

Pendampingan Pembuatan Karya Anyaman untuk Mengembangkan Kreativitas Murid pada Kegiatan FLS3N di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh

Dea Juwita^{1*}, Animar Fauziah²

^{*1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widya Swara Indonesia , Indonesia

^{1*}deajuwita27@gmail.com, ²animarfauziah34@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Dea Juwita

E-mail : deajuwita27@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pendampingan dalam pembuatan kerajinan anyaman dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam rangka Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. Pendekatan yang digunakan adalah proses pendampingan yang terdiri dari tiga tahap, yakni persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa mendapatkan bimbingan langsung dalam proses pembuatan kerajinan anyaman dari pengenalan teknik dasar, penyusunan pola, sampai menyelesaikan karya sesuai dengan tema lomba. Hasil dari aktivitas ini memperlihatkan perkembangan dalam kreativitas, keterampilan motorik halus, ketelitian, serta kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan menciptakan karya yang lebih rapi dan menarik. Selain itu, aktivitas ini juga mendorong sikap disiplin, kesabaran, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, pendampingan dalam pembuatan kerajinan Anyaman terbukti ampuh dalam meningkatkan daya kreativitas siswa dan sekaligus mengenalkan serta melestarikan seni tradisional sebagai bagian dari warisan budaya negara.

Kata kunci - Pendampingan, Kreativitas, Karya Anyaman, FLS3N, Pelestarian Budaya

Abstract

The mentoring activity in weaving craft production was carried out to enhance students' creativity in preparation for the National Student Arts and Literature Festival Competition (FLS3N) at UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. The method used was a mentoring approach consisting of three stages: preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, students received direct guidance in the weaving process, starting from learning basic techniques, designing patterns, and completing the craft according to the competition theme. The results showed improvements in students' creativity, fine motor skills, accuracy, and ability to develop ideas and produce neater and more attractive works. In addition, the activity fostered discipline, patience, and self-confidence among students. Therefore, mentoring in weaving craft production proved effective in developing students' creativity while introducing and preserving traditional arts as part of the nation's cultural heritage.

Keywords - Mentoring, Weaving Craft, Creativity, FLS3N, Cultural Preservation.

PENDAHULUAN

Seni dan manusia lahir secara bersamaan, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Damajanti (2010, hlm. 13) dalam (Sari, *et al.* 2017) bahwa, "Seni sudah ada sejak awal keberadaan manusia". Pernyataan ini dapat diperkuat dengan adanya lukisan dan coretan-coretan di dinding gua pada zaman purbakala. Seni juga merupakan sebuah keindahan bagi penikmatnya dan merupakan sebuah ungkapan emosi bagi penciptanya yang dapat memberikan kesenangan secara batiniah bagi keduanya

Sebagai salah satu cara manusia mengekspresikan diri, seni tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan keindahan, tetapi juga memiliki kontribusi penting dalam memperkaya kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir seseorang sejak masa kanak-kanak. Pengembangan kreativitas murid menjadi salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Kreativitas membantu murid untuk berpikir kritis dan mampu menghasilkan ide-ide baru dalam proses pembelajaran. Selain itu, kreativitas juga mendorong murid untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif dan efektif. Karenanya, institusi pendidikan harus menyelenggarakan aktivitas belajar yang memfasilitasi pertumbuhan kreativitas supaya kemampuan siswa bisa berkembang dengan maksimal.

Setiap siswa memiliki kemampuan dan minat yang beragam yang perlu diasah melalui aktivitas yang tepat. Pengembangan kemampuan dan ketertarikan dapat membantu siswa mengenali apa yang bisa mereka capai dan meningkatkan semangat dalam belajar. Selain itu, kegiatan yang sesuai dengan minat siswa dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mendukung perkembangan potensi siswa dengan maksimal. Melalui kegiatan yang terencana, kemampuan dan ketertarikan siswa dapat berkembang menjadi keterampilan yang bermanfaat bagi masa depan mereka.

Kreativitas tidak akan berkembang secara optimal apabila murid hanya memperoleh pembelajaran yang bersifat teoritis tanpa adanya kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan yang telah dipelajari. Murid perlu diberikan ruang untuk terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan yang mendorong mereka mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta menghasilkan karya yang sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimiliki. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dapat membantu murid menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah dan mengekspresikan gagasan secara kreatif. Melalui pengalaman belajar yang nyata dan bermakna, murid dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih kemampuan dalam mengambil keputusan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman praktik secara langsung sangat penting untuk mendukung perkembangan kreativitas dan potensi murid secara optimal.

Berdasarkan pentingnya kreativitas dalam pembelajaran, diperlukan kegiatan yang mampu memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan ide, imajinasi, dan keterampilan secara langsung. Salah satu kegiatan yang dapat mendukung tercapainya tujuan tersebut adalah kegiatan seni dan keterampilan yang melibatkan murid secara aktif dalam proses berkarya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan atau karya baru yang bermanfaat. Menurut Fatmawati (2022) kreativitas berkaitan dengan kemampuan berpikir untuk menghadirkan konsep-konsep segar dalam bentuk gagasan atau barang konkret yang memiliki arti. Meskipun tidak perlu menjadi sesuatu yang benar-benar baru bagi orang lain atau masyarakat luas.

Selain itu, Seni dan keterampilan dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan motorik murid. Melalui kegiatan berkarya, murid dapat belajar mengekspresikan ide dan gagasan yang dimiliki secara lebih bebas dan kreatif. Kegiatan seni juga membantu murid melatih koordinasi tangan, ketelitian, dan keterampilan dalam menggunakan berbagai alat dan bahan. Kegiatan anyaman sebagai salah satu karya seni tradisional memiliki nilai budaya dan edukatif karena dapat mengenalkan warisan budaya sekaligus melatih kesabaran dan keterampilan murid.

Tidak hanya itu, Kegiatan seni tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter murid. Melalui proses berkarya, murid belajar untuk

bersabar, teliti, disiplin, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Selain itu, kegiatan seni juga dapat melatih murid untuk menghargai proses serta hasil karya yang dihasilkan. Pengalaman tersebut membantu murid mengembangkan sikap positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan seni memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan karakter dan keterampilan murid.

Berbagai manfaat tersebut menunjukkan bahwa kegiatan seni perlu terus dikenalkan kepada murid melalui beragam bentuk karya yang dekat dengan kehidupan dan budaya masyarakat. Salah satu bentuk karya seni tradisional yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah karya berbasis permainan tradisional. Salah satu seni tradisi dalam bidang seni rupa yang berkembang di Indonesia hingga saat ini adalah anyaman. Anyaman adalah teknik membuat karya seni rupa yang dilakukan dengan cara menempatkan secara bersilangan bahan rajutan. Jenis atau bahan rajutan sangat bervariasi, biasanya ditentukan oleh sumber daya alam dan kreativitas masyarakat dimana mereka tinggal (Rohandi, *et al.*, 2023).

Seni anyaman adalah salah satu bentuk warisan budaya yang perlu diperkenalkan dan dijaga oleh anak-anak sejak mereka di bangku sekolah dasar. Aktivitas anyaman tidak hanya melatih kemampuan dalam memproses dan menyusun bahan menjadi suatu karya, tetapi juga meningkatkan ketelitian, kesabaran, dan daya kreativitas siswa. Melalui aktivitas ini, siswa bisa mengenali berbagai jenis seni tradisional yang menjadi bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, partisipasi siswa dalam seni anyaman dapat membangkitkan rasa bangga dan kasih sayang terhadap budaya setempat yang ada. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat berkontribusi secara aktif dalam melestarikan dan menjaga seni tradisional agar tetap dikenal dan diwariskan kepada generasi yang akan datang.

Pembuatan anyaman pada dasarnya membutuhkan metode atau cara dalam proses pembuatannya. Teknik anyam merupakan salah satu metode pengaturan bentuk tekstil yang telah diketahui hampir di seluruh bagian Indonesia. Prosedur menganyam merupakan teknik yang sederhana karena tidak memerlukan peralatan khusus secara spesifik dan murni hasil keterampilan tangan manusia. Teknik anyam terdiri dari berbagai macam jumlah sumbu dan juga orientasi sumbu, sehingga mampu menciptakan variasi struktur yang bervariasi (Oktaviani & Efi, 2025).

Rendahya pengalaman murid dalam membuat karya seni berbasis keterampilan tangan dapat memengaruhi perkembangan kreativitas dan kemampuan motorik mereka. Sebagian murid masih kurang mendapatkan kesempatan untuk berlatih membuat karya secara langsung sehingga keterampilan berkarya belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran dan pendampingan yang mampu memberikan pengalaman praktik kepada murid dalam menghasilkan karya seni yang kreatif dan bernilai estetika.

Minimnya pengalaman dalam menciptakan karya seni dapat membuat siswa kesulitan dalam mengembangkan ide dan keterampilan yang ada. Situasi ini menunjukkan perlunya program pembinaan yang memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dengan adanya bimbingan secara terus-menerus, kemampuan mencipta siswa dapat berkembang dengan lebih baik

Menurut (Nasution & Atika 2023) pendampingan merupakan suatu pendekatan yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan kapasitas pengetahuan maupun keterampilan individu atau kelompok. Pendampingan juga dapat dimaknai sebagai aktivitas pembinaan, pengajaran, dan pengarahan yang bertujuan membantu peserta mencapai perkembangan yang lebih baik. Selain itu, pendampingan berkonotasi pada proses menguasai, mengendalikan, dan mengontrol dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pendampingan guru atau pembina sangat diperlukan dalam membantu murid menghasilkan karya yang kreatif dan memiliki nilai estetika. Melalui bimbingan yang terarah, murid dapat memperoleh arahan mengenai teknik pembuatan, pemilihan bahan, serta pengembangan ide karya seni. Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) juga menjadi wadah bagi murid untuk mengembangkan bakat, minat,

dan kreativitasnya di bidang seni sehingga kemampuan yang dimiliki dapat tersalurkan secara positif dan berprestasi.

Strategi yang dapat dilakukan dalam pendampingan belajar antara lain dengan (1) Memperhatikan karakteristik siswa, dengan memperhatikan dan memahami karakteristik siswa maka akan dapat memulai pendampingan belajar dengan efisien. (2) Memberi ruang kesempatan siswa untuk mandiri, ketika pengajar memberikan ruang kepada siswa untuk menemukan, mengerjakan dan menuntaskan sendiri. (3) Menjadi fasilitator, artinya para pengajar mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, supaya anak-anak dapat memahami yang diajarkan dengan baik (Damanik, 2022).

Strategi bimbingan yang terfokus sangat krusial agar siswa dapat menciptakan karya yang sesuai dengan tema serta syarat lomba FLS3N. Dengan bimbingan yang terencana, siswa akan dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan karya, merangsang ide-ide kreatif, serta memperbaiki mutu hasil karya yang dihasilkan. Selain itu, dukungan dari sekolah dalam memfasilitasi pelatihan lomba seni memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan kreativitas siswa melalui penyediaan fasilitas, waktu untuk berlatih, dan dorongan untuk belajar.

Kegiatan bimbingan dalam membuat karya anyaman diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkreasi serta memupuk imajinasi yang ada dalam diri mereka. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya diajari cara menghasilkan karya seni yang menawan, tetapi juga mendapatkan pemahaman tentang proses dan nilai-nilai budaya yang terlibat. Di samping itu, kegiatan anyaman juga merupakan salah satu langkah untuk menjaga keberlanjutan seni tradisional agar tetap diingat dan menarik bagi generasi muda.

Dalam kegiatan FLS3N, tema yang diangkat adalah mainan tradisional sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya Indonesia. Dari berbagai jenis permainan tradisional yang ada, congkak dipilih sebagai karya yang akan dikembangkan karena memiliki nilai budaya, edukatif, dan estetis yang dapat mendukung pengembangan kreativitas murid. Selain mudah dikenalkan kepada murid sekolah dasar, congkak juga memberikan kesempatan kepada murid untuk menuangkan ide kreatif melalui proses perancangan, pembuatan, dan penghiasan karya. Oleh karena itu, pemilihan congkak sebagai karya FLS3N diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas murid sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap permainan tradisional.

Selain memiliki nilai budaya yang tinggi, congkak juga mengandung berbagai nilai edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan murid. Dalam proses pembuatan maupun penggunaannya, congkak dapat melatih kreativitas, ketelitian, kesabaran, serta kemampuan berpikir strategis. Oleh karena itu, congkak tidak hanya berfungsi sebagai permainan tradisional, tetapi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan dan karakter murid. Dengan berbagai keunggulan tersebut, congkak dipilih sebagai karya yang dikembangkan dalam kegiatan FLS3N.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan tersebut juga dapat menjadi sarana pelestarian budaya kepada generasi muda. Pelestarian budaya memiliki peran penting dalam menjaga identitas suatu bangsa. Selain itu, pelestarian budaya juga berfungsi untuk mempertahankan warisan budaya yang dimiliki. Menurut Samongilailai & Utomo (2024) pelestarian budaya Indonesia adalah upaya untuk menjaga dan mempertahankan kekayaan warisan budaya agar tidak punah atau terlupakan oleh generasi berikutnya.

Berdasarkan permasalahan rendahnya pengalaman murid dalam membuat karya seni berbasis keterampilan tangan serta pentingnya pengembangan kreativitas dalam pembelajaran abad ke-21, diperlukan kegiatan pendampingan yang mampu memberikan pengalaman praktik secara langsung kepada murid. Kegiatan pembuatan karya anyaman dipilih sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, serta mengenalkan seni tradisional kepada murid melalui kegiatan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N). Oleh karena itu, praktik baik ini diberi judul "Pendampingan Pembuatan Karya Anyaman dalam Mengembangkan Kreativitas Murid pada Kegiatan FLS3N di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh."

METODE

Metode yang diterapkan dalam praktik baik ini adalah metode pendampingan yang dilaksanakan dalam tiga langkah, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses pendampingan ini dilakukan di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh untuk mempersiapkan siswa mengikuti Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dalam kategori karya mainan tradisional. Mainan tradisional congkak dipilih sebagai fokus kegiatan ini karena mengandung nilai budaya, edukatif, dan kreativitas yang sejalan dengan tema lomba. Dalam pendampingan ini, siswa mendapatkan bimbingan langsung dalam merancang, membuat, dan menyempurnakan karya congkak untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka.

1. Persiapan

Pada langkah persiapan, guru melakukan identifikasi terhadap siswa yang menunjukkan minat di bidang seni dan kerajinan untuk mengikuti FLS3N. Kemudian, guru menyusun jadwal pendampingan, memilih tema karya sesuai dengan aturan lomba, serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan congkak. Alat dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemudahan untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, guru juga menyiapkan referensi dan contoh karya congkak sebagai inspirasi untuk membantu siswa memahami bentuk, fungsi, dan desain karya yang akan dibuat.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pendampingan dimulai dengan penjelasan mengenai tema lomba FLS3N, terutama yang berkaitan dengan mainan tradisional. Guru memperkenalkan permainan congkak sebagai salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki nilai budaya serta edukasi. Pada tahap ini, siswa diajarkan mengenai sejarah singkat, fungsi, dan pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap karya yang akan mereka buat.

Setelah menyadari tentang permainan congkak, siswa mulai merencanakan desain karya. Guru membimbing siswa dalam menentukan bentuk, ukuran, pola, dan hiasan yang akan diterapkan pada congkak. Siswa diberikan kesempatan untuk menuangkan ide dan gagasan mereka melalui sketsa sederhana sebelum memulai proses produksi. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dan membantu siswa merancang karya yang sesuai dengan tema lomba.

Langkah berikutnya adalah proses pembuatan karya congkak. Siswa mulai membuat karya secara bertahap berdasarkan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Guru memberikan panduan dan arahan di setiap tahap pembuatan agar karya yang dihasilkan rapi dan sesuai dengan desain yang ditentukan. Selama kegiatan berlangsung, siswa dilatih untuk bekerja dengan cermat, sabar, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan karya yang mereka buat.

Selama pembuatan karya, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi kreativitasnya melalui pilihan warna, pola, dan tambahan hiasan yang dapat mempercantik penampilan congkak. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik dan dukungan agar siswa mampu menggali ide dengan lebih maksimal. Kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih berani bereksperimen dan menciptakan karya yang unik sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Pada fase terakhir pelaksanaan, siswa menyempurnakan dan menyelesaikan karya congkak yang telah mereka buat. Guru memberikan petunjuk tentang keindahan, kerapihan, dan kesesuaian karya dengan standar penilaian FLS3N. Siswa juga diberi peluang untuk mempresentasikan hasil karya dan menjelaskan gagasan yang mendasari pembuatan karya tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan mempersiapkan siswa menghadapi proses penilaian lomba.

3. Evaluasi

Pada tahap penilaian, guru melakukan evaluasi baik selama proses pendampingan maupun setelah karya congkak selesai dibuat. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengamati partisipasi siswa dalam setiap aktivitas, mulai dari tahap perancangan, pembuatan, hingga penyelesaian karya. Aspek yang dinilai mencakup kreativitas, orisinalitas gagasan, kerapian, ketelitian, nilai estetika, dan kesesuaian karya dengan tema permainan tradisional yang telah ditentukan dalam FLS3N. Hasil dari penilaian ini digunakan untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan pendampingan.

Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas siswa menunjukkan kemajuan dalam kemampuan mengembangkan gagasan, menciptakan desain yang lebih inovatif, serta menyelesaikan karya dengan hasil yang lebih rapi dan menarik. Selain perkembangan dalam aspek keterampilan, kegiatan pendampingan juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan karakter siswa, termasuk sikap disiplin, rasa tanggung jawab, kesabaran, dan percaya diri. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar refleksi bagi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pendampingan di masa mendatang agar dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan pembuatan karya anyaman di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas murid dalam bidang seni dan keterampilan pada kegiatan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N). Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pengalaman murid dalam membuat karya seni berbasis keterampilan tangan sehingga kreativitas dan kemampuan motorik murid belum berkembang secara optimal. Melalui kegiatan pendampingan ini, murid diberikan pengalaman praktik secara langsung dalam membuat karya anyaman sehingga mereka mampu mengembangkan ide kreatif, meningkatkan keterampilan tangan, dan menghasilkan karya yang bernilai estetika.

Sebelum program pendampingan dimulai, mayoritas siswa belum pernah melakukan anyaman sebelumnya. Mereka masih menghadapi tantangan dalam menguasai teknik dasar menganyam dan belum bisa menggali ide karya secara mandiri. Di samping itu, kemampuan siswa dalam memadukan warna dan menciptakan pola yang menarik juga masih perlu diperbaiki. Minimnya pengalaman praktis membuat siswa kurang percaya diri dalam menghasilkan karya seni yang kreatif dan memiliki nilai estetika. Oleh karena itu, program pendampingan sangat dibutuhkan untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan yang ada. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan yang mampu memberikan pengalaman berkarya secara langsung melalui pemilihan karya yang sesuai dengan tema FLS3N.

Pada tahap awal guru dan murid melakukan identifikasi terhadap tema yang sesuai dengan ketentuan FLS3N. Berdasarkan tema mainan tradisional, dipilih karya congkak sebagai produk yang akan dibuat dan dikembangkan selama proses pendampingan. Pemilihan congkak didasarkan pada nilai budaya yang terkandung di dalamnya serta potensinya sebagai sarana pengembangan kreativitas murid melalui proses perancangan dan pembuatan karya. Melalui kegiatan ini, murid tidak hanya menghasilkan sebuah karya, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa. Setelah karya yang akan dikembangkan ditentukan, kegiatan dilanjutkan ke tahap persiapan.

Pada tahap persiapan, guru atau pembina terlebih dahulu melakukan identifikasi terhadap murid yang memiliki minat dan ketertarikan di bidang seni dan keterampilan. Setelah peserta ditentukan, guru menyusun rencana kegiatan pendampingan yang meliputi penentuan jadwal latihan, penyiapan alat dan bahan anyaman, serta menentukan tema karya yang sesuai dengan ketentuan lomba FLS3N. Perencanaan pembelajaran yang baik merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan suatu kegiatan karena seluruh proses pembelajaran dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah

ditetapkan. Perencanaan pembelajaran merupakan pengambilan keputusan atas berbagai pilihan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dimana perencanaan mengandung rangkaian putusan dan penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan yang akan dilaksanakan (Marheni, *et al.*, 2024). Alat dan bahan yang digunakan antara lain Tali Rafia, gunting, lem, pita, dan bahan pendukung lainnya yang mudah digunakan oleh murid sekolah dasar. Berbagai persiapan yang telah dilakukan diharapkan dapat mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan pendampingan serta membantu murid memahami proses pembuatan karya dengan lebih baik.



Gambar 1.
Persiapan Alat dan Bahan

Pada kegiatan awal pendampingan, guru memberikan penjelasan mengenai teknik dasar dalam proses pembuatan karya. Guru juga menjelaskan pentingnya kreativitas dalam menghasilkan sebuah karya seni yang menarik dan memiliki nilai estetika. Dalam kegiatan ini, murid terlihat antusias karena sebagian besar dari mereka belum pernah mengikuti kegiatan pembuatan anyaman secara langsung. Murid mulai menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan mengenai teknik pembuatan, pemilihan warna, dan bentuk karya yang dapat dibuat untuk mengikuti lomba FLS3N.

Selama proses pendampingan, siswa menunjukkan semangat yang sangat besar dalam mengikuti setiap langkah kegiatan. Ini terlihat dari keaktifan siswa yang bertanya tentang cara menganyam, pilihan warna, dan bentuk karya yang akan dikerjakan. Siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mencoba berbagai pola dan variasi anyaman yang diperkenalkan oleh guru. Suasana belajar menjadi lebih dinamis karena siswa aktif terlibat dalam diskusi dan praktik. Semangat tersebut menjadi salah satu elemen yang mendukung keberhasilan kegiatan pendampingan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Antusiasme yang ditunjukkan murid kemudian menjadi modal penting dalam pelaksanaan praktik pembuatan karya congkak. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan praktik pembuatan karya anyaman secara bertahap dengan pendampingan guru atau pembina. Pada tahap awal praktik, murid dibimbing untuk mengenal teknik dasar menganyam seperti melipat, menyusun, dan menyilangkan bahan anyaman dengan pola sederhana. Setelah memahami teknik dasar, murid mulai membuat pola karya sesuai ide dan kreativitas masing-masing.

Kondisi ini sesuai dengan konsep *learning by doing*, yaitu bahwa pengetahuan diperoleh melalui aktivitas nyata dan bukan hanya melalui penjelasan verbal. Dewey menegaskan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka “mengalami” sesuatu, bukan hanya mendengarnya. Melalui pengalaman konkret, siswa menemukan hubungan antara teori dan praktik serta memahami makna dari apa yang mereka pelajari

(Zuhriyah, et al., 2024). Guru memberikan arahan mengenai cara menyusun pola yang rapi, memilih kombinasi warna yang sesuai, serta menyesuaikan bentuk karya dengan tema lomba yang telah ditentukan.

Seiring berjalannya proses pendampingan, kemampuan murid dalam mengembangkan ide karya mulai menunjukkan peningkatan. Murid tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru, tetapi juga mulai berani memodifikasi bentuk, pola, dan warna sesuai dengan kreativitas masing-masing. Murid bahkan mampu menghasilkan desain yang unik dengan menambahkan ornamen dan hiasan pada karya anyaman yang dibuat. Proses tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan mampu memberikan ruang bagi murid untuk mengeksplorasi ide dan imajinasi secara lebih luas. Kemampuan berpikir kreatif yang berkembang selama proses berkarya menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini. Kemampuan murid dalam menentukan bentuk, pola dan warna menunjukkan adanya perkembangan pemahaman terhadap unsur keindahan dalam sebuah karya.

(Rondhi, 2021) menjelaskan bahwa apresiasi seni merupakan kegiatan memahami, menilai, dan menghargai suatu karya seni untuk memperoleh pengalaman estetis. Melalui proses pembuatan karya congkak, murid tidak hanya menghasilkan sebuah karya, tetapi juga belajar menilai keselarasan warna, bentuk, dan hiasan yang digunakan. Kemampuan tersebut menunjukkan berkembangnya sikap apresiatif murid terhadap karya seni yang dihasilkan. Selain mengembangkan kemampuan apresiasi seni, kegiatan pembuatan karya anyaman berupa congkak juga memberikan pemahaman kepada murid mengenai nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

Pembuatan karya congkak juga menjadi sarana untuk mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi muda. Melalui kegiatan ini, murid memperoleh pemahaman mengenai nilai budaya yang terkandung dalam permainan congkak sebagai salah satu warisan budaya Indonesia. Murid tidak hanya belajar membuat karya, tetapi juga memahami pentingnya menjaga keberadaan permainan tradisional agar tetap dikenal oleh masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini memiliki nilai edukatif sekaligus nilai budaya.

Menurut (Nurjamilah, et al., 2025) pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Kata *constructivism* berasal dari kata *construct*, yang berarti "membangun dalam konteks ini, membangun pengetahuan secara bertahap berdasarkan pengalaman nyata dan refleksi individu terhadap lingkungannya.

Selain menambah kemampuan berkarya, kegiatan bimbingan juga memberikan efek baik terhadap pembentukan karakter siswa. Di dalam proses penciptaan karya, siswa belajar untuk bersikap sabar dan cermat dalam merangkai pola anyaman agar produknya menjadi rapi. Siswa juga belajar untuk memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan hingga selesai. Rasa percaya diri siswa kian meningkat ketika mereka berhasil menyelesaikan karyanya dan mendapatkan penghargaan dari guru serta teman-teman mereka. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan daya kreativitas, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter yang positif pada siswa.

Selama proses pembuatan karya, murid terlihat aktif dan bersemangat dalam mencoba berbagai variasi bentuk dan pola anyaman. Beberapa murid mulai mampu mengembangkan ide secara mandiri dengan menambahkan hiasan dan kombinasi warna yang menarik pada hasil karya mereka. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas murid, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas menggunting, melipat, menyusun, dan merangkai bahan anyaman secara teliti. Syarif (2020) belajar merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman dan mentransformasi pengalaman. Selain itu, sikap sabar, disiplin, kerja keras, dan percaya diri murid juga mulai berkembang selama proses pendampingan berlangsung.



Gambar 2
Pendampingan Saat Murid Membuat Karya

Keberhasilan program pendampingan tidak bisa dipisahkan dari dukungan berbagai pihak di dalam lingkungan sekolah. Institusi pendidikan menyediakan peluang serta sarana yang menunjang jalannya aktivitas, seperti ruang untuk latihan, peralatan, dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan karya. Para guru dan pembina juga berkontribusi aktif dalam memberikan dorongan dan arahan kepada siswa selama proses pendampingan berjalan. Bantuan yang diberikan menciptakan suasana belajar yang mendukung, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan maksimal. Kolaborasi yang baik antara sekolah, pengajar, dan siswa menjadi elemen krusial dalam kesuksesan program pendampingan ini.

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi murid, seperti masih kurangnya keterampilan dalam menyusun pola anyaman, kesulitan mengombinasikan warna, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan ide karya yang dimiliki. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan bimbingan secara bertahap, memberikan contoh secara langsung, serta memberikan motivasi agar murid lebih percaya diri dalam berkarya. Pentingnya bantuan dan dukungan kepada siswa dari orang yang lebih dewasa atau lebih kompeten khususnya guru yang memungkinkan penggunaan fungsi kognitif yang lebih tinggi dan memungkinkan berkembangnya kemampuan (Martono, *et al.*, 2018). Guru juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi dan saling memberikan masukan mengenai hasil karya yang dibuat sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan selama dan setelah kegiatan pendampingan, terlihat adanya peningkatan kemampuan murid dalam membuat karya anyaman. Sebagian besar murid mampu menghasilkan karya yang lebih rapi, kreatif, dan sesuai dengan tema lomba FLS3N dibandingkan sebelum kegiatan pendampingan dilakukan. Murid juga menunjukkan peningkatan dalam aspek kreativitas, ketelitian, keterampilan tangan, dan kemampuan mengembangkan ide. Hasil karya yang dihasilkan memiliki variasi bentuk, pola, dan warna yang lebih menarik sehingga menunjukkan perkembangan kemampuan berkarya pada murid.



Gambar 3.
Kegiatan *Finishing* Karya

Selama proses pendampingan, guru juga mengarahkan murid agar karya congkak yang dibuat sesuai dengan kriteria penilaian FLS3N, seperti aspek kreativitas, keaslian ide, nilai estetika, dan keterampilan pembuatan karya. Bimbingan yang diberikan membantu murid memahami pentingnya memperhatikan kualitas hasil karya serta kesesuaian dengan tema lomba. Dengan demikian, murid menjadi lebih siap untuk mengikuti kompetisi dan menampilkan karya terbaik mereka.

Kegiatan pendampingan memberikan pengalaman yang berharga bagi murid dalam mempersiapkan diri mengikuti FLS3N. Melalui latihan yang dilakukan secara berkelanjutan, murid menjadi lebih siap dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan kriteria lomba. Pengalaman tersebut juga membantu murid memahami pentingnya proses, kerja keras, dan ketekunan dalam mencapai suatu prestasi. Selain itu, murid memperoleh pengalaman baru dalam mengelola waktu, menyelesaikan tugas, dan menghadapi tantangan selama proses pembinaan. Pengalaman tersebut menjadi bekal yang berharga dalam mendukung pengembangan potensi dan prestasi murid di masa mendatang.

Kegiatan pendampingan dalam membuat karya anyaman memberikan banyak keuntungan bagi siswa, baik dari sisi keterampilan maupun pengalaman belajar. Siswa belajar teknik baru dalam pembuatan anyaman serta memahami nilai-nilai budaya yang ada di dalamnya. Di samping itu, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kreativitas, mengasah keterampilan motorik halus, dan melatih kemampuan berpikir saat menciptakan sebuah karya. Pengalaman mengikuti program FLS3N juga membantu siswa menyadari pentingnya kerja keras, disiplin, dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya menciptakan karya seni, tetapi juga mendapatkan pengalaman berharga yang dapat mendukung perkembangan diri mereka di masa mendatang.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, guru memperoleh pengalaman dalam merancang dan melaksanakan pendampingan yang berpusat pada pengembangan kreativitas murid. Guru dapat mengidentifikasi berbagai potensi, minat, dan kebutuhan murid selama proses pembinaan berlangsung. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman bahwa setiap murid memiliki kemampuan yang berbeda sehingga memerlukan pendekatan pendampingan yang sesuai. Hasil refleksi ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembinaan pada masa yang akan datang. Selain itu, pengalaman tersebut juga menjadi motivasi bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas murid. Perkembangan kemampuan murid selama mengikuti kegiatan pendampingan pembuatan karya anyaman berupa congkak dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Perkembangan Kemampuan Murid dalam Pembuatan Karya

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pembinaan	Setelah Pembinaan
Kreativitas dalam mengembangkan ide	Masih terbatas	Lebih kreatif dan variatif
Kemampuan merancang desain karya	Belum terarah	Lebih terarah dan menarik
Membuat karya congkak	Masih memerlukan bantuan	Lebih mandiri
Kerapian hasil	Kurang rapi	Lebih rapi
Ketelitian dalam membuat karya	Masih kurang	Meningkat

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat bahwa kemampuan murid mengalami perkembangan setelah mengikuti kegiatan pendampingan pembuatan karya anyaman berupa mainan tradisional congkak. Perkembangan tersebut terlihat dari meningkatnya kreativitas murid dalam mengembangkan ide, kemampuan merancang desain, serta keterampilan dalam membuat karya sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Selain itu, hasil karya yang dihasilkan menunjukkan peningkatan dari segi kerapian dan ketelitian dibandingkan sebelum kegiatan pendampingan dilaksanakan.

Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter murid, terutama pada aspek kemandirian dan kepercayaan diri. Murid menjadi lebih berani menyampaikan ide, menjelaskan hasil karya, serta menunjukkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, kegiatan pendampingan pembuatan karya congkak tidak hanya meningkatkan keterampilan berkarya, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas dan karakter murid secara menyeluruh.

Keberhasilan kegiatan pendampingan ini didukung oleh peran aktif guru atau pembina dalam memberikan arahan dan motivasi kepada murid selama proses pembuatan karya berlangsung. Dukungan sekolah dalam menyediakan sarana, alat, bahan, dan waktu latihan juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan. Melalui kegiatan pendampingan pembuatan karya anyaman ini, murid tidak hanya memperoleh pengalaman dalam membuat karya seni untuk mengikuti FLS3N, tetapi juga belajar menghargai proses berkarya dan mengenal nilai budaya yang terkandung dalam seni anyaman tradisional. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas murid sekaligus melestarikan seni tradisional kepada generasi muda.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan dalam pembuatan permainan tradisional congkak untuk Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) telah dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terencana dengan baik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pengalaman langsung dalam proses merancang dan membuat karya. Pemilihan congkak sebagai produk yang dikembangkan didasarkan pada nilai budaya serta aspek edukatif yang dimilikinya. Melalui pendampingan ini, siswa mendapat kesempatan untuk menuangkan ide dan kreativitas mereka dalam menciptakan karya yang menarik. Selain itu, aktivitas ini juga berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada generasi yang lebih muda.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam merumuskan ide, memilih desain, serta menciptakan karya congkak yang lebih menarik dan relevan dengan tema lomba. Siswa tidak hanya mengikuti petunjuk dari guru, tetapi juga mampu mengembangkan gagasan secara mandiri dengan berbagai variasi bentuk, warna, dan hiasan pada karya yang dihasilkan. Kegiatan ini

membuka peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi imajinasi dan keterampilan berkarya secara lebih optimal. Dengan demikian, pendampingan yang berlangsung dapat mendukung perkembangan kreativitas siswa dengan cara yang positif.

Selain memperbaiki kreativitas, kegiatan pendampingan juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan dan karakter siswa. Selama proses pembuatan karya, siswa belajar untuk bersikap teliti, sabar, disiplin, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kegiatan ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus melalui berbagai aktivitas yang dilakukan saat berkarya. Perkembangan ini terbukti dengan meningkatnya kerapian, ketelitian, dan kepercayaan diri siswa dalam menampilkan hasil karya yang telah mereka buat.

Keberhasilan kegiatan pendampingan didukung oleh peran aktif guru yang memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada siswa selama proses pembuatan karya. Dukungan dari sekolah dalam menyediakan sarana, alat, bahan, dan waktu juga menjadi faktor penting yang mendukung suksesnya kegiatan ini. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, dan pihak sekolah menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan dalam pembuatan permainan tradisional congkak dapat dianggap sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa serta menumbuhkan cinta terhadap budaya lokal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kampus Widwaswara Indonesia yang telah memberikan dukungan, arahan, serta fasilitas yang diperlukan sehingga kegiatan praktik baik ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak sekolah UPT SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh yang telah memberikan izin, kepercayaan, dan dukungan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung, sehingga setiap program yang direncanakan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penulis juga menyampaikan penghargaan dan apresiasi kepada para guru pendamping yang telah berperan aktif dalam memberikan bimbingan, arahan, serta pendampingan kepada murid selama kegiatan berlangsung. Selain itu, terima kasih kepada seluruh murid yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias, semangat, dan tanggung jawab dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim yang telah bekerja sama, saling mendukung, dan berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini, sehingga kegiatan praktik baik yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar serta memberikan manfaat dan pengalaman yang bermakna bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, R. (2022). Strategi Pendampingan Belajar oleh Relawan dengan Pendekatan Individual di Pulau Semukit Kepulauan Riau. *Didaxei*, 3(1), 367–376.
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2036–2039.
- Marheni, Lestari, P. W., Lisa Sababalat, & Lisna Novalia. (2024). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 48–56.
- Martono, W. C., Heni, & Anastasia, L. A. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning sebagai Bagian dari Program Sekolah Ramah Anak. *Seminar Nasional "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 159–167.
- Nasution Nurul fadilah, & Atika, T. (2023). Peran Pendamping dalam Memberikan Pelayanan pada Anak Disabilitas di Yayasan Pendidikan Dwituna Harapan Baru. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 83–89.
- Nurjamilah, S., Rizki, alsabila A., Bik, T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal*

Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 4(4), 6867–6882.

- Oktaviani, M., & Efi, A. (2025). Teknik Anyaman Pandan dan Pengembangannya Menjadi Produk Fashion di Desa Tanjung Kuras Kabupaten Siak. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(2), 1188–1193.
- Rohandi, T., Martien Nagara, R., Kurniawan, F., & Zaman, N., F. (2023). “Transformasi” Teknik dan Pola Anyam Tradisi pada Karya 3D Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Ramah Lingkungan. *Jurnal ATRAT*, 10(3), 256–263.
- Rondhi, M. (2021). Apresuasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, 10(2), 153–158.
- Samongilailai, H. N., & Utomo, A. B. (2024). Strategi melestarikan budaya indonesia di era modern. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora (WISSEN)*, 2(4), 157–168.
- Sari, I. M., Syahid, A. A., & Julia. (2017). Kajian Pembelajaran Karya Seni Rupa Anyaman Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Neglasari Kecamatan Ciater Kabupaten Subang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 491–500.
- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Materi Anggota Tubuh Pada Siswa RA Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul - Aulad Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6, 27–42.
- Zuhriyah, D. E. F., Mamesah, M. F. A. shiddiq I., Ramadhani, N. R. F., & Najwa Bilqis Khoiruna. (2024). *Analisis Filsafat Pendidikan John Dewey Melalui Konsep Learning by Doing dalam Pendidikan Modern Dhorva*. 2(1), 306–312.