



**Pelatihan Menganyam Sederhana untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motorik Halus
Siswa Kelas 1 SDIT-AI Furqan Palangka Raya**

*Simple Weaving Training to Improve Creativity and Fine Motor Skills of Grade 1 Students
of SDIT-AI Furqan Palangka Raya*

Afna Nadila^{1*}, Sulistyowati²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Penulis korespondensi: afnanadila19@gmail.com

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 25 September 2025;

Revisi: 09 Oktober 2025;

Diterima: 28 Oktober 2025;

Terbit: 31 Oktober 2025

Keywords: Creativity; paper weaving; innovative learning; learning media; elementary school.

Abstract: *Developing students' creativity at the elementary school level is an important part of shaping 21st century character and skills. One approach that can be taken is through hand training with cardboard and printed images. This student service activity aims to train the creativity of fourth grade students at SDN 3 Palangka through cardboard weaving training as an innovative learning medium. This activity is motivated by the need for more interesting, active, and enjoyable learning for students. The training is carried out through several stages, namely the compaction of basic weaving techniques, independent practice by students, and evaluation of the work produced. Students are given the freedom to be creative using pieces of used cardboard, with direct guidance from the implementation team and accompanying teachers. The results of the activity show that students are very enthusiastic about participating in this activity. They are able to produce various simple new forms with creative displays that can be used as visual aids in the learning process. In addition to producing work, this activity also forms positive student character such as cooperation, responsibility, perseverance, and courage in displaying work. This activity proves that skills-based training can be a solution to present more lively and meaningful learning. Therefore, this kind of activity is very relevant to be continued and developed as part of a sustainable school program.*

Abstrak

Pengembangan kreativitas di tingkat sekolah dasar merupakan aspek penting dalam membentuk karakter serta keterampilan abad 21. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah pelatihan keterampilan tangan dengan memanfaatkan kertas HVS berwarna dan gambar cetak. Kegiatan pengabdian mahasiswa ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan motorik halus siswa kelas I SDIT AI-Furqan Palangka Raya. Pelatihan anyaman kertas HVS berwarna dipilih sebagai media pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Latar belakang kegiatan ini adalah perlunya menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Tahapan kegiatan terdiri atas demonstrasi teknik dasar anyaman, praktik mandiri siswa, serta evaluasi hasil karya. Siswa diberikan kesempatan berkreasi secara bebas dengan menggunakan potongan kertas berwarna, dibimbing secara langsung oleh pelaksana kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pelatihan. Mereka mampu menghasilkan berbagai bentuk anyaman sederhana yang unik dan kreatif, sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai media visual pembelajaran. Selain menghasilkan karya, kegiatan ini juga menumbuhkan karakter positif pada siswa, seperti kerja sama, rasa tanggung jawab, ketekunan, serta keberanian dalam menampilkan hasil. Pelatihan berbasis keterampilan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan serupa sangat relevan untuk dilanjutkan serta dikembangkan dalam program sekolah yang berkesinambungan.

Kata kunci: Kreativitas; tenun kertas; pembelajaran inovatif; media pembelajaran; SD.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar menjadi landasan penting dalam membentuk karakter, keterampilan hidup, dan potensi akademik peserta didik secara menyeluruh. Pada jenjang ini, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana pembelajaran perlu menekankan pengalaman langsung serta pemanfaatan media yang bersifat nyata untuk mendukung proses belajar yang efektif (Aisyah et al., 2024).

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak awal adalah kreativitas. Kreativitas tidak semata-mata berhubungan dengan kemampuan dalam seni, tetapi juga mencerminkan cara berpikir yang terbuka, kemampuan menyelesaikan masalah, serta menghasilkan ide-ide baru yang inovatif dan bermanfaat. Karena itu, pengembangan kreativitas perlu menjadi unsur penting dalam kurikulum maupun strategi pembelajaran di sekolah dasar (Mahmudah, 2024).

Namun, pada praktiknya, banyak sekolah dasar yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru, di mana metode yang digunakan cenderung berupa ceramah dan pemberian tugas tertulis, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif maupun kreatif dalam proses belajar (Dariansyah et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi awal di SDIT AI-Furqan Palangka Raya, diketahui bahwa guru kelas 1 telah berupaya menggunakan berbagai media pembelajaran yang bersifat inovatif untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Meskipun demikian, karakteristik siswa kelas 1 yang berada pada tahap perkembangan rasa ingin tahu yang sangat tinggi membuat mereka membutuhkan pengalaman belajar yang lebih eksploratif dan interaktif. Siswa pada usia ini cenderung antusias terhadap berbagai hal baru dan senang jika dilibatkan secara langsung dalam kegiatan yang memungkinkan mereka bereksperimen serta menemukan konsep melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, pembelajaran di kelas 1 perlu memperbanyak kegiatan berbasis proyek dan aktivitas praktik yang dapat menyalurkan rasa ingin tahu alami siswa, mengembangkan kreativitas, serta membentuk sikap belajar aktif dan mandiri. Dengan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan, proses belajar diharapkan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

Sebagai tindak lanjut dari kondisi tersebut, untuk merancang program pelatihan keterampilan tangan berupa kegiatan anyaman kertas HVS berwarna. Kegiatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan senang melakukan aktivitas konkret. Melalui anyaman kertas HVS berwarna, siswa tidak hanya dilatih mengembangkan keterampilan motorik halus, ketekunan, dan nilai estetika, tetapi juga diajak untuk berkreasi dan bereksperimen secara langsung. Selain berfokus pada

pengembangan keterampilan praktis, kegiatan ini juga dirancang sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung proses belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, siswa dapat belajar bekerja secara kolaboratif, mengekspresikan ide dalam bentuk nyata, serta menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong perkembangan potensi mereka secara utuh.

Pelaksanaan kegiatan keterampilan anyaman berbahan kertas HVS berwarna merupakan bentuk inovasi pembelajaran kontekstual yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan aktif. Menurut Kurniawati dan Rahmawati (2021), pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Hidayat dan Lestari (2022) yang menegaskan bahwa kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menuntut mereka berpikir divergen dan menghasilkan karya nyata, seperti aktivitas keterampilan tangan dan seni.

Selain mengasah kreativitas, kegiatan ini juga memiliki fungsi penting dalam pembentukan karakter siswa. Lickona (2013) menjelaskan bahwa pendidikan karakter berperan dalam menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian melalui aktivitas nyata yang melibatkan interaksi sosial. Dengan demikian, kegiatan anyaman tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tetapi juga memperkuat nilai moral dan sosial siswa (Suharsimi & Wibowo, 2020). Pembelajaran seperti ini mencerminkan prinsip *learning by doing* sebagaimana disarankan oleh Majid (2017), di mana siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan mereka (Arikunto, 2019).

2. KAJIAN TEORITIS

Pengembangan kreativitas di sekolah dasar menjadi elemen penting dalam membentuk karakter dan mengasah keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Kreativitas menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru yang orisinal, menyelesaikan permasalahan secara efektif, serta mengekspresikan diri dengan cara yang fleksibel dan imajinatif. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa pada tahap sekolah dasar berada dalam fase operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar langsung dan pemanfaatan media yang nyata dalam proses pembelajaran (Rizky et al., 2016).

Selain itu, kegiatan berbasis keterampilan tangan seperti membuat anyaman dari kertas HVS berwarna dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif peserta didik. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya memperdalam pemahaman

terhadap konsep pembelajaran, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan karakter positif seperti ketelitian, rasa tanggung jawab, serta semangat pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas hingga tuntas (Almani et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis kertas, seperti kegiatan anyaman dari kertas HVS maupun bentuk lainnya, memiliki dasar teoritis dan empiris yang kokoh dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, serta mendorong pengembangan kreativitas siswa secara optimal.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan anyaman menggunakan metode PJBL (Project Based Learning) atau biasa disebut dengan pembelajaran berbasis proyek. Melalui metode PJBL siswa terlibat aktif melakukan eksplorasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. PJBL menekankan pada pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan menempatkan guru sebagai fasilitator. Adapun agenda kegiatan yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Agenda Kegiatan.

No	Waktu	Kegiatan
1	07.00 – 07.10 WIB	Pembukaan dan menyiapkan alat dan bahan
2	07.15 – 07.30 WIB	Memberikan contoh pembuatan
3	07.30 – 08.30 WIB	Pendampingan pembuatan karya
4	08.30 – 09.00 WIB	Penutup dan dokumentasi hasil karya

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan proses pembuatan karya seni rupa anyaman dari kertas HVS berwarna bagi siswa kelas I berlangsung selama 1 hari yaitu pada hari Jumat tanggal 26 September 2025 dari pukul 07.00- 09.00 WIB. Pelatihan ini dilaksanakan di SDIT Al-Furqan Palangka Raya dikelas I Ibnu Sina dengan jumlah siswa 17 orang yang terdiri dari 5 laki-laki dan 12 perempuan.

Pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap awal dimulai dengan menyiapkan berbagai alat dan bahan yang diperlukan sesuai kebutuhan kegiatan. Pembelajaran mengenai pembuatan karya seni rupa memiliki peran penting di sekolah dasar karena seni rupa merupakan cabang seni yang menyalurkan ide, gagasan, serta perasaan manusia melalui bentuk visual yang dapat dilihat dan disentuh. Seni rupa menekankan pada unsur keindahan bentuk dan komposisi, yang dapat diwujudkan dalam media dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) (Fajrie, 2023). Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah gunting, kertas karton, dan gambar yang sudah di print.

Kemudian kegiatan selanjutnya memberikan contoh pembuatan anyaman dari kertas HVS berwarna. Adapun langkah-langkah pembuatannya : (1) menyiapkan lembaran HVS berwarna dan lembar gambar yang sudah di print, (2) mengunting kertas HVS berwarna menjadi potongan memanjang, (3) memasukkan potongan kertas HVS berwarna kedalam gambar-gambar print yang sudah digunting. Melalui kegiatan ini dapat menunjukkan konsentrasi dan ketelitian siswa, sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang kreatif.



Gambar 1. Memberikan contoh pembuatan anyaman.

Kegiatan selanjutnya yaitu, pendampingan pembuatan seni rupa anyaman dari kertas HVS berwarna. Masing-masing siswa mendapatkan gambar yang sudah di print dan kertas yang sudah digunting. peneliti mendampingi siswa saat mengerjakan anyaman dari kertas karton tersebut. Mempelajari seni rupa di sekolah dasar memiliki berbagai tujuan yaitu : 1) mengembangkan kreativitas; 2) melatih kemampuan motorik halus; 3) menumbuhkan apresiasi seni dan estetika; 4) menanamkan nilai-nilai karakter; 5) memperkenalkan budaya lokal dan nasional; 6) mengembangkan kemampuan mberkomunikasi visual; 7) sebagai media pembelajaran interdisipliner (Prasetyo & Khoirinimah, 2023).



Gambar 2. Mendampingi kegiatan pengerjaan anyaman.

Setelah proses pengerjaan selesai, kegiatan terakhir yang dilakukan adalah mendokumentasikan hasil karya siswa yaitu anyaman dari kertas karton. Dokumentasi ini dilakukan sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas dan usahan siswa.



Gambar 3. Dokumentasi hasil karya siswa.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan anyaman kertas HVS berwarna yang dilaksanakan di SDIT Al-Furqan Palangka Raya berhasil memberikan hal positif terhadap pengembangan kreativitas siswa kelas I. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PJBL), siswa terlibat aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya seni rupa anyaman sederhana dengan tampilan yang kreatif, sekaligus menunjukkan peningkatan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, ketekunan, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, pelatihan ini layak untuk dilanjutkan dan dikembangkan sebagai bagian dari program pembelajaran tematik dan berkelanjutan di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, Mahmudah, I., Fitriana, E., & Nurhasanah, R. L. (2024). Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seni budaya di MIS Darul Ulum. *Pensi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 4(2), 190–195. <https://doi.org/10.59997/pensi.v4i2.2723>
- Almani, A., Annafas, T., Pratiwi, M. A., Handayani, T., Kusparlina, E. P., & Sofyanhadi, S. (2023). Pemanfaatan kertas karton sebagai media pembelajaran bangun ruang di SB Subang Mewah. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 90–94. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i2.70>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Dariansyah, J., Sumianto, S., Alim, M. L., Fauziddin, M., & Hardi, V. A. (2023). Peningkatan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), Article 4. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1238>

- Fajrie, N. (2023). Pembelajaran seni rupa: Karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Penerbit Nem.
- Hidayat, R., & Lestari, T. (2022). Pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jpdn.v8i1.2254>
- Kurniawati, D., & Rahmawati, N. (2021). Implementasi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 120–132. <https://doi.org/10.36706/jip.v11i2.2021>
- Lickona, T. (2013). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mahmudah, I. (2024). Pendampingan proses pembuatan karya seni rupa bagi calon guru MI. *Jurnal Gembira*, 2(2), 486.
- Majid, A. (2017). *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Parameswara, M. C., Sutini, A., & Kurniawan, D. T. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dengan menggunakan media cardboard toys. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 13364.
- Prasetyo, A. E. W. A., & Khoirinimah, S. M. (2023). Lukisan dinding: Bentuk penanaman nilai budaya di lingkungan sekolah anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.8345>
- Rizky, N., Israwati, & Amri, A. (2016). Pengembangan kreativitas seni anak usia dini melalui kegiatan menganyam dengan media kertas pada kelompok B1 TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), Article 4. <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/1813>
- Suharsimi, S., & Wibowo, A. (2020). Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 34–45. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.31860>
- Syaifullah, A., S., N., & Irdamurni, I. (2021). Penggunaan media kertas origami untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik di kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani Kabupaten Muara Bungo. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 145–165. <https://doi.org/10.51311/nuris.v8i1.290>