

Pendampingan Pembuatan Bunga Mawar dari Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Motorik Halus Siswa Kelas II UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh

Shyfa Azahra^{1*}, Animar Fauziah²

^{*1,2}*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*

¹shyfaazahra767@gmail.com, ²animarfauziah34@gmail.com,

Corresponding Author

Nama Penulis : Shyfa Azahra

E-mail : shyfaazahra767@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pendampingan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa kelas II di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. Program ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kreatif serta belum optimalnya keterampilan motorik halus yang terlihat pada aktivitas menulis, menggunting, dan membuat karya. Metode yang digunakan merupakan praktik baik (*best practice*) yang dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan identifikasi kondisi awal siswa serta penyediaan media dan perangkat pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pendampingan langsung dalam kegiatan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan proses dan hasil karya siswa berdasarkan aspek kreativitas, kerapian, dan keterampilan motorik halus. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya dengan berbagai variasi bentuk, warna, dan desain sesuai dengan ide masing-masing. Selain itu, aktivitas membentuk, menggulung, menekan, dan menyusun plastisin membantu meningkatkan koordinasi tangan dan jari siswa. Kegiatan ini juga meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, serta antusiasme siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: Plastisin, Kreativitas, Motorik Halus, Proyek, Sekolah Dasar.

Abstract

The mentoring project of making rose flowers from plasticine was carried out to improve the creativity and fine motor skills of second-grade students at UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. This program was initiated due to the low level of student participation in creative activities and the underdeveloped fine motor skills observed in writing, cutting, and crafting activities. The method used was a best practice approach implemented through three stages: preparation, implementation, and evaluation. The preparation stage involved identifying students' initial conditions and preparing learning materials and plasticine media. The implementation stage was conducted through direct assistance in the rose-making project using plasticine. The evaluation stage assessed both the learning process and students' products based on creativity, neatness, and fine motor skill indicators. The results showed that students were able to create products with diverse shapes, colors, and designs according to their own ideas and imagination. Furthermore, activities such as shaping, rolling, pressing, and assembling plasticine helped improve hand and finger coordination. The project also enhanced students' participation, confidence, and enthusiasm during the learning process. Therefore, the plasticine rose-making project can serve as an effective learning alternative for developing creativity and fine motor skills among elementary school students.

Keyword: Plasticine, Creativity, Fine Motor Skills, Project, Elementary School Students.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam perkembangan siswa. Di tahap ini, siswa mulai membangun keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor yang akan menjadi fondasi untuk pembelajaran berikutnya. Keterampilan kognitif mencakup pengetahuan dan cara berpikir dari siswa, sementara keterampilan afektif berkaitan dengan sikap serta nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, pengembangan keterampilan psikomotor juga penting dilakukan lewat berbagai aktivitas praktis agar siswa menjadi lebih terampil dan aktif dalam proses belajar.

Menurut (Huseng, *et al.* 2025) hasil belajar mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang harus dikembangkan secara seimbang dalam proses pembelajaran. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual peserta didik, yang mencakup aktivitas mental seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dalam ranah ini, kemampuan berpikir diklasifikasikan secara hierarkis, di mana setiap tingkat merupakan prasyarat untuk tingkat berikutnya. Ranah afektif berfokus pada aspek emosi, sikap, nilai, dan motivasi. Ranah ini mencakup kemampuan menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasi, serta menginternalisasi nilai dalam kehidupan sehari-hari. Ranah psikomotorik, di sisi lain, berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik, seperti koordinasi, manipulasi, dan penggunaan alat secara efisien.

Kelas rendah di sekolah dasar adalah periode yang sangat krusial bagi pertumbuhan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Pada fase ini, anak mulai aktif mengeksplorasi gagasan, imajinasi, dan kemampuan berkarya melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Penting untuk menumbuhkan kreativitas sejak usia dini agar siswa dapat berpikir kreatif dan memiliki kepercayaan diri dalam menyampaikan ide-ide mereka. Di samping itu, latihan keterampilan motorik halus juga sangat diperlukan untuk mendukung koordinasi antara tangan dan jari dalam aktivitas menulis, menggambar, dan menciptakan karya.

Teori kognitif Jean Piaget menyarankan kegiatan pembelajaran harus menyesuaikan dengan fase-fase perkembangan kognitif anak. Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Siswa Sekolah Dasar (SD) yang umumnya berusia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir secara sistematis, tetapi masih terbatas pada objek dan pengalaman yang bersifat nyata. Oleh karena itu, materi, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan perlu dikaitkan dengan pengalaman serta aktivitas sehari-hari agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Marinda, 2020).

Siswa yang sedang menjalani pendidikan dasar biasanya memiliki karakter yang aktif serta rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungan mereka. Pada tahap ini, anak-anak lebih suka bermain, terlibat dalam pengalaman langsung, dan melakukan aktivitas yang mengajarkan mereka melalui situasi nyata. Pembelajaran yang bersifat kreatif adalah salah satu cara yang ampuh untuk menumbuhkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas. Melalui metode yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan sekaligus meningkatkan kemampuan serta keterampilan mereka.

Penerapan strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan berpikir kritis dan bekerja sama siswa (Waruwu & Yulls Helsa, 2025). Dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, model ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Dampak positif dari pembelajaran aktif dapat semakin diperkuat melalui integrasi media digital dan permainan edukatif yang menarik dan kontekstual. Pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan di sekolah dasar dengan pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Anak-anak yang masih di tingkat sekolah dasar cenderung lebih cepat menangkap pelajaran ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang nyata dan menyenangkan. Kegiatan pendidikan yang melibatkan pengalaman langsung bisa mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan dari pengajar. Proses belajar yang menarik juga dapat meningkatkan

konsentrasi, motivasi, dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat lebih dengan mudah menyerap materi yang diajarkan.

Kreativitas memungkinkan siswa untuk memperluas imajinasi dan keterampilan dalam menciptakan gagasan-gagasan baru. Dengan adanya kreativitas, siswa dapat belajar menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang lebih inovatif dan adaptif. Aktivitas yang bersifat kreatif juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa saat menyampaikan ide dan hasil karya mereka. Maka dari itu, penting untuk mengembangkan kreativitas sejak awal melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik dan memiliki makna.

Menurut (Fatmawati, 2022) kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau mengkombinasikan hal-hal baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Kreativitas dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang atau sekelompok orang. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan kelompok yang lebih besar.

Kreativitas harus diasah sejak usia muda supaya kemampuan berpikir dan imajinasi pelajar dapat tumbuh dengan optimal. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah melalui aktivitas berkarya yang melibatkan partisipasi langsung. Kegiatan berkarya dapat mendukung siswa dalam menuangkan ide, menghasilkan kreasi baru, dan meningkatkan keyakinan diri. Oleh karena itu, pembelajaran yang mencakup aktivitas kreatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa.

Motorik halus berhubungan dengan kemampuan untuk mengkoordinasi otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari. Keterampilan ini sangat penting untuk mendukung berbagai kegiatan sehari-hari anak, seperti menulis, menggambar, memotong, dan merakit benda. Perkembangan motorik halus harus dilatih secara bertahap melalui aktivitas yang melibatkan gerakan tangan yang terarah dan terkoordinasi. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyediakan kesempatan praktik dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan motorik halus.

Menurut Hurlock (2013) dalam (Maharani, *et al.* 2024) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik halus merupakan suatu pengendalian koordinasi yang lebih baik yang dapat melibatkan kelompok otot untuk digunakan menggenggam, melempar, menggambar, menangkap bola, menggantung, dan sebagainya. Pada perkembangan motorik halus, anak usia dini dapat melakukan mengkoordinasi gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan tangan yang tidak terlepas dari indikator capaian yang harus dicapai oleh anak.

Keterampilan motorik halus memainkan peran krusial dalam mendukung berbagai aktivitas pembelajaran anak di tingkat sekolah dasar. Kemampuan ini bermanfaat bagi siswa dalam kegiatan seperti menulis, menggambar, menggantung, mewarnai, dan menciptakan berbagai hasil keterampilan lainnya. Pertumbuhan motorik halus yang baik dapat meningkatkan akurasi, koordinasi, dan kelenturan gerakan tangan serta jari anak. Dengan demikian, keterampilan motorik halus harus dilatih melalui aktivitas pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan menyenangkan.

Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya sekaligus memperoleh perasaan senang dalam berbagai aktivitas (Ropiah, 2019). Keterampilan ini memungkinkan anak untuk melakukan beragam kegiatan bermain secara mandiri dan aktif. Misalnya, anak merasa senang ketika mampu memainkan boneka, melempar dan menangkap bola, atau menggunakan berbagai alat permainan. Oleh karena itu, perkembangan keterampilan motorik berperan penting dalam mendukung aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak.

Sebagian siswa masih tampak kurang aktif dalam mengikuti aktivitas kreatif di ruang kelas. Hal ini terlihat dari minimnya keterlibatan siswa ketika melakukan kegiatan praktik dan menciptakan karya.

Di samping itu, beberapa siswa juga masih merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau memperlihatkan hasil karya mereka kepada rekan dan pengajar. Situasi ini perlu diperhatikan agar kreativitas dan rasa percaya diri siswa bisa berkembang dengan baik.

Keterampilan motorik halus para siswa belum mencapai perkembangan yang optimal. Hal ini dapat diamati dari sejumlah siswa yang masih menghadapi tantangan dalam aktivitas seperti menulis, menggunting, dan menciptakan karya. Minimnya kegiatan pembelajaran yang fokus pada pelatihan koordinasi antara tangan dan jari menjadi salah satu alasan untuk masalah ini. Dengan demikian, diperlukan program pembelajaran yang dapat secara lebih efisien mendukung peningkatan keterampilan motorik halus siswa.

Pembelajaran yang berfokus pada proyek dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pendidikan. Dengan melaksanakan proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara langsung melalui praktik dan pengalaman yang nyata. Aktivitas ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir, berkolaborasi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berarti bagi siswa.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui keterlibatan aktif dalam suatu proyek. Dalam model ini, siswa didorong untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran berlangsung melalui kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Hasil akhir dari proyek tersebut berupa produk nyata, seperti karya tulis, gambar, maupun karya plastisin yang mencerminkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan siswa (Anggraeni, *et al.*, 2025).

Kegiatan proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pembelajaran secara langsung melalui berbagai aktivitas praktis. Dengan adanya aktivitas ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Selain itu, pembelajaran yang bersifat proyek juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan pengalaman yang menarik, siswa menjadi lebih bersemangat dan terdorong untuk mengikuti pelajaran.

Plastisin adalah alat pembelajaran yang simpel untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar. Material ini memiliki konsistensi lembut dan tidak berbahaya sehingga nyaman dipakai dalam berbagai aktivitas keterampilan. Selain itu, warna-warna plastisin yang menarik dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses belajar. Oleh sebab itu, plastisin bisa menjadi sarana yang efektif untuk mendukung aktivitas pembelajaran kreatif di sekolah dasar.

Menurut (Tisna, *et al.* 2025) bahwa penggunaan media plastisin yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan membentuk dan berkreasi. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media plastisin dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa memahami konsep seni dengan lebih baik.

Media plastisin dapat berfungsi untuk melatih sinkronisasi antara tangan dan jari siswa melalui aktivitas menciptakan dan mengatur berbagai jenis karya. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan ketelitian siswa dalam memperhatikan aspek bentuk, ukuran, dan tata letak dari hasil karya yang dibuat. Di samping itu, pemanfaatan plastisin memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi imajinasi dan kreativitas berdasarkan gagasan yang mereka miliki. Dengan cara ini, media plastisin bisa menjadi alat pengajaran yang menarik dan bermanfaat dalam perkembangan siswa.

Menurut Oktaviani, *et al.* (2021) adapun manfaat dari penggunaan media plastisin dalam pembelajaran anak usia dini yaitu: melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu, mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam

membuat gagasan atau ide-ide baru, berguna meningkatkan self esteem, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

METODE

Penelitian ini merupakan jurnal praktik baik (*best practice*) yang dilaksanakan melalui kegiatan pendampingan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa kelas II di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan kegiatan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi siswa, khususnya terkait kreativitas dan keterampilan motorik halus. Selanjutnya, peneliti dan guru menyiapkan perangkat pembelajaran, media plastisin, serta contoh produk bunga mawar yang akan dibuat siswa. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan rencana kegiatan proyek serta pembagian kelompok belajar agar pelaksanaan kegiatan berjalan efektif dan terarah.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pendampingan langsung kepada siswa dalam membuat bunga mawar dari plastisin. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan langkah-langkah pembuatan, mulai dari membentuk, menggulung, hingga menyusun plastisin menjadi bunga mawar. Siswa diberi kesempatan untuk berkreasi dengan variasi bentuk dan warna sesuai ide masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan agar siswa aktif, percaya diri, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil karya siswa serta perkembangan kreativitas dan keterampilan motorik halus mereka. Evaluasi dilakukan melalui observasi proses dan hasil karya yang telah dibuat siswa. Guru memberikan penilaian berdasarkan kriteria kerapian, kreativitas, dan ketepatan bentuk bunga mawar. Selain itu, dilakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan proyek sebagai bahan perbaikan pada kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pendampingan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin dilaksanakan pada siswa kelas II UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. Kegiatan diawali dengan pemberian arahan mengenai bentuk bunga mawar yang akan dibuat serta pengenalan alat dan bahan yang digunakan. Selanjutnya, siswa dibimbing untuk membentuk plastisin menjadi kelopak bunga, daun, dan tangkai hingga menjadi sebuah karya bunga mawar yang utuh.

Pada tahap persiapan diawali dengan mengidentifikasi kondisi awal siswa terkait kreativitas dan keterampilan motorik halus. Selanjutnya, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, media plastisin, serta contoh bunga mawar yang akan dijadikan acuan dalam kegiatan proyek. Pada tahap ini juga disusun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dan pembagian kelompok belajar agar proses pembelajaran berlangsung secara terarah. Persiapan yang matang membantu siswa memahami tujuan kegiatan dan memudahkan pelaksanaan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin.

Pada tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pendampingan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin pada siswa kelas II UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai alat dan bahan yang digunakan serta memperagakan langkah-langkah pembuatan bunga mawar. Setelah itu, siswa mulai membentuk plastisin menjadi kelopak bunga, daun, dan tangkai hingga menjadi bunga mawar yang utuh.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif mengikuti arahan guru, mencoba berbagai teknik membentuk plastisin, serta berdiskusi dengan teman

kelompoknya. Siswa juga diberi kebebasan untuk memilih warna dan mengembangkan bentuk bunga sesuai dengan ide masing-masing. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan adanya perkembangan kreativitas siswa. Hal tersebut terlihat dari beragamnya bentuk, warna, dan desain bunga mawar yang dibuat. Beberapa siswa bahkan menambahkan berbagai hiasan seperti daun, pot bunga, dan ornamen lainnya untuk mempercantik hasil karya mereka. Selain itu, kegiatan membentuk, menggulung, menekan, dan menyusun plastisin membantu melatih koordinasi tangan dan jari siswa sehingga keterampilan motorik halus mereka semakin berkembang.

Pada tahap evaluasi hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa selama kegiatan berlangsung. Siswa mampu menghasilkan bunga mawar dengan berbagai variasi warna, ukuran, dan bentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing. Beberapa siswa bahkan menambahkan hiasan berupa daun, pot bunga, dan ornamen lain untuk memperindah hasil karya mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitasnya melalui media plastisin.



Gambar 1.

Kegiatan Pembuatan Bunga Mawar dari Plastisin

Selain itu, keterampilan motorik halus siswa juga mengalami perkembangan yang baik. Aktivitas menggulung, menekan, membentuk, dan menyusun plastisin membantu melatih koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membentuk kelopak bunga dengan lebih rapi dan terarah dibandingkan pada awal kegiatan.

Secara umum, seluruh siswa berhasil menyelesaikan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan tingkat kreativitas dan keterampilan motorik halus yang beragam, namun seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik hingga tahap akhir.

Pembahasan

Pelaksanaan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kegiatan ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung. Melalui kegiatan praktik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap positif dalam belajar.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam menciptakan variasi bentuk, warna, dan desain bunga mawar. Kreativitas muncul ketika siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan ide sesuai imajinasi masing-masing. Temuan ini sejalan dengan Al-quddus & Gusti Rama (Dona, 2021) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang

baru, baik dalam bentuk ide, gagasan, maupun karya. Kemampuan ini mendorong individu untuk berpikir inovatif dan menghasilkan berbagai solusi atau produk yang bernilai.

Kegiatan ini juga mendukung teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Penggunaan plastisin sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman konkret yang memungkinkan siswa belajar sambil melakukan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dari aspek motorik halus, kegiatan membentuk bunga mawar dari plastisin terbukti membantu melatih koordinasi gerakan tangan dan jari siswa. Proses menggulung, memipihkan, membentuk kelopak, dan menyusun bagian-bagian bunga memerlukan ketelitian serta koordinasi yang baik. Hasil ini sesuai dengan pendapat (Babo, *et al.* 2026) motorik halus berkaitan dengan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu, terutama jari dan tangan. Gerakan tersebut dilakukan secara terkoordinasi untuk mendukung berbagai aktivitas yang memerlukan ketelitian dan keterampilan.

Melalui proyek, siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik PjBL yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menghasilkan produk nyata.

Penggunaan media plastisin turut mendukung keberhasilan kegiatan. Plastisin memiliki tekstur yang lunak, warna yang menarik, dan mudah dibentuk sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Aida, *et al.* 2022) plastisin memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini. Melalui kegiatan membentuk berbagai objek, anak dapat belajar sambil bermain sehingga lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin di kelas II UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh terlaksana dengan baik melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembuatan karya sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin mampu meningkatkan kreativitas siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka menghasilkan karya dengan variasi bentuk, warna, dan desain sesuai dengan ide masing-masing. Selain itu, kegiatan membentuk, menggulung, dan menyusun plastisin juga membantu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa melalui koordinasi gerakan tangan dan jari yang lebih terarah. Media plastisin memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, kegiatan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada STKIP Widwaswara Indonesia yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan praktik baik ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh yang telah memberikan izin dan dukungan selama kegiatan berlangsung. Apresiasi yang tinggi diberikan kepada guru kelas II yang telah berperan aktif dalam mendampingi serta membimbing siswa selama pelaksanaan proyek pembuatan bunga mawar dari plastisin. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas II yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias, aktif, dan penuh semangat. Dukungan dan kerja sama dari semua pihak tersebut sangat membantu kelancaran kegiatan sehingga tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus siswa dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, D. N., Nisa Nurhidayah, Ai Siti Mutmainah, & Agustin, M. (2022). Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Persis 38 Gandok Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 3(2), 19–25.
- Al-quddus, A., & Gusti Rama Dona. (2021). Konsep Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Kota Medan. *Jurnal Administrasi Publik Dan Kebijakan (JAPK)*, 1(1), 1–9.
- Anggraeni, I., Dety Mulyanti, Tinna Marlina, & Rahmawati, A. (2025). A Systematic Literature Review : Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 9(2), 22350–22360.
- Babo, M. S., Sabina Farliana Wea, Maria Mareselina Uko, & Yasinta Maria Fono. (2026). Peran Guru dalam Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 20–31.
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 188–195.
- Huseng, A. M., Auliyauddin, S., & Nursalam. (2025). Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(9), 107–116.
- Maharani, A., Nita Karomatunnisa, & Nur Asy-Syifa Jamilah. (2024). Pentingnya Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Bagi Anak Usia Dini. *Feelings: Journal of Counseling and Psychology*, 1(2), 83–99.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Oktaviani, S., Dian Eka Priyantoro, & Uswatun Hasanah. (2021). Penggunaan Media Plastisin dalam Mengembangkan Motorik Halus di KB Nurul Arif. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, 2(1), 32–53.
- Ropiah. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Meronce pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina 2 Kota Jambi. *Jurnal Literasionalogi*, 2(20), 138–153.
- Tisna, A. P., Muh Muhaimin, & Erna Zumrotun. (2025). Efektivitas Media Plastisin dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Seni Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 436–447.
- Waruwu, P. I. M., & Yulls Helsa. (2025). Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(2), 255–267.