

Eksplorasi Keterampilan Makrame Sebagai Media Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP

Shollu Maulida Anjelifa*, Nur Fajrie, Diana Ermawati
Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: 202133050@std.umk.ac.id

Article history

Dikirim:
05-06-2025

Direvisi:
28-06-2025

Diterima:
29-06-2025

Key words:

Makrame; Kreativitas,
SBdP ; *Project Based Learning* ; Siswa SD

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keterampilan seni makrame sebagai media dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas V pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD 1 Sadang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengembangan kreativitas sejak dini serta kendala yang dihadapi siswa dalam menerapkan teknik simpul makrame di kelas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah dua siswa yang dipilih secara purposive. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran makrame dengan pendekatan *project based learning* mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran terdiri atas empat tahapan, yaitu pengenalan bahan, demonstrasi teknik simpul, praktik mandiri, dan penilaian hasil karya. Karya yang dihasilkan siswa menunjukkan variasi dalam bentuk, kerapihan, dan kombinasi warna, yang mencerminkan tingkat kreativitas yang beragam. Faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan makrame siswa meliputi minat dan motivasi belajar, peran aktif guru sebagai fasilitator, serta ketersediaan media dan bahan pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa seni makrame efektif mendukung kreativitas siswa dan implementasi Kurikulum Merdeka, serta menyoroti peran penting guru dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan inovatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan alat terbesar untuk meningkatkan pembangunan dan keberlanjutan bangsa jika berfungsi. Pendidikan dalam pengertian umum adalah suatu bentuk pembelajaran di mana pengetahuan dan keterampilan seseorang atau sekelompok orang ditransfer dari satu generasi ke generasi lain (Egbuchulam & Ezema 2024). Pembelajaran berbasis budaya adalah upaya menciptakan lingkungan belajar dan merancang pengalaman belajar dengan menggabungkan unsur budaya ke dalam proses pembelajaran (Firdaus et al., 2023). Seni merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk mengembangkan daya kreativitas siswa (Hasta et al., 2023). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah suatu proses interaktif dalam pendidikan yang melibatkan guru dan siswa melalui penggunaan materi pembelajaran untuk menumbuhkan sikap, keterampilan, serta semangat berkarya dalam bidang seni (Sari et al., 2024). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka saat ini, idealnya proses pembelajaran lebih menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik. Perkembangan zaman yang begitu cepat turut

memengaruhi sistem pendidikan di Indonesia, baik dalam hal kebutuhan maupun pertumbuhan, baik pada level nasional maupun lokal (Hastiwi et al., 2023).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu komposisi, produk, atau gagasan yang orisinal dan belum pernah dikenal sebelumnya oleh penciptanya. Hal ini dapat melibatkan proses mengamati serta menggabungkan berbagai ide, yang hasilnya bukan sekadar rangkuman (Nisa & Ain 2023). Kemampuan tersebut telah dimiliki oleh anak sejak lahir dan merupakan potensi yang sangat baik untuk terus diasah dan dikembangkan secara berkelanjutan. Pada dasarnya, setiap manusia di dunia ini memiliki bakat di bidang tertentu, dengan kualitas dan standar yang berbeda satu sama lain (Hidayah et al., 2022). Anak usia dini membutuhkan stimulasi dan informasi yang mendukung perkembangan kreativitas seni mereka. Pada usia ini, anak dapat menyerap pengaruh positif maupun negatif, dan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas mereka adalah dengan memperkenalkan bahan alami dari lingkungan sekitar untuk aktivitas seni (Yunaeni & Nuraeni 2023). Meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan (Ghozali & Mustoip 2024). Melalui pendekatan kreatif dan kontekstual, guru SBdP berusaha membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan bagi kehidupan sehari-hari siswa. Penerapan teknik makrame tidak hanya memperkenalkan keterampilan baru, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan kepuasan batin siswa dalam menciptakan karya seni dengan tangan mereka sendiri.

Seni makrame sebagai salah satu cabang seni rupa dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang menarik. Namun, pembelajaran seni makrame secara konvensional masih terbatas dalam hal sumber belajar dan media (Puspitasari et al. 2024). Hal ini dapat menghambat optimalisasi proses pembelajaran serta pencapaian kompetensi yang diharapkan. Menurut Pendekatan pembelajaran aktif ini menghasilkan retensi pengetahuan yang lebih baik dan pengembangan keterampilan yang lebih baik menekankan pentingnya praktik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, mendukung gagasan bahwa pendekatan kelas terbalik, dengan penekanan pada praktik dan penguasaan keterampilan, dapat bermanfaat untuk mempelajari seni makrame (Obiso 2023). Pengembangan keterampilan motorik halus, yang berhubungan langsung dengan kerja otak dan mengarah pada peningkatan koordinasi gerakan, kerja kedua belahan otak, dan pembentukan pemikiran imajinatif (Владимирович 2023). Disimpulkan bahwa seni makrame memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif dalam pendidikan seni rupa karena mampu mengembangkan kreativitas sekaligus keterampilan motorik halus peserta didik. Meskipun saat ini penerapannya masih terbatas akibat minimnya sumber belajar dan media yang memadai, makrame terbukti dapat merangsang kerja otak melalui koordinasi gerakan tangan dan imajinasi, sehingga mendorong optimalisasi perkembangan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran yang lebih menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD 1 Sadang pada tanggal 25 September 2024, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP, khususnya pada aspek keterampilan tangan siswa. Meskipun guru sudah menerapkan pendekatan berbasis proyek (*Project Based Learning*), siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik simpul makrame karena belum memiliki pengalaman sebelumnya. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran dan



kurangnya variasi alat atau bahan juga menjadi penghambat dalam proses penciptaan karya yang kreatif dan berkualitas.

Penelitian ini untuk mengeksplorasi seni makrame sebagai media pengembangan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD 1 Sadang. Fokus penelitian mencakup proses pembelajaran makrame, hasil karya siswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkarya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai potensi seni makrame sebagai sarana pembelajaran kreatif yang mendukung.

KAJIAN TEORI

Penerapan model pembelajaran langsung mampu meningkatkan keterampilan makrame siswa secara signifikan. Selain itu, peneliti juga menyarankan agar model pembelajaran langsung dapat digunakan sebagai alternatif strategi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan di sekolah dasar (Kurniawan et. al., 2016). Hal ini menunjukkan menekan lebih menekankan pada hasil kuantitatif dan peningkatan ketuntasan keterampilan siswa, maka penelitian ini lebih menyoroti dinamika pembelajaran, bentuk hasil karya, serta faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan siswa, seperti motivasi, keterlibatan guru, dan media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam dan kontekstual mengenai praktik pembelajaran makrame di kelas V SD dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini, penggunaan keterampilan seni makrame sebagai media pembelajaran SBdP terbukti tidak hanya melatih aspek psikomotorik siswa, tetapi juga berperan dalam mengembangkan motivasi internal dan kreativitas mereka. Hal ini selaras dengan teori dari flow ketika seseorang menikmati sepenuhnya aktivitas kreatif yang dilakukannya, hal itu mencerminkan kekuatan motivasi internal yang mendorong lahirnya karya-karya baru (Kukkonen, 2022). Dalam upaya mengembangkan kreativitas peserta didik, sejumlah pendekatan pendidikan disarankan untuk diterapkan. Pendekatan tersebut antara lain mencakup penguatan keyakinan dan sikap positif, peningkatan motivasi serta keberanian dalam mengambil risiko, penanaman ketekunan, penerapan metode pembelajaran yang bersifat eksperiensial dan eksperimental, penguatan aspek emosional dan identitas diri, serta identifikasi potensi melalui pengangkatan tema-tema tertentu (Vuk 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian naratif yang bertujuan untuk menggali pengalaman individu secara mendalam dalam konteks pembelajaran keterampilan seni makrame di kelas V SD 1 Sadang subjek yang amati 2 peserta didik. Pendekatan naratif memungkinkan peneliti merekonstruksi pengalaman hidup partisipan melalui cerita dan peristiwa yang relevan dalam konteks Pendidikan (Fadli 2021). Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian, yang bertugas merancang, melaksanakan, dan menganalisis seluruh proses penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer, yakni hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru SBdP



serta siswa kelas V, serta data sekunder berupa nilai harian, dokumentasi kegiatan, dan informasi administratif dari kepala sekolah.

1. Menentukan Masalah Atau Fokus Penelitian
2. Memusatkan Penelitian Pada Individu
3. Mengumpulkan Informasi Konteks Cerita
4. Menyusun Kembali Cerita Dalam Kronologi
5. Menganalisis Data Dan Menyusun Laporan
6. Refleksi Peneliti Terhadap Proses Dan Hasil

Gambar 1. Prosedur Penelitian Naratif (Afan Faizin, 2020)

Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik purposive, yaitu memilih subjek penelitian secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam. Partisipan yang dipilih adalah guru SBdP yang mengajar keterampilan seni makrame serta siswa kelas V yang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa partisipan memiliki pengalaman langsung dan pengetahuan yang memadai terkait topik yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, wawancara, serta dokumentasi berupa foto, rekaman, dan arsip sekolah (Syahrani 2020).

Keabsahan data melalui uji kredibilitas dengan *triangulasi* teknik dan sumber, serta *membercheck*, *transferabilitas* dengan deskripsi kontekstual yang rinci, *dependabilitas* dengan audit jejak data, dan *konfirmasiabilitas* dengan memastikan data bebas dari bias pribadi peneliti (Susanto et al., 2023). Milles dan huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga tuntas, sehingga data yang diperoleh mencapai tingkat kejenuhan. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono 2022). Ketiga tahapan ini berlangsung secara terus-menerus selama proses pengumpulan data dan setelah data terkumpul, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai praktik pembelajaran seni makrame di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembelajaran Seni Makrame di Kelas V SD 1 Sadang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar. Secara ideal, pembelajaran membangun interaksi yang kondusif guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, yang tercermin dalam capaian pembelajaran siswa (Dewi et al. 2022). Menurut (Ermawati. D., & Amalia. N., 2023) menjelaskan *“education itself must create an attractive learning environment and process so as to make students active to develop their potential and become a generation of qualified and competent nations in three dimensions, namely the dimensions of attitude, knowledge, and skills”* yang maksudnya adalah pendidikan itu sendiri harus menciptakan lingkungan dan proses belajar mengajar yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik aktif untuk mengembangkan potensi dirinya dan menjadi generasi bangsa yang berkualitas dan berkompeten dalam tiga dimensi yaitu dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. (Dewi et al. 2024). Pendidikan di SD sangat penting untuk membangun dasar intelektual, emosional, dan sosial siswa. SBdP berperan dalam mendukung hal tersebut, dengan mengembangkan kreativitas dan pemahaman budaya melalui aktivitas seni (Marwati et al. 2024).

Kecerdasan emosional merupakan pendekatan proaktif yang memungkinkan seseorang untuk memahami dan mengevaluasi emosi, perasaan batin, serta sentimen yang dialami. Melalui kemampuan ini, individu mampu memotivasi diri, mengelola emosi secara efektif, dan merasakan kepuasan dari dorongan intrinsik dalam melakukan tindakan demi kepentingan pribadinya (Zafar & Akhtar 2023). Peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional dan keterampilan sosial yang baik cenderung lebih siap dalam menghadapi berbagai tantangan, baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan di luar kelas (Akintayo et al. 2024). Berdasarkan hasil penelitian yang mengangkat keterampilan seni makrame sebagai media kreativitas dalam pembelajaran SBdP, ditemukan bahwa proses berkarya seni tidak hanya melatih keterampilan tangan, tetapi juga mendukung perkembangan aspek emosional dan sosial peserta didik. Hal ini sejalan melalui kegiatan makrame, siswa belajar mengelola emosi, bekerja sama, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab, yang kesemuanya merupakan fondasi penting dalam membentuk kesiapan menghadapi tantangan kehidupan secara lebih matang.

Guru harus bisa memberikan stimulus yang sesuai dengan keadaan siswa agar proses tumbuh dan berkembang siswa berjalan dengan optimal sesuai yang diharapkan (Firdaus et al., 2023). Guru sebaiknya memanfaatkan beragam media, model, dan metode pembelajaran secara bervariasi saat mengajar (Akhidah et al., 2023). Pembelajaran makrame dilakukan dalam mata pelajaran SBdP dengan



menggunakan pendekatan berbasis proyek (*Project Based Learning*). Guru berperan sebagai fasilitator dengan membagi proses pembelajaran ke dalam empat tahap utama: pengenalan bahan, demonstrasi teknik simpul, praktik mandiri, dan penilaian hasil karya.

Pada tahap awal, guru mengenalkan berbagai jenis tali makrame, seperti tali katun dan tali sintetis, serta memperlihatkan contoh simpul dasar seperti simpul anyam dan simpul kepala burung terbalik. Demonstrasi dilakukan langsung di depan kelas dan siswa diberi kesempatan mencoba secara berulang. Praktik dilakukan secara individu dengan bimbingan langsung dari guru jika siswa mengalami kesulitan. Kegiatan ini mendapat respons positif dari siswa. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat antusias dan fokus saat mencoba membuat simpul dasar, meskipun beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyatukan simpul yang rapi. Kegiatan ice breaking juga disisipkan oleh guru saat kondisi kelas mulai tidak kondusif, seperti menjelang jam istirahat. Hal ini terbukti efektif dalam menjaga fokus dan semangat siswa dalam menyelesaikan karya mereka.

Pembelajaran adalah proses yang tidak dapat dipisahkan dan menjadi bagian integral dalam kegiatan belajar siswa. Secara prinsip, pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara guru dan siswa (Zulfa et al., 2023). Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL), sebuah model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam mendorong keaktifan siswa, baik dalam mengikuti proses belajar maupun dalam berpartisipasi secara aktif saat menyelesaikan proyek secara mandiri (Aiman et al., 2024). Aspek utama dari model *Project Based Learning* (PjBL) terletak pada peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk secara mandiri mengidentifikasi dan mengeksplorasi permasalahan serta pertanyaan yang relevan, melakukan penelitian, dan merancang solusi berdasarkan hasil temuan mereka sendiri (Li & Tu 2024).

2. Hasil Karya Dan Kreativitas Siswa

Makrame merupakan seni kerajinan tangan yang menggunakan teknik simpul, di mana proses pembuatannya melibatkan pengolahan ujung-ujung benang tenun dengan membentuk berbagai jenis simpul pada rangkaian benang, sehingga menghasilkan hiasan berupa rumbai dan jumbai (Fujiana et al., 2024). Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal baru atau menghubungkan elemen yang sudah ada dengan cara yang berbeda (Maya et al., 2023). Hasil karya siswa dalam pembelajaran makrame menunjukkan variasi dalam pola simpul, kombinasi warna, dan bentuk akhir produk. Dua siswa yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah ICHU dan RFW yang masing-masing menampilkan karakteristik karya dan kreativitas yang berbeda.



Gambar 2. Hasil Karya ICHU
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 08 Maret 2025)

Salah satu siswa, berinisial ICHU, menunjukkan keterampilan yang baik dalam membuat karya makrame berupa gantungan kunci. Ia berhasil menciptakan bentuk yang simetris dan seimbang, mencerminkan kemampuannya dalam mengatur pola dan proporsi. Dalam proses pembuatannya, ICHU menggunakan dua jenis simpul, yaitu simpul anyam dan simpul kepala burung terbalik, yang disusun secara berulang dengan rapi. Pemilihan warna benang ungu yang dipadukan secara harmonis membuat karya tersebut tampak menarik tanpa terlihat mencolok. Ukuran hasil akhir pun tampak proporsional, dengan panjang dan lebar yang seimbang. Sentuhan akhir pada bagian ujung tali yang dipotong rapi menunjukkan perhatian ICHU terhadap kerapian serta keindahan karya, menjadikan hasilnya layak untuk diapresiasi sebagai bentuk kreativitas dalam keterampilan makrame.



Gambar 3. Hasil Karya RFW
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 08 Maret 2025)

Berbeda dengan ICHU, kemampuan siswa berinisial RFW masih berada dalam tahap perkembangan. Dalam karyanya, RFW juga menggunakan dua jenis simpul, yakni simpul anyam dan simpul kepala burung terbalik, serta memilih warna benang yang sama dengan ICHU. Meskipun telah memahami teknik dasar, beberapa simpul yang dibuat oleh RFW terlihat kurang kencang dan tidak seragam ukurannya. Hal ini berdampak pada hasil akhir karya yang tampak sedikit miring dan kurang proporsional. Selain itu, bagian ujung tali belum dipotong dengan rapi, sehingga bentuk gantungan kunci yang dihasilkan terlihat kurang teratur. Meski demikian,

usaha dan proses belajar RFW menunjukkan potensi yang dapat terus dikembangkan melalui bimbingan dan latihan lebih lanjut.

Dari perbandingan tersebut, terlihat bahwa pembelajaran seni makrame memberi ruang bagi setiap siswa untuk menunjukkan kemampuan dan kreativitasnya masing-masing. Siswa yang sudah siap dapat menghasilkan karya yang lebih kompleks, sedangkan siswa yang masih belajar tetap mendapat kesempatan untuk berkembang sesuai kemampuannya. Sejalan dengan (Asriani et al., 2025) Pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Keunggulan PjBL terletak pada kemampuannya untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui proyek nyata yang relevan dengan materi, sehingga siswa dapat mengasah kreativitas melalui pengalaman langsung.

Berikut faktor-Faktor yang mempengaruhi keterampilan makrame siswa yaitu:

a. Minat dan Motivasi

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya (Banowati et al., 2023). Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pembelajaran cenderung lebih fokus pada hal tersebut dan mengabaikan yang kurang diminati (Arif et al., 2025). Motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong keseluruhan bagi siswa yang memimpin kegiatan dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Dengan demikian, motivasi lahir dari kebutuhan untuk mencapai tujuan untuk itu siswa harus mempunyai kemampuan untuk memotivasi diri sendiri karena memang sangat dibutuhkan untuk memperoleh prestasi tersebut (Herpratiwi & Tohir 2022).

Motivasi adalah proses yang berperan sebagai kekuatan atau pendorong bagi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nuraeni et al., 2023). Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kondisi di mana siswa tidak fokus pada proses pembelajaran karena kurangnya dorongan dari dalam diri untuk belajar. Hal ini terutama terlihat pada siswa yang sering mengalami kesulitan berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Candra et al., 2023). Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan kerajinan cenderung lebih cepat memahami teknik simpul dan menunjukkan hasil karya yang lebih kreatif.

Selama proses pembelajaran, perbedaan minat dan motivasi siswa sangat tampak dalam keterlibatan mereka saat membuat karya makrame. Siswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap kerajinan tangan, seperti ICHU, terlihat lebih fokus, berinisiatif mencoba teknik baru, dan menyelesaikan karyanya dengan penuh kesungguhan. Ia bahkan meminta tambahan waktu untuk menyempurnakan simpul-simpul pada karyanya. Sebaliknya, siswa seperti RFW yang motivasinya masih rendah, tampak cepat menyerah saat mengalami kesulitan dan perlu terus didampingi agar tetap semangat. Motivasi siswa juga dipengaruhi oleh suasana kelas yang diciptakan guru. Ketika guru memberikan pujian dan dorongan secara verbal, semangat siswa terlihat meningkat. Hal ini memperkuat pendapat (Arif et al., 2025) Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pembelajaran cenderung lebih fokus pada hal tersebut dan mengabaikan yang kurang diminati.



b. Peran Guru

Seiring dengan perkembangan sejarah, fungsi seni mengalami transformasi dari yang awalnya berfokus pada aspek teknis dan estetika, menjadi pendekatan yang lebih menekankan pada ekspresi diri serta pembentukan karakter (Rosyidi & Apriliyanti, 2023). Guru memiliki peran sentral dalam membentuk suasana belajar yang mendukung perkembangan keterampilan siswa. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran, guru aktif memberikan demonstrasi teknik simpul secara langsung di depan kelas, menyederhanakan langkah-langkah, dan melakukan pengulangan sesuai kebutuhan siswa.

Kegiatan seni, seperti yang dikemukakan Caiman & Jakobson (2025) potensi penerapan kegiatan seni dan estetika dalam pendidikan SBdP dan ada beberapa manfaat pengajaran dan pembelajaran yang layak diperhitungkan, seperti, sarana untuk mengembangkan pembelajaran kognitif. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seni dalam konteks pembelajaran telah mengalami pergeseran makna, dari sekadar menonjolkan aspek teknis dan estetika menjadi sarana ekspresi diri dan pembentukan karakter. Dalam proses tersebut, guru memegang peran penting sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, misalnya dengan menyederhanakan teknik dan memberikan demonstrasi langsung. Kegiatan seni, seperti makrame, terbukti tidak hanya mengasah keterampilan praktis, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif siswa dalam pembelajaran SBdP.

Guru berperan aktif dalam memberikan bimbingan personal kepada siswa, khususnya ketika mereka menghadapi kesulitan dalam proses belajar. Sebagai ilustrasi, ketika seorang siswa bernama RFW mengalami hambatan dalam merapikan simpul pada kegiatan keterampilan, guru tidak hanya mengamati, tetapi turut mendampingi secara langsung. Guru memberikan arahan yang jelas dan solusi praktis yang dapat diterapkan dengan segera, menunjukkan kepedulian terhadap perkembangan keterampilan siswa secara individual. Selain itu, guru juga menyisipkan kegiatan ice breaking di sela-sela pembelajaran sebagai strategi untuk menjaga konsentrasi dan semangat belajar siswa. Kegiatan ini berfungsi sebagai selingan yang menyegarkan suasana, sehingga siswa tetap fokus dan terhindar dari kejenuhan selama proses belajar berlangsung.

Strategi-strategi tersebut menggambarkan bahwa peran guru tidak terbatas sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif. Guru menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan karakter serta kreativitas siswa secara holistik. Sependapat dengan (Jabat et al., 2024) guru memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan mengembangkan kreativitas siswa. Untuk itu, dibutuhkan guru yang kreatif agar pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai, termasuk kreativitas, dalam proses pembelajaran. Guru aktif memberikan contoh, bimbingan, dan penguatan positif selama proses berlangsung.

c. Media dan Bahan

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian, mengaktifkan pikiran, dan membangkitkan minat siswa selama proses belajar, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi (Salsabila et al., 2023). Media dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih luas sehingga keterampilan berpikirnya akan berkembang. Secara tidak langsung, penggunaan media dalam proses pembelajaran meningkatkan efektivitas peran guru terhadap siswa (Hasanah et al., 2023). Sementara menurut (Pramudya & Wijayanti 2024) pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi stimulan bagi kreativitas siswa. Suasana yang nyaman, serta manajemen waktu yang baik oleh guru mendukung proses belajar yang kondusif.

Pemilihan media dan bahan juga memengaruhi hasil karya siswa. Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan tali makrame jenis katun dan sintetis. Penggunaan warna benang yang beragam mendorong siswa untuk mengeksplorasi kombinasi warna secara kreatif. ICHU, misalnya, memilih perpaduan warna ungu dan putih yang terlihat harmonis dan estetik. Selain bahan utama, guru juga menyediakan contoh hasil karya makrame yang berfungsi sebagai inspirasi visual bagi siswa.

Keberadaan media visual ini terbukti membantu siswa memahami tujuan akhir karya dan meningkatkan minat mereka untuk berkreasi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pramudya & Wijayanti 2024) pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi stimulan bagi kreativitas siswa. Suasana yang nyaman, serta manajemen waktu yang baik oleh guru mendukung proses belajar yang kondusif. Menurut (Ermawati et al. 2024) menjelaskan hal ini juga menjadi tantangan bagi pendidik di era ini, agar senan tiasa menghadirkan cara baru dalam mengajar agar pembelajaran lebih kreatif, inovatif, dan bermakna. Dalam menghadapitanggung tersebut, pendidik perlu mengembangkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi.

KESIMPULAN

Pembelajaran seni makrame dalam mata pelajaran SBdP kelas V terbukti efektif sebagai sarana pengembangan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa. Melalui pendekatan *project based learning*, siswa didorong untuk aktif mengeksplorasi ide, mencoba teknik simpul, dan menghasilkan karya yang mencerminkan tingkat kreativitas masing-masing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap siswa menunjukkan kemampuan yang berbeda, tergantung pada minat, motivasi, dan pengalaman mereka. Siswa dengan minat tinggi cenderung menghasilkan karya yang lebih rapi dan inovatif, sementara siswa yang masih belajar tetap menunjukkan potensi yang berkembang. Pembelajaran ini memberi ruang bagi semua siswa untuk tumbuh sesuai kapasitasnya.

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh peran guru sebagai fasilitator, penyedia umpan balik, dan pencipta suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media dan bahan yang sesuai berkontribusi dalam membangun imajinasi dan motivasi siswa dalam berkarya. Dengan demikian, seni makrame tidak



hanya menjadi media ekspresi kreatif, tetapi juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, Ummu, Lasmawan. I. W., Suastika. I. N., 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11(2):116–23.
- Akhidah, Nur. D., Zuliana. E., Ermawati. D., 2023., “Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Model *Realistic Mathematics Education* Pada Pemahaman Konsep Matematika.” *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika* 6(1):244–59.
- Akintayo. O. T., Eden. C. A., Ayeni. O. O., and Onyebuchi. N. C., 2024. “*Integrating AI with Emotional and Social Learning in Primary Education: Developing a Holistic Adaptive Learning Ecosystem.*” *Open Access Research Journal of Multidisciplinary Studies* 7(2):042–051. doi: 10.53022/oarjms.2024.7.2.0025.
- Arif. A. M., Andaryani. E. T., Sutikno. P.Y., 2025. “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Besaung : Jurnal Seni, Desain Dan Budaya* 10(1):231–40. doi: 10.36982/jsdb.v10i1.5298.
- Asriani, Muhammad Tahir. M., Syazali. M., 2025. “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 28 Cakranegara.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Universitas Mataram* 10(1):23–30.
- Banowati. E. N., Mudrikatunnisa, Maula. A. R., Fajrie. N., 2023. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Siswa Kelas II Di SDN 2 Kedungsarimulyo.” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1(4):116–27. doi: 10.59246/alfihris.v1i4.448.
- Caiman, Cecilia, Jakobson. and B., 2025. *Aesthetic Experience and Imagination in Early Elementary School Science: A Growth of ‘ Science-Art-Language-Game .’* 1st ed. Taylor & Francis.
- Candra, Evita, Setiawan. D., Ermawati. D., 2023. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1(2):139–46. doi: 10.57235/jleb.v1i2.1088.
- Dewi, Imrah. A., Fitriani. C., Zulfuraini, Aras. N. F., 2024. “Meningkatkan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL) Dikelas IV SDN 4 Balasaeng Tanjung.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7(1):3121–26.



- Dewi, Maria. S., Maftuh. B., Sapriya, and Syaodih. E., 2022. "Development of Cartoon Art Learning Media (CALM) to Improve Children's Conflict Resolution Skill." *Cypriot Journal of Educational Sciences* 17(3):726–40. doi: 10.18844/cjes.v17i3.6889.
- Ermawati. D., Amalia. N., 2023. "The Effect Of Mat Joyo Application On Students' Understanding Of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School." *The JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 9(1):12–22.
- Ermawati. D., Riswari. L. A., Wijayanti. E., Prameswari. A., Ichsan. M., & Lathif. A., 2024. "Pengaruh Media Mabarung Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD." *SCIENTIA: Social Sciences & Humanities* 3(2):327–33. doi: 10.51773/sssh.v3i2.324.
- Egbuchulam, Ogonna, and Ezema. P., 2024. "Challenges Facing the Teaching and Learning of Macramé Household Crafts in Tertiary Institutions in Abia State , Nigeria." *International Journal of Home Economics, Hospitality and Allied Research* 3(1):80–91.
- Fadli, Rijal. M., 2021. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.
- Firdaus, Kemal. M., Nur Fajrie, Purbasari. I., 2023. "Pembelajaran Berbasis Budaya Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(1):402–12. doi: 10.31949/educatio.v9i1.4595.
- Firdaus. Z., Banowati. E. N., Maula. A. R., Ermawati. D., 2023. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(21):860–69.
- Fujiana, Sulaeman. Y., Mukarromah. O., 2024. "Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi (Studi PTK Di Kelas V SDN Gunung Batu 1)." *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Serumpun Mengajar* 1(1):17–24.
- Ghozali. M. I. A., Sofyan Mustoip, Sulkhah. 2024. "The Role of Gamification Methods in Increasing Creativity and Innovation of Elementary School Students in the Digital Era." *Journal of Primary School* 1(2):21–27.
- Hasanah, Uswatun, Astra. I. M, Sumantri. M. S., 2023. "Exploring the Need for Using Science Learning Multimedia to Improve Critical Thinking Elementary School Students: Teacher Perception." *International Journal of Instruction* 16(1):417–40. doi: 10.29333/iji.2023.16123a.
- Hasta, Tri. V., Setiawan. D., Fajrie. N., 2023. "Kreativitas Seni Mozaik Menggunakan Bahan Limbah Plastik Untuk Siswa Kelas Kelas IV SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(September):2631–41.
- Hastiwi, Fina, Khasanah. U., Wahyuningsih. S., 2023. "Peningkatan Keaktifan Dan



Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11(2). doi: 10.20961/jkc.v11i2.75334.

Herpratiwi & Tohir. A., 2022. “*Learning Interest and Discipline on Learning Motivation To Cite This*” Article: *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)* 10(2):424–35. doi: <https://doi.org/10.46328/ijemst.2290>.

Hidayah, Alvin, Istiningsih. S., Widodo. A., 2022. “Pentingnya Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2(12):1151–59. doi: 10.17977/um065v2i122022p1151-1159.

Jabat. A. M., Afriadi. P., Simanjuntak. S., Sirait. A. P., Purnomo. T. W., 2024. “Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Di Kelas V-B SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2023/2024.” *Jurnal Guru Kita* 15(1):37–48.

Kukkonen and Tiina. 2022. “*Nurturing Creativity in the Visual Arts Classroom: Understanding Teacher Strategies through Amabile’s Componential Theory.*” *Journal of Aesthetic Education* 49(1):117. doi: 10.2307/3332536.

Kurniawan, Hendra. D., Antosa. Z., Alim. J. A., 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Keterampilan Makrame Siswa Kelas 5 SD Negeri 145 Pekanbaru.” *Neliti* 1–12.

Li Meng Meng, and Chia-Ching Tu. 2024. “*Developing a Project-Based Learning Course Model Combined with the Think–Pair–Share Strategy to Enhance Creative Thinking Skills in Education Students.*” *Education Sciences* 14(3). doi: 10.3390/educsci14030233.

Marwati, Sri, Rochana. T., Setyaning. I., Yusro. U., Sari. H. R., & Rusnoto. M., 2024. “Peningkatan Minat Belajar SBdP Dengan Pembelajaran Model Project Based Learning Di SD Negeri 1 Tleter.” *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka* 2(2):310–19.

Maya, Sinta, Laksana. R. B., & Hera. T., 2023. “Pengaruh Metode Ekspresi Bebas Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Wayang Kulit Palembang.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3(2):196–210. doi: 10.32665/jurmia.v3i2.1938.

Nisa, Khoirotun, & Ain. S. Q., 2023. “Pemanfaatan Barang Bekas Pada Pembelajaran Seni Rupa Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas IV A SDN 115 Pekanbaru.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(3):3021–28.

Nuraeni, Wiwin, Ermawati. D., & Riswari. L. A., 2023. “Analisis Kemampuan Bernalar Kritis Melalui Motivasi Belajar Matematika Dalam Kurikulum



- Merdeka.” *Jurnal Edumath* 9(2):117–24.
- Obiso, Daisy L. 2023. “Engaging the Learners in Teaching Macramé” *Arts Using Flipped Classroom.*” *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal* 11:134–40. doi: 10.5281/zenodo.8181136.
- Pramudya, Lintang. A. P., & Wijayanti. O., 2024. “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(2):639–52. doi: 10.53299/jppi.v4i2.571.
- Puspitasari, Feny, Nurindah. M. S., Karmila. M., and Pratama. M. R. B., 2024. *Development of Macramé Art Interactive Multimedia Learning on The Bag Product as an Innovative Learning and Teaching.* Atlantis Press SARL.
- Rosyidi. Z., & Apriliyanti. V., 2023. “Strategi Pembelajaran Seni Rupa Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah.” *Cilpa : Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 9(2):13–24.
- Salsabila, Rofifah. K., Fajrie. N., Ermawati. D., 2023. “Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(1):372–78. doi: 10.31949/educatio.v9i1.4575.
- Sari, Kumala. W. S., Fajrie. N., & Kironoratri. L., 2024. “Kreativitas Karya Dekoratif Siswa Dalam Pembelajaran Project Based Learning Pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6(1):23–31. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4787.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* 2nd ed. JI. Gegerkalong Hilir no 84 Bandung: ALFABETA.
- Susanto, Dedi, Risnita, & Jailani. M. S., 2023. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1(1):53–61. doi: 10.61104/jq.v1i1.60.
- Syahrani, Muhammad. 2020. “Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif.” *Primary Education Journal (Pej)* 4(2):19–23. doi: 10.30631/pej.v4i2.72.
- Vuk, Sonja. 2023. “Development of Creativity in Elementary School.” *Journal of Creativity* 33(2). doi: 10.1016/j.yjoc.2023.100055.
- Yunaeni, Fahriza, & Nuraeni. L., 2023. “Pembelajaran Daring: Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak (TK) Teratai.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6(5):2614–6347.



- Zafar, Muhammad. J., and Akhtar. M. S., 2023. “*Emotional Intelligence and Anxiety Handling in Secondary Grade Students by Classroom Managerial Style.*” *Academy of Education and Social Sciences Review* 3(1):22–31. doi: 10.48112/aessr.v3i1.399.
- Zulfa, Laila, Ermawati. D., & Reswari. L. A., 2023. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V.” *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14(4):509–14.
- Владимирович, Фролов Сергей. 2023. “Развитие Креативности Обучающихся Младшего Возраста На Занятиях По Английскому Языку Через Искусство Ремесел.” *Современное Педагогическое ОбразованиЕ* (1).