

Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Membuat Gantungan Nama Pada Pembelajaran SBdP

Yuliana Anita Sari¹, Wasis Wijayanto²

Info Artikel	Abstract
<p>Keywords: Fine Motor Skills; Creativity; SBdP Learning; First-Grade Elementary School; Name Hanger Craft;</p>	<p>Learning Arts, Culture, and Crafts (SBdP) in elementary schools plays an important role in developing students' fine motor skills and creativity, especially in lower grades. This article aims to describe the development of fine motor skills and creativity of first-grade elementary school students through the activity of making name hangers from beads. This study employed a descriptive research method with a qualitative approach. The data were collected through observations of SBdP learning activities at SDN Pangonan 02, interviews with first-grade teachers, and documentation of students' works. The results indicate that the activity of making name hangers helps improve hand-eye coordination, accuracy, and students' creativity. In addition, this activity creates a fun and meaningful learning atmosphere for first-grade elementary school students.</p>
<p>Kata kunci: Motorik Halus; Kreativitas; SBdP; Kelas 1 SD; Gantungan Nama;</p>	<p>Abstrak Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas siswa, khususnya pada kelas rendah. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan motorik halus dan kreativitas siswa kelas 1 sekolah dasar melalui kegiatan membuat gantungan nama dari manik-manik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi pembelajaran SBdP di SDN Pangonan 02, wawancara dengan guru kelas 1, serta dokumentasi hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan membuat gantungan nama dapat melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan ketelitian, serta menumbuhkan kreativitas siswa. Selain itu, kegiatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.</p>
<p>Artikel Histori: Disubmit: 13 Januari 2026</p>	<p>Direvisi: 24 Juni 2026</p>
	<p>Diterima: 28 Juni 2026</p>
	<p>Dipublish: 29 Juni 2026</p>
<p>Cara Mensitasi Artikel: Sari, Y. A., & Wijayanto, W. (2026). Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Membuat Gantungan Nama Pada Pembelajaran SBdP. <i>Jurnal Ar-Raihanah</i>, 6(1), 408-414. https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1008</p>	
<p>Korespondensi Penulis: Yuliana Anita Sari, 202333291@std.umk.ac.id</p>	
<p>DOI : https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1008</p>	

PENDAHULUAN

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia
Email: 202333291@std.umk.ac.id

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia
Email: wasis.wijayanto@gmail.com

Pendidikan dasar merupakan fondasi fundamental dalam membentuk pertumbuhan holistik anak, mencakup aspek fisik, kognitif, dan afektif yang saling terintegrasi. Pada tahap awal pendidikan, khususnya bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD), pengembangan motorik halus menjadi salah satu kompetensi esensial yang memerlukan stimulasi intensif. Motorik halus, yang didefinisikan sebagai kemampuan mengoordinasikan gerakan otot-otot kecil, terutama pada jari dan tangan, merupakan prasyarat bagi keberhasilan anak dalam berbagai aktivitas akademik dan kehidupan sehari-hari, seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi objek. Penelitian terkini menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan penurunan capaian perkembangan motorik halus pada anak usia sekolah dasar pasca pandemi, sehingga urgensi intervensi pembelajaran yang efektif menjadi semakin kritis.

Dalam konteks kurikulum pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki peran strategis sebagai wahana pengembangan potensi estetika, kreativitas, dan keterampilan psikomotorik siswa. Pembelajaran SBdP yang dirancang secara partisipatif dan eksploratif memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan seni rupa terapan. Aktivitas prakarya dalam SBdP, seperti meronce, menganyam, dan membuat kolase, secara empiris terbukti efektif dalam melatih koordinasi mata-tangan, ketelitian, serta kesabaran, yang merupakan komponen vital dari motorik halus. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai medium untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif sejak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas berbagai metode dan media dalam pembelajaran SBdP untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas. Pertama, penelitian oleh Mardhatillah, Ervina, & Swastikasari (2025) mengungkapkan bahwa capaian perkembangan motorik halus siswa kelas 1 SD pasca pandemi masih tergolong rendah, dengan indikator menulis berada pada kategori rendah (59%), sementara aspek menggambar (55%) dan menggunting (59%) berada pada kategori tinggi. Kedua, studi yang dilakukan oleh Meriyanti dkk. (2021) dalam penelitiannya tentang kegiatan menganyam menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini, karena aktivitas ini melatih ketelitian, kesabaran, dan koordinasi mata-tangan. Ketiga, penelitian oleh Lubis (2025) menerapkan strategi origami dalam pembelajaran SBdP dan berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, di mana persentase siswa pada kategori kreativitas tinggi meningkat dari 55,1% pada siklus I menjadi 82,8% pada siklus II.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi penting, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) dalam hal pengkajian aktivitas spesifik yang mengintegrasikan pengembangan motorik halus dan kreativitas secara simultan melalui kegiatan membuat gantungan nama dari manik-manik (name hanger craft) pada konteks siswa kelas 1 SD. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih terfokus pada media seperti origami, kolase, atau finger painting, serta kurang mengeksplorasi aktivitas meronce yang memiliki potensi besar untuk melatih koordinasi motorik halus sekaligus memberikan kebebasan berekspresi dalam pemilihan warna dan pola. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mendeskripsikan proses dan dampak kegiatan membuat gantungan nama dalam pembelajaran SBdP terhadap kedua aspek perkembangan tersebut secara terintegrasi.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan motorik halus dan kreativitas siswa kelas 1 Sekolah Dasar melalui kegiatan membuat gantungan nama pada pembelajaran SBdP. Secara khusus, penelitian ini berupaya mengidentifikasi bagaimana aktivitas merangkai manik-manik dapat melatih koordinasi mata-tangan dan ketelitian, serta menumbuhkan ekspresi kreatif siswa melalui kebebasan memilih warna, bentuk, dan susunan manik-manik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan model pembelajaran SBdP yang inovatif dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta serta karakteristik objek yang diteliti. Menurut *Sugiyono (2019)*, penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara apa adanya tanpa memberikan perlakuan tertentu. Dalam penelitian ini, metode deskriptif difungsikan untuk menggambarkan secara kontekstual dan tekstual proses pembelajaran SBdP serta pengembangan motorik halus dan kreativitas siswa kelas 1 melalui kegiatan membuat gantungan nama

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di SDN Pongan 02 pada hari Selasa tanggal 14 Oktober saat pembelajaran SBdP sedang berlangsung, khususnya ketika siswa kelas 1 melakukan kegiatan membuat gantungan nama. Observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa, keterlibatan siswa, serta perkembangan motorik halus dan kreativitas yang tampak selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara sederhana dan terstruktur dengan guru kelas 1 Ibu Shofiyaturrahmah, S.Pd. selaku guru *SBdP* tersebut untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran SBdP, tujuan kegiatan, serta respons siswa terhadap kegiatan prakarya. Selain itu, wawancara juga dilakukan secara terbatas kepada beberapa siswa untuk mengetahui pengalaman dan ketertarikan mereka terhadap kegiatan membuat gantungan nama. Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa, foto kegiatan pembelajaran, serta hasil karya gantungan nama siswa yang berfungsi sebagai bukti pendukung dan penguat data hasil observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan membuat gantungan nama pada pembelajaran SBdP merupakan salah satu bentuk pembelajaran seni rupa terapan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar yang berjumlah 20 murid terdiri dari 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki tepatnya di SDN Pongan 02. Pada usia ini, siswa berada pada tahap perkembangan awal keterampilan motorik halus sehingga membutuhkan banyak stimulasi melalui aktivitas yang melibatkan penggunaan jari dan tangan secara langsung.

Kegiatan membuat gantungan nama dilakukan melalui langkah-langkah sederhana, yaitu guru menyiapkan bahan dan alat berupa manik-manik, tali, dan kertas nama. Selanjutnya, guru memberikan contoh cara merangkai manik-manik dan menjelaskan bahwa siswa bebas memilih warna serta pola sesuai kreativitas masing-masing. Siswa kemudian diminta untuk memasukkan manik-manik ke dalam tali secara berurutan hingga membentuk sebuah gantungan nama.

Selama proses kegiatan berlangsung, terlihat bahwa siswa menggunakan otot-otot kecil pada jari tangan ketika memegang, memasukkan, dan menyusun manik-manik. Aktivitas ini melatih koordinasi antara mata dan tangan, ketepatan gerak, serta kesabaran siswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dalam beberapa jurnal yang menyatakan bahwa kegiatan merangkai dan menyusun benda kecil dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia sekolah dasar.

Selain mengembangkan motorik halus, kegiatan membuat gantungan nama juga mampu menumbuhkan kreativitas pada siswa. Kreativitasnya terlihat dari cara siswa memilih kombinasi warna manik-manik, menyusun bentuk, serta menghias nama sesuai dengan imajinasi masing-masing. Siswa tidak hanya meniru contoh yang diberikan guru, tetapi juga mengembangkan ide sendiri dalam menghasilkan karya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi secara bebas dan kreatif.



Gambar 1. Alat dan Bahan gantungan

Pembelajaran SBdP melalui kegiatan prakarya ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Siswa juga terlihat antusias, aktif, dan fokus selama kegiatan berlangsung. Interaksi positif antara guru dan siswa serta antar siswa juga tampak ketika mereka saling menunjukkan hasil karya masing-masing. Kondisi ini mendukung pendapat para ahli bahwa pembelajaran seni dan prakarya dapat meningkatkan motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa kelas rendah.

Dengan demikian, berdasarkan hasil kajian deskriptif dan dukungan jurnal yang relevan, kegiatan membuat gantungan nama dalam pembelajaran SBdP tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas seni, tetapi juga sebagai sarana pengembangan motorik halus dan kreativitas siswa kelas 1 sekolah dasar secara optimal.



Gambar 2. Hasil karya siswa

Kegiatan membuat gantungan nama pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu bentuk implementasi seni rupa terapan yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini melibatkan 20 siswa di SDN Pangonan 02, terdiri dari 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Pada rentang usia 6–7 tahun, siswa berada pada tahap operasional konkret awal, di mana stimulasi sensorimotorik melalui aktivitas manipulatif sangat

krusial bagi perkembangan keterampilan motorik halus mereka . Kegiatan meronce manik-manik dipilih karena sesuai dengan kebutuhan penguatan koordinasi mata-tangan dan ketepatan gerak, yang merupakan fondasi bagi keterampilan menulis dan aktivitas akademik lainnya.

Pelaksanaan kegiatan mengikuti langkah-langkah sistematis: guru menyiapkan bahan (manik-manik, tali, kertas nama), memberikan demonstrasi teknik merangkai, dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi warna serta pola sesuai imajinasi masing-masing. Proses ini mencerminkan pendekatan *learning by doing* yang menjadi ciri khas pembelajaran SBdP, di mana siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif tetapi terlibat aktif dalam proses kreatif . Temuan ini sejalan dengan penelitian Zulfiani & Wijayanto (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik dan visual membantu siswa memahami konsep seni secara konkret sehingga dapat menumbuhkan kreativitas dan keterampilan motorik halus secara simultan.

Secara empiris, aktivitas merangkai manik-manik terbukti efektif melatih koordinasi antara mata dan tangan (*hand-eye coordination*), ketelitian, serta kesabaran. Hal ini terlihat dari gerakan jari-jari siswa saat memegang, memasukkan, dan menyusun manik-manik ke dalam tali. Temuan ini didukung oleh penelitian Destrinelli et al. (2024) yang menyatakan bahwa kegiatan meronce dapat melatih ketelitian, kecermatan, dan kesabaran anak dalam mengerjakan sesuatu, serta membantu mengembangkan keterampilan motorik halus yang sangat dibutuhkan untuk kesiapan menulis . Lebih lanjut, Nurhayati, Fitria, & Nurfadhillah (2020) menegaskan bahwa pembelajaran SBdP yang dilakukan secara teratur akan mengasah keterampilan motorik siswa, baik motorik kasar maupun halus, karena menuntut siswa untuk bergerak dan berkarya.

Selain aspek motorik, kegiatan membuat gantungan nama juga memberikan ruang ekspresi yang luas bagi kreativitas siswa. Kreativitas siswa tampak dari variasi kombinasi warna, susunan bentuk, dan ornamen yang mereka pilih untuk menghias nama masing-masing. Tidak ada satu pun karya yang identik, menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan ide orisinal di luar contoh yang diberikan guru. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Zulfiani & Wijayanto (2026) bahwa aktivitas prakarya seperti menganyam dan meronce mendorong siswa untuk menghasilkan karya dengan motif dan warna yang beragam, yang merupakan indikator penting dari kreativitas. Dalam konteks teori kreativitas, kebebasan memilih dan bereksperimen yang diberikan guru menstimulasi kemampuan berpikir divergen siswa kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dan solusi dari satu masalah.

Pembelajaran SBdP melalui kegiatan prakarya ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif bertanya, dan fokus selama proses berkarya. Interaksi positif antara guru dan siswa, serta antar siswa, terlihat ketika mereka saling menunjukkan dan mengapresiasi hasil karya masing-masing. Suasana ini mendukung pendapat Munawir & Kurniawati (2024) bahwa karya seni yang dihasilkan melalui proses yang tepat memiliki fungsi edukatif, rekreatif, dan inspiratif. Fungsi edukatif tercermin dari pembelajaran keterampilan baru,

fungsi rekreatif dari keindahan karya yang memanjakan mata, dan fungsi inspiratif dari motivasi yang timbul untuk menciptakan karya serupa atau bahkan lebih baik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran SBdP yang dirancang secara partisipatif dan eksploratif tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas seni, tetapi juga sebagai sarana pengembangan motorik halus dan kreativitas yang terintegrasi. Temuan ini melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih terfokus pada media seperti origami, kolase, atau finger painting, dengan menawarkan aktivitas meronce sebagai alternatif yang efektif dan mudah diimplementasikan di kelas rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membuat gantungan nama dari manik-manik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terbukti efektif mengembangkan motorik halus dan kreativitas siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Kegiatan ini secara signifikan melatih koordinasi mata-tangan, ketelitian, serta kesabaran melalui aktivitas merangkai manik-manik yang melibatkan otot-otot kecil jari, sekaligus memberikan ruang ekspresi bagi siswa untuk mengeksplorasi kombinasi warna, bentuk, dan susunan sesuai imajinasi masing-masing. Proses pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan ini menciptakan suasana belajar yang bermakna, meningkatkan antusiasme, serta membangun interaksi sosial positif di antara siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan meronce dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran SBdP yang efektif dan mudah diimplementasikan di kelas rendah, terutama dalam konteks pemulihan keterampilan motorik halus pasca pandemi. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain deskriptif kualitatif yang tidak mengukur peningkatan secara kuantitatif serta cakupan subjek yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan studi eksperimental atau *quasi-experimental* dengan sampel yang lebih luas dan instrumen pengukuran yang terstandarisasi guna menguji efektivitas kegiatan ini secara lebih komprehensif, serta mengeksplorasi variasi media dan bahan alternatif yang dapat digunakan untuk mengakomodasi keragaman kebutuhan siswa di berbagai konteks sekolah..

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Destrinelli, D., Hayati, S., Risdalina, R., Rosmalinda, D., & Khoirunnisa, K. (2024). Pelatihan meronce di SDN 64/I Muara Bulian untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa. *Estungkar: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 3(3), 34–41. <https://doi.org/10.22437/est.v3i3.29842>
- El Zaldie, Z., & Hanif, M. M. (2025). Peranan psikologi pendidikan dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan holistik peserta didik melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 536–545.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan anak* (6th ed.). Erlangga.
- Lubis, R. (2025). Penerapan strategi origami dalam pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 8(1), 45–56.
- Mardhatillah, M., Ervina, E., & Swastikasari, D. (2025). Analisis perkembangan motorik halus siswa kelas I SD pasca pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 78–89.
- Meriyanti, M., Suryana, D., & Fitriani, R. (2021). Pengaruh kegiatan menganyam terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1123–1132. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.688>
- Munawir, I., & Kurniawati, I. (2024). Studi deskriptif karya kolase dari bahan alam pada pembelajaran SBdP kelas II SDIT Al Hasanah 1 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 7(3), 459–469. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i3.32763>

- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam pengembangan kemampuan motorik siswa di SDS Islam Harapan Ibu School. *Nusantara*, 2(3), 426–434. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i3.942>
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology (7th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Perkembangan peserta didik*. Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Wulandari, R., & Handayani, T. (2019). Pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan seni rupa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–130.
- Zulfiani, E., & Wijayanto, W. (2026). Pembelajaran SBdP pada materi karya seni anyaman untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 8(2), 323–331. <https://doi.org/10.31004/joe.v8i2.9041>