus tujuan kegiatan Kegiatan ekstrakurikuler meliputi (Rosmawati 2016):

1. Menyediakan dan menyalurkan sejumlah kegiatan yang bermanfaat yang dapat dipilih oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka, baik yang beraspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dan juga berupaya untuk pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya yang positif
2. Menyelenggarakan kegiatan yang memberikan kesempatan peserta didik mengekspresikan diri secara bebas melalui kegiatan mandiri atau kelompok.
3. Melatih sikap disiplin, kejujuran, kepercayaan dan tanggungjawab dalam melaksanakan tugas.
4. Mengembangkan etika dan akhlak

5. Mengembangkan sensitivitas peserta didik dalam melihat persoalan-persoalan sosial keagamaan, budaya sehingga menjadi insan yang produktif terhadap permasalahan tersebut
6. Memberikan bimbingan dan arahan serta pelatihan kepada peserta didik agar memiliki fisik dan mental yang sehat, bugar, kuat, cekatan dan terampil, memiliki daya tahan yang tidak cepat menyerah
7. Memberikan kesempatan untuk mengembangkan daya imajinasi dalam bentuk produk
8. Memberi peluang peserta didik agar memiliki kemampuan untuk komunikasi (*human relation*) dengan baik, baik secara verbal maupun nonverbal
9. Memberikan kesempatan untuk mengenal, serta membedakan antara hubungan satu mata pelajaran (bidang studi) dengan mata pelajaran lainnya

Ditinjau dari fungsi kegiatan ekstrakurikuler dapat dijelaskan seperti berikut:

1. Fungsi pengembangan yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat dan minat mereka.
2. Fungsi sosial yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik.
3. Fungsi rekreatif yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang menunjang proses perkembangan

4. Fungsi persiapan karir yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik

Berdasarkan apa yang disebutkan di atas, jelas bahwa kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuannya dan membantu mereka berkembang secara pribadi. Kegiatan ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan yang bermanfaat dan didukung oleh lembaga sekolah.

g. Prinsip-Prinsip Ektrakurikuler

Menurut Habibullah (2017) prinsip-prinsip program ekstrakurikuler adalah :

1. Semua murid, guru dan personel administrasi hendaknya ikut serta dalam usaha meningkatkan program.
2. Kerjasama dalam tim adalah fundamental.
3. Pembatasan-pembatasan untuk partisipasi hendaknya dihindarkan.
4. Proses adalah lebih penting dari pada hasil.
5. Program hendaknya cukup komprehensif dan seimbang dapat memenuhi kebutuhan dan minat semua siswa.
6. Program hendaknya memperhitungkan kebutuhan khusus sekolah.
7. Program harus dinilai berdasarkan sumbangannya kepada nilai-nilai pendidikan disekolah dan efisiensi pelaksanaannya.
8. Kegiatan ini hendaknya menyediakan sumber-sumber motivasi yang kaya bagi pengajaran kelas, sebaliknya pengajaran kelas hendaknya juga menyediakan sumber motivasi yang kaya bagi kegiatan murid.

9. Kegiatan ekstrakurikuler ini hendaknya dipandang sebagai integral dari keseluruhan program pendidikan disekolah, tidak sekedar tambahan atau sebagai kegiatan yang berdiri sendiri.

h. Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler

Sekolah sebagai sistem pendidikan, tentunya memiliki berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler. Sekolah harus mempertimbangkan jenis kegiatan ini untuk memenuhi kebutuhan siswanya. Jenis-jenis ekstrakurikuler yaitu 1) Pendidikan Kepramukaan, 2) Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRA), 3) Palang Merah Remaja (PMR), 4) Pasukan Keamanan Sekolah (PKS), 5) Gema Pencinta Alam, 6) Filateli, 7) Koperasi Sekolah, 8) Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), 9) Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), 10) Olahraga dan 11) Kesenian (Arifudin 2022).

Adapun jenis kegiatan ekstrakurikuler sesuai Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 125/U/2002 tentang kalender pendidikan dan jam belajar efektif disekolah. BAB V pasal 9 ayat 2, dinyatakan bahwa pada tengah semester 1 dan 2, sekolah melakukan kegiatan olahraga dan seni, karyawisata, lomba kreativitas dan praktik pembelajaran yang bertujuan mengembangkan bakat, kepribadian, prestasi, dan kreativitas siswa dalam rangka mengembangkan pendidikan seutuhnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan oleh lembaga sekolah ada banyak jenisnya, dan lembaga sekolah dapat menentukan sendiri jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan sesuai dengan lingkungan dan kondisi

sekolah. Oleh karena itu, sangat bermanfaat bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler.

i. Manfaat Ekstrakurikuler

Keberadaan ekstrakurikuler di suatu lembaga pendidikan memiliki pengaruh dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Rahmawati 2021). Berikut adalah beberapa manfaat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler:

1. Sarana dalam menemukan minat dan bakat siswa

Kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menggali potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa. Dalam menemukan hal apa yang disukai, siswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler untuk mencari tahu minat dan bakat sesuai kemampuannya.

2. Melatih rasa percaya diri

Setiap peserta didik mempunyai karakter yang beragam. Karakter yang biasa dibandingkan adalah introvert dan ekstrovert. Siswa dengan karakter introvert cenderung pendiam dan memiliki kekhawatiran berlebih terhadap rasa percaya dirinya. Maka, melalui kegiatan ekstrakurikuler yang ia minati, siswa tersebut dapat lebih berekspresi di bidang kesukaannya.

3. Mengembangkan ilmu pengetahuan siswa.

Wawasan dan ilmu pengetahuan bukan hanya di dapat dari pembelajaran dalam kelas. Siswa dapat memperoleh banyak hal-hal positif untuk menambah ilmu pengetahuan mereka di luar jam pelajaran. Seperti di ekstrakurikuler kesenian, peserta didik akan belajar banyak cara untuk membuat suatu kerajinan melalui pembinaan dari guru mereka.

4. Belajar mengelola waktu

Dengan mengikuti banyak kegiatan di luar jam pelajaran sekolah, peserta didik diharapkan dapat memanajemen waktu dengan baik. Maka hal ini akan menimbulkan sikap bertanggung jawab, disiplin, dan berkomitmen.

5. Bersosialisasi dan berinteraksi

Bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-teman merupakan salah satu manfaat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sangat mudah ditemukan dan dirasakan. Peserta didik diharapkan dapat lebih berbaur bersama teman-temannya dengan nyaman. Dengan bersosialisasi, anak didik dapat mengurangi sifat pemalu dan pendiam yang mereka miliki.

6. Melatih kreativitas

Peserta didik yang baik adalah mereka yang aktif di dalam maupun luar kelas. Ekstrakurikuler menjadi wadah penting bagi siswa dalam menyalurkan bakat dan minat yang mereka miliki. Melatih kreativitas mempunyai dampak besar terhadap hal apa saja yang disukai siswa.

7. Terhindar dari stress

Kita akui bahwa terkadang proses belajar sekolah menimbulkan rasa jenuh dan penat. Salah satu untuk meminimalisir perasaan tersebut adalah dengan memiliki kegiatan sesuai minat dan bakat yang sukai. Tentu kita akan lebih merasa senang dan terhindar dari stress karena pikiran teralihkan sejenak.

8. Tumbuh perasaan kasih sayang terhadap sesama

Di dalam kegiatan ekstrakurikuler, secara tidak langsung kita akan belajar bagaimana caranya menghargai memperlakukan orang lain dengan baik,

saling membantu antar anggota kelompok sehingga terbentuknya ikatan batin terhadap sesama, baik itu perhatian, simpati dan empati.

9. Menjadi lebih mandiri

Setiap kegiatan yang dilakukan secara berkelompok maupun perorangan akan menumbuhkan situasi di mana siswa bisa lebih mandiri, sehingga mereka akan mengurangi sikap cengeng dan manja pada diri siswa. Kemandirian ini sangat penting ditumbuh kembangkan agar siswa menjadi kuat dan bertanggung jawab terhadap suatu hal.

Kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka, PMR, Paskibra, olimpiade MIPA, kesenian dan kebudayaan, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, bahasa Inggris, di banyak sekolah sudah cukup memiliki pengaruh yang besar dalam menumbuhkan minat dan bakat, mengembangkan kepribadian yang lebih baik, dan meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa sebagai bentuk mewujudkan salah satu tujuan pendidikan nasional. Berbagai macam prestasi yang diperoleh membuktikan bahwa kegiatan di luar jam pembelajaran cukup berhasil dalam mencapai tujuannya.

2. Definisi Guru

a. Definisi Guru

Dalam kamus besar bahasa Indonesia guru memiliki arti orang yang pekerjaannya (mata pencahariaanya, profesinya) mengajar (Muh Akib 2021). Secara terminologi, guru sering diartikan sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan siswa dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi (fitrah) siswa, baik potensi kognitif, potensi afektif, maupun potensi psikomotorik. Guru juga berarti orang dewasa yang bertanggung

jawab memberikan pertolongan pada siswa dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai tingkat kedewasaan, maupun berdiri sendiri memenuhi individual yang mandiri (Maulana and Sabarudin 2023).

b. Upaya Guru

1. Guru Memberikan Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang di tunjukkan kepada sesuatu atau sekumpulan objek. Dengan demikian maka apa yang di perhatikan akan betul-betul disadari oleh individu, dan akan betul-betul jelas bagi individu yang bersangkutan. Karena itu perhatian dan kesadaran akan mempunyai korelasi yang positif. Makin diperhatikan suatu objek itu dan makin jelas bagi individu (Amanullah and Pambudi 2021).

Guru merupakan salah satu pendukung keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Illahi (2020) guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal yakni sekolah. Sedangkan menurut Susanti (2022) Guru pembina ekstrakurikuler adalah guru atau petugas khusus yang ditunjuk oleh kepala sekolah untuk membina kegiatan ekstrakurikuler yang berfungsi sebagai pemberi pengarahan dan pembinaan kepada siswa agar kegiatan ekstrakurikuler tersebut berjalan dengan baik tidak mengganggu ataupun merugikan aktivitas akademis.

Dapat disimpulkan bahwa guru ekstrakurikuler adalah guru yang secara sadar bertanggung jawab terhadap kelangsungan kegiatan

ekstrakurikuler di sekolah dengan memberikan dukungan yang sebesar-besarnya agar kegiatan tersebut dapat dilaksanakan secara bersamaan dan tidak mengganggu kegiatan akademik. Pembina ekstrakurikuler juga mempunyai tugas, peran dan tanggung jawab sebagai orang yang bertanggung jawab mengarahkan salah satu kegiatan siswa di sekolah.

Melihat pentingnya guru ekstrakurikuler, maka tanggung jawab guru ekstrakurikuler profesional selalu menuntut mereka untuk mengembangkan sikap profesionalnya sendiri dan berupaya membantu siswa mewujudkan potensi dirinya. Guru Pembina sebagai pembimbing yang berperan sebagai pengarah juga harus mampu memberikan bimbingan dalam pemilihan kegiatan ekstrakurikuler siswa. Selain itu, peran pembina sebagai pendisiplin juga harus mengontrol kegiatan ekstrakurikuler siswa sehingga tercipta tanggung jawab dan kedisiplinan.

2. Kerjasama guru dan orang tua

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang secara formal dan potensial memiliki peran penting dan strategis bagi pembina generasi muda, khususnya bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar. Sementara orang tua peserta didik merupakan pemberi pendidikan pertama dan utama yang sangat besar pengaruhnya terhadap pembinaan dan perkembangan pribadi peserta didik. Oleh karena itu pembinaan yang tepat sangat dirasakan perlu agar terjalin hubungan yang harmonis. Antara sekolah dalam hal ini guru dengan orang tua peserta didik (Norlena 2015).

Kerja sama antara orang tua dan guru penting dilakukan agar tidak terjadi kesalah pahaman antara nilai-nilai yang disampaikan guru di sekolah dengan nilai-nilai yang akan diterapkan atau dikembangkan di lingkungan rumah. Model kerjasama yang diperlukan orang tua dan guru tidak diformalkan dalam bentuk surat yang ditanda tangani Konsisten atau semacamnya, tapi natural dan berkesinambungan (Mumu, Majid, and Rohyana 2019).

3. Belajar atau Latihan

Belajar atau latihan merupakan suatu perubahan tingkah laku seseorang sebagai respon terhadap suatu keadaan yang dihasilkan dari pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tersebut, dimana perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat dijelaskan atau didasarkan pada kecenderungan bawaan untuk merespon (Mumu, Majid, and Rohyana 2019).

Rohim (2021) berpendapat bahwa belajar atau berlatih itu relatif, tetapi perilaku adalah hasil pengalaman. Hal ini dapat dilihat dari ini belajar atau berlatih merupakan usaha sadar manusia untuk memperoleh kemampuan baru melalui pengalaman dan latihan, merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif teratur sebagai hasil latihan.

Dalam pengertian di atas tidak berarti bahwa semua perubahan berarti belajar atau berlatih, tetapi dapat juga termasuk dalam pengertian belajar atau latihan, yaitu perubahan yang melibatkan usaha sadar untuk mencapai tujuan tertentu.

4. Menjaga Kesetabilan Motivasi

Menjaga kestabilan motivasi merupakan perubahan energi internal seseorang yang ditandai dengan perasaan dan reaksi yang timbul dalam rangka mencapai suatu tujuan. Salah satu tanggung jawab seorang guru adalah menginspirasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menjaga kestabilan motivasi siswa (Dalen, Takae, and Morgan 2021).

Penguatan adalah segala bentuk respons yang merupakan bagian dari perilaku guru terhadap modifikasi perilaku siswa berdasarkan respons yang diberikan sebagai dorongan atau koreksi. Melalui keterampilan penguatan yang diberikan guru, siswa akan merasa terdorong untuk memberikan respons setiap kali guru memberikan stimulus, atau siswa akan berusaha menghindari respons yang dianggap tidak membantu. Tujuan penguatan keterampilan dengan cara ini adalah untuk memberikan penghargaan kepada siswa, sehingga mendorong siswa untuk meningkatkan bakatnya (Pasaribu 2021).

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Dari beberapa aspek kehidupan, perkembangan kreativitas sangat penting. Banyak permasalahan, hambatan, dan tantangan yang memerlukan kemampuan beradaptasi secara kreatif. Kreativitas yang dikembangkan secara utuh akan menghasilkan cara berpikir kreatif yang mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mencari solusinya. Sebab kreativitas menyangkut pengetahuan yang memudahkan manusia menjadi individu yang lebih tinggi (Anggia and Nopriansyah 2018).

Kreativitas merupakan kemampuan setiap individu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan kombinasi baru dengan unsur-unsur yang sudah ada. Sekali lagi, kebaruan ini bukan berarti sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, melainkan individu yang kreatif akan mempunyai sarana untuk memadukan atau memadukan sesuatu yang baru yang mempunyai kualitas dan nilai yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal-hal baru adalah hal-hal yang inovatif. Kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan pencapaian menciptakan hal-hal baru, ide-ide baru, pemecahan masalah yang sebelumnya tidak ada atau belum diketahui banyak orang, dan melihat kemungkinan-kemungkinan (Bara 2014).

b. Ciri-ciri Kreativitas

Aromawati and Prasetyo (2016) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas di bagi menjadi dua kelompok yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif meliputi sikap, motivasi, dan kepribadian. Kedua ciri ini sama-sama saling penting dan saling berkaitan. Kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian yang kreatif juga tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas akan muncul hanya pada orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang baik dan sehat. Kreativitas tidak hanya mengandalkan otak saja tetapi kondisi mental dan emosi berpengaruh terhadap hasil karya

kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang tidak sehat juga tidak kan menghasilkan karya kreatif.

Ciri-ciri Kreativitas Anak Rohani (2017) meliputi:

1. Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik,
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
5. Mempunyai rasa keindahan yang dalam
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni
7. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang
8. Mempunyai rasa humor yang luas
9. Mempunyai daya imajinasi
10. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orang tua cemas dan bagi orang tua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap sebagai anak nakal.

Kreativitas akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan yang tepat. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari dua ide atau lebih yang sudah ada dalam pikiran. Orang tua dan guru harus mempertimbangkan kreativitas dari perspektif proses. Dalam konteks produk, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan produk baru atau kombinasi dari produk yang sudah ada. Produk tersebut

dapat berupa konsep baru, penemuan, atau teknologi baru yang memungkinkan orang untuk meningkatkan kualitas hidup mereka (Sandi and Setyorini 2018).

c. Karakteristik kreativitas anak

Memahami peran anak dalam pengembangan kreativitas. Kreativitas disini dicapai melalui kegiatan ekstrakurikuler kriya anyam. Untuk memahami kreativitas anak perlu memperhatikan ciri-ciri kreativitas anak secara umum. Beberapa kreativitas tindakan anak untuk memunculkan kreativitasnya; 1)Belajar kreatif, 2)Rentang perhatian panjang, 3)belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan masalah melalui pengalamannya, 4)Dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, 5)mampu mengelompokkan hal yang menakjubkan, 6)menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pecinta yang alami (Permata Sari 2017).

Bakat yang dimiliki anak yang belajar dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang bila didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memadai. Orang tua dan guru harus memahami perbedaan keberagaman bakat dan kreativitas anak. Cara orang tua dan guru dalam mendidik dan mengasuh anaknya harus sesuai dengan kepribadian anaknya agar tidak merasa tertekan. Mengenai penerapan pendekatan 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk). Penerapan pendekatan 4P ini dapat mempengaruhi perilaku anak dalam menampilkan sikap yang kreatif. Keempat pendekatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut (Munandar 2016):

1. Segi pribadi, kreativitas merupakan hasil individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Aspek ini berkaitan dengan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap anak pasti dilahirkan mempunyai potensi dan kreativitas, hanya saja tingkatannya yang berbeda.
2. Segi proses, dalam segi ini setiap anak pasti merasakan tahap-tahap proses kreatif yang dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Perbedaannya hanya pada waktu, ada individu yang membutuhkan waktu yang singkat ada juga individu yang membutuhkan waktu yang lama.
3. Segi proses, pada segi ini anak pasti mendapatkan dorongan dari luar maupun dorongan dari dalam. Kreativitas tidak hanya bergantung pada ketrampilan dalam bidang tertentu, tetapi kreativitas juga membutuhkan motivasi (dorongan internal) dan pada lingkungan sosial yang kondusif (pendorong eksternal). Dalam dunia anak, potensi yang anak punya akan tumbuh secara maksimal akibat adanya dorongan diri berupa (minat, motivasi) dan juga dorongan dari luar (lingkungan, sekolah, masyarakat).
4. Segi produk, pada segi ini setiap individu mempunyai kemampuan dalam menciptakan atau menghasilkan produk-produk baru atau menggabungkan produk- produk yang sebelumnya sudah. Produk- produk tersebut berupa ide baru, penemuan baru guna untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia.

Meningkatkan kreativitas dapat dicapai melalui berbagai kegiatan berupa eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Guru, orang tua dan orang-orang terdekat anak semuanya mempunyai tanggung jawab

untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan anak guna merangsang kreativitas.

d. Faktor pendukung kreativitas

Dalam meningkatkan kreativitas ini terdapat beberapa faktor-faktor pendukung dalam upaya meningkatkan kreativitas. faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah, kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan berikut ini:

1. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
2. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam.
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa (Sit et al. 2016).

Lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu:

1. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
2. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa
3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri
4. Memberi penghargaan kepada siswa.
5. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian (Susanto 2014).

Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

1. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
6. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
7. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang di peroleh anak semakin baik dasar dasar untuk mencapai hasil yang kreatif

e. Faktor pengkambat kreativitas

Tiga ciri utama yang saling berkaitan merupakan kriteria atau persyaratan bakat, yaitu kemampuan umum, kreativitas, komitmen terhadap tugas, atau motivasi intrinsik. Oleh karena itu jelas bahwa selain kecerdasan di atas rata-rata, kreativitas dan motivasi juga menjadi faktor penentu bakat (Samsuri 2020).

Dalam meningkatkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kretivitasnya. Karakteristik guru yang cenderung menghambat kerampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka:

1. Penekanan bahwa guru selalu benar.
2. Penekanan berlebihan pada hafalan.
3. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah.
4. Penekanan pada evaluasi eksternal.
5. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan.
6. Perbedaan secara baku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

f. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas anak diperoleh dari proses kreatif dan karakteristik anak kreatif, diperoleh dari beberapa pendapat ahli dan dimodifikasi. Berikut penjelasan mengenai indikator kreativitas :

1. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. Dengan demikian kelancaran menunjukkan pada kemampuan siswa untuk mampu mengemukakan pendapat . Menciptakan ide-ide yang dimiliki dalam karya yang dibuat.
2. *Flexibility* (Keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. Menunjukkan pada kemampuan siswa dalam memindahkan ide (pikiran), Disini siswa juga mampu menciptakan hal-hal yang baru, kemampuan melihat hal yang sama tapi melihat cara berfikir yang berbeda.
3. *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa. Kemampuan seseorang dalam menciptakan ide-ide asli dari fikiran dalam bentuk baru yang tidak pernah dipikirkan orang lain, imajinatif dan berbeda dengan cara-cara pemecahan yang lama. Komponen ini ditandai dengan hasil karya siswa yang belum pernah ada.
4. *Elaboration* (terperinci) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Siswa mampu mengarahkan ide menjadi kenyataan, dapat terlihat pada siswa yang dalam menyelesaikan suatu masalah dengan merinci langkah-langkah dalam penyelesaian masalah tersebut. Komponen ini pada

pembelajaran seni budaya ditandai dengan pesan yang ada dalam karya siswa dapat tersampaikan kepada pengamat atau siswa lain.

5. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dalam pemecahan masalah. Siswa yang kreatif memiliki kekuatan yang tajam untuk melihat problem, situasi dan tantangan. Siswa dituntut dapat mengembangkan dan melatih pola pikir untuk menjadi lebih kreatif.

4. Seni Kriya

a. Pengertian Seni Kriya

Sudita (2014) Mengusulkan pengertian seni dan kerajinan, seni dan kerajinan dalam arti linguistik kata bahasa Indonesia "kriya" berarti karya atau kerajinan. Kata bahasa Inggris untuk kerajinan adalah "*craft*" artinya energi atau kekuatan. Lalu istilahnya Didefinisikan sebagai keterampilan, berhubungan dengan orang pekerja atau profesi yang dimaksud disini adalah pengrajin. Banyak orang mengatakan bahwa seni dan kerajinan adalah sebuah pekerjaan dari keterampilan.

Sedangkan menurut Muhajirin (2015) Konon seni kriya berasal dari dua kata yaitu "seni". sebuah karya tangan yang memuatnya kecantikan dan "kriya" dari bahasa Sansekerta berarti kerjaan/pekerjaan, jadi kerajinan adalah hasil produksi hasil dari kerja keras seseorang dengan menggunakan keahliannya menghasilkan karya yang cantik.

Seni kriya juga dapat diartikan sebagai karya visual dua dan tiga dimensi yang mengutamakan kecerdasan dan keterampilan berdasarkan pada

kegunaan, makna, dan keindahan yang diciptakan oleh ekspresi manusia. Dengan menggunakan elemen media dan teknik seni tertentu yang memungkinkan mereka menciptakan karya yang indah, inovatif, dan unik yang dapat dilihat dalam bentuk, warna, dan corak yang beragam (Andono and Rispul 2016).

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa seni kerajinan adalah karya seni yang di dalamnya orang (pengrajin) menggunakan berbagai unsur dan media dalam seni serta menggunakan keahliannya sendiri untuk menciptakan atau menyelesaikan suatu karya yang indah. Jadi ketika membuat/melakukan kerajinan tangan, dilakukan oleh orang-orang yang mempunyai kemampuan/keterampilan tangan untuk membuat karya-karya yang indah.

b. Jenis seni kriya

Terdapat beberapa jenis seni kriya yang dapat dibuat. Seni kriya dibagi beberapa, dapat dilihat berdasarkan bahan yang digunakan dalam pembuatan seni kriya, ada berbagai jenis seni kriya diantaranya adalah:

1. Kriya tekstil merupakan kerajinan yang dibuat dari berbagai jenis kain yang sebelumnya sudah dibuat dengan berbagai cara seperti ditenun, diikat, press, dicelup dan lain sebagainya yang dikenal dalam pembuatan kain. Contohnya: kain batik, tenun, pakaian dan lain-lain.
2. Kriya kulit merupakan kerajinan yang dibuat berasal dari kulit sebagai bahan bakunya dan tentunya sudah melalui proses tertentu. Contohnya : wayang kulit, tas, ikat pinggang dan lain-lain.

3. Kriya kayu merupakan kerajinan yang dibuat menggunakan bahan dari kayu yang sudah diproses sebelumnya dengan bantuan beberapa alat khusus seperti alat ukir. Contohnya : ukiran, meubel dan lain-lain.
4. Kriya logam merupakan kerajinan yang dibuat menggunakan bahan dari logam. Contohnya : emas, perak dan lain-lain.
5. Kriya keramik merupakan kerajinan yang dibuat berasal dari bahan baku dari tanah liat dengan proses pembuatan dan teknik tertentu. Contohnya : vas bunga, guci atau gerabah dan lain-lain.
6. Kriya anyaman merupakan kerajinan yang dibuat menggunakan bahan baku rotan, bambu, daun pandan dan lain-lain. Contohnya : keranjang, dompet, tikar dan lain-lain.

Berdasarkan dimensinya jenis-jenis seni kriya dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1. Seni kriya dua dimensi, merupakan hasil seni kriya yang hanya bisa dilihat dari dua arah saja. Contohnya : batik, bordir, kolase tenun dan lain-lain.
2. Seni kriya tiga dimensi, merupakan hasil seni kriya memiliki panjang, lebar, tinggi volume yang dapat dilihat dari segala arah. Contohnya : kerajinan logam, kerajinan keramik, kerajinan kayu dan lain-lain (Ediwar 2011).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam seni kriya terdapat berbagai jenis seni kriya dapat dibuat dengan menggunakan berbagai alat dan bahan. Jenis-jenis karya seni dan kerajinan dapat dilihat dari bahan baku dan ukurannya.

c. Tujuan dan fungsi kriya anyam

Tujuan dan fungsi seni kriya yang merupakan salah satu karya seni rupa adalah sebagai berikut:

1. Hiasan (dekorasi)

Seni kriya jenis ini lebih mengutamakan segi rupanya dari pada segi fungsi dan manfaatnya dan mengalami pengembangan. Contohnya: hiasan dinding, ukir, dan lain-lain.

2. Benda terapan

Pada jenis seni kriya ini lebih mengutamakan fungsinya sebagai benda pakai, nyaman, namun tidak menghilangkan unsur keindahan. Contohnya: keramik, dan lain-lain.

3. Benda mainan

Manfaat dan fungsi seni kriya sebagai alat permainan adalah seni kriya yang memiliki bentuk sederhana dan bahan yang mudah di dapat dan mudah dibuat dengan harga yang relatif murah. Contohnya: boneka, kipas kecil, dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seni kriya juga mempunyai manfaat dan fungsi yang diperoleh dengan membuat seni kerajinan. Manfaat dan keistimewaan tersebut dapat digunakan untuk menentukan jenis karya seni kriya yang akan dibuat, sehingga pada saat membuat karya seni kriya, manfaat dan keistimewaan yang diperoleh juga dapat digunakan untuk menciptakan kerajinan tangan yang indah dan bermanfaat.

5. Kriya Anyaman

a. Pengertian Kriya Anyam

Istilah “seni kriya” berasal dari bahasa Sanskerta “kriya” yang berarti “mengerjakan”. Dari kata dasar tersebut kemudian berkembang menjadi kata yang beragam. Dalam arti khusus kriya adalah mengerjakan suatu hal untuk menghasilkan sebuah benda atau objek. Namun seiring dengan perkembangannya semua hasil suatu pekerjaan termasuk juga berbagai ragam 9 teknik pembuatannya yang kemudian menghasilkan sebuah benda seni yang memiliki fungsi tertentu disebut juga dengan “seni kriya” (Rojjato 2017).

Kriya dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti pekerjaan (kerajinan tangan). Dalam bahasa Inggris *craft* berarti energi atau kekuatan, dan itu berarti keterampilan dalam mengerjakan atau membuat sesuatu istilah tersebut diartikan juga sebagai keterampilan yang sering dikaitkan suatu profesi seperti pengrajin (*craftsworker*) (Wibowo 2020).

Pada kenyataannya seni kriya sering diartikan sebagai seni yang dihasilkan dengan skill atau keterampilan seseorang yang mana diketahui bahwasanya semua ekspresi dan kerja seni membutuhkan sebuah keterampilan (*skill*). Jika merujuk pada persepsi kesenian yang berawal dari tradisi Jawa, dikenal dengan sebutan perananya.

Seni kriya adalah cabang seni yang menekankan pada keterampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni kriya berasal dari kata “Kr” (bhs. Sanskerta) yang berarti “mengerjakan”, dari akar kata tersebut kemudian menjadi seni, kriya dan kerja. Dalam arti khusus adalah

mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek yang bernilai seni (Parta 2014).

Sebagaimana uraian di atas mengandung arti kriya adalah sebuah cabang seni dengan muatan estetika, simbolik dan filosofis menyajikan seni abadi sepanjang zaman. Di masa lalu, itu dibedakan dari kerajinan tangan, dan kerajinan tangan termasuk dalam ruang lingkup pembuat keraton (kerajaan) diberi gelar "Empu". Kerajinan tangan pada saat yang sama berakar pada kata "ketekunan" di luar istana, Masyarakat menyebutkan pembuatnya pengrajin atau pandhe.

Menurut beberapa pendapat sebelumnya, bentuk awal seni kriya lebih ditujukan sebagai seni pakai (terapan). Pada awalnya, seni kriya bertujuan untuk membuat barang fungsional, seperti peralatan rumah tangga dan kebutuhan agama. Contohnya dapat dilihat dari artefak batu seperti kapak dan perkakas, dan artefak logam seperti nekara, moko, candrasa, kapak, bejana, dan perhiasan seperti gelang, kalung, dan cincin. Benda-benda tersebut dipakai sebagai perhiasan dalam upacara ritual adat (suku) dan dalam kegiatan ritual yang bersifat kepercayaan, seperti menghormati arwah nenek moyang.

Menganyam adalah suatu cabang kerajinan yang telah sangat tua usianya. Menganyam merupakan suatu kegiatan menjalin bahan yang berbentuk pita sehingga satu sama lainnya saling kuat-menguatkan dan karena tekniknya, timbullah motif yang berulang (Islamiati, Salam, and Yunus 2023).

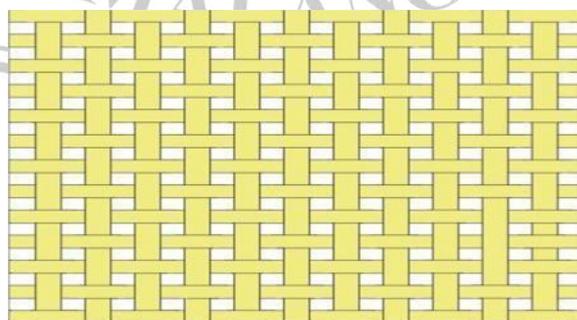
Kegiatan menganyam merupakan kegiatan yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran bagi anak. Menganyam adalah suatu pekerjaan yang memerlukan ketelitian dan keterampilan, maka harus dilakukan dengan penuh kesabaran. Menganyam adalah usaha atau kegiatan keterampilan masyarakat dalam pembuatan barang dengan menjalin pita atau daun anyaman yang disusupkan berdasarkan lungsi dan pakan, dilakukan dengan penuh ketelitian, kerapian dan kesabaran (Nilam Nurohmah, Pendik Hanafi, and M. Nur Huda 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kerajinan anyaman adalah suatu kegiatan untuk menciptakan sebuah karya kerajinan atas dasar keterampilan dan kecakapan sehingga dapat menghasilkan benda-benda melalui proses atau teknik anyaman khususnya kertas.

Beberapa jenis kerajinan dari bahan kertas diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kerajinan anyaman tegak.

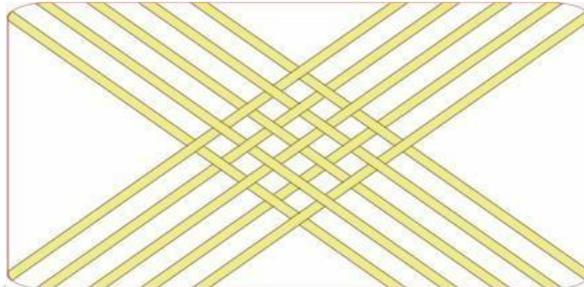
Anyaman tegak ialah anyaman yang letak lungsi dan pakannya saling tegak lurus. Lungsi tegak lurus terhadap penganyam sedangkan pakannya sejajar terhadap penganyam.



Gambar 2. 1. Teknik Anyaman Tegak
(Sumber :Nurul Annisa, 2018)

2. Teknik anyaman serong

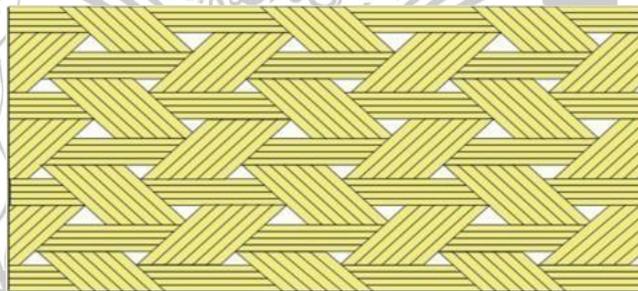
Anyaman serong adalah nyaman yang letak fungsi dan pakannya saling tegak lurus tetapi keduanya terletak menyimpang 45° ke kiri dan ke kanan terhadap si penganyam.



Gambar 2. 2. Teknik Anyaman Serong
(Sumber :Nurul Annisa, 2018)

3. Teknik Anyaman Kombinasi.

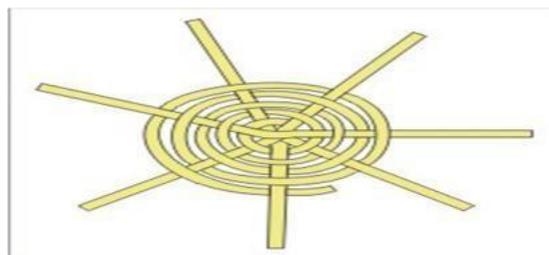
Anyaman kombinasi ialah perpaduan antara anyaman tegak dan serong serta anyaman lainnya.



Gambar 2. 3. Teknik Anyaman Kombinasi
(Sumber :Nurul Annisa, 2018)

4. Teknik anyaman melingkar

Anyaman melingkar ialah anyaman yang lungsinnya merupakan jari-jari dan pakannya melingkar dari pusat ke arah luar.



Gambar 2. 4. Teknik Anyaman Melingkar
(Sumber :Nurul Annisa, 2018)

b. Tujuan seni kerajinan anyaman:

1. Tujuan fungsional, apabila seni kerajinan semata-mata untuk kebutuhan.
2. Tujuan dekorasi, apabila seni kerajinan anyaman diarahkan pada pemenuhan
3. akan benda-benda perhiasan.
4. Tujuan fungsional dekorasi, apabila seni kerajinan anyaman diarahkan pada
5. kebutuhan tertentu dan juga untuk pemenuhan akan perhiasan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan Nurul Annisa dengan judul “Pembelajaran Kriya Anyaman Dengan Menggunakan Media Kertas Pada Siswa Kelas X Sma Ursya Galesong”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif. Penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui proses pembuatan seni kriya anyaman dengan menggunakan media kertas dan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembuatan seni kriya anyaman dengan menggunakan media kertas. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari proses pembuatan seni kriya anyaman dengan menggunakan media kertas pada siswa kelas X semester genab SMA Nursya Galesong Utara terdiri atas beberapa tahapan penting yaitu siswa memulai menyiapkan bahan dan alat, mengukur dan memotong, setelah itu proses penganyaman serta yang terakhir adalah tahap penyelesaian (finishing).

Khoirun Nisa dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Kriya Di Tk Islam Orbit 2 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023 ”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendalami terkait pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan ekstrakurikuler di TK Islam Orbit 2 Surakarta. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas melalui kegiatan ekstrakurikuler seni kriya pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Orbit 2 Surakarta dalam pelaksanaannya melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada perencanaan atau persiapan, guru menyiapkan berbagai keperluan seperti membuat jadwal ekstrakurikuler, menyiapkan materi sesuai tema, serta alat bahan yang dibutuhkan.

Penelitian relevan yang ketiga dari Sulwana Zahrah dengan judul “Pengaruh Kreasi Anyaman Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Paud Bungong Seurune Tungkob Aceh Besar”. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menganyam anak di PAUD Bungong Seurune Tungkob Aceh Besar. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa dari hasil pretest, diperoleh nilai rata-rata = 11,76 standar deviasi $S_1^2 = 0,007$, dan simpangan baku $S_1 = 0,08$, dan perhitungan dari hasil posttest, diperoleh nilai rata-rata = 134,62, standar deviasi $S_1^2 = 0,024$, dan simpangan baku $S_1 = 0,048$. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa kreasi anyaman berpengaruh terhadap

kemampuan motorik halus anak usia dini di PAUD Bungong Seurune Tungkob Aceh Besar.

Tabel 2. 1. Kajian Penelitian Yang Relevan

No.	Identitas	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurul Annisa dengan judul “Pembelajaran Kriya Anyaman Dengan Menggunakan Media Kertas Pada Siswa Kelas X Sma Ursya Galesong”	a. Membahas mengenai kriya anyaman b. Jenis Penelitian menggunakan penelitian Kualitatif	Peneliti terdahulu meneliti Sekolah menengah keatas (SMA) dan media yang digunakan dalam kriya anyam yaitu kertas sedangkan peneliti sekarang meneliti disekolah dasar (SD) dan media kriya anyam menggunakan media bambu dan rotan.
2.	Khoirun Nisa dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Kriya Di Tk Islam Orbit 2 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023 ”.	a. Membahas mengenai kreativitas anak melalui kegiatan ekstrakurikuler kriya anyam b. Jenis Penelitian menggunakan penelitian Kualitatif	Peneliti terdahulu meneliti sekolah taman kanak-kanak (TK) umur 5-6 tahun dengan pembahasan pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan ekstrakurikuler di TK Islam Orbit 2 Surakarta
3.	Penelitian relevan yang ketiga dari Sulwana Zahrah dengan judul “Pengaruh Kreasi Anyaman Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Paud Bungong Seurune Tungkob Aceh Besar”.	a. Terdapat pada kajian teori, dimana penelitian Membahami mengenai kemampuan menganyam	a. Lokasi penelitian b. metode peneliti terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

C. Kerangka Berfikir

