

EKSPLORASI KREATIVITAS SISWA KELAS RENDAH MELALUI KEGIATAN ART AND CRAFT PADA SEKOLAH BERBASIS MONTESSORI

Anggita Maharani¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}PGSD Universitas Sanata Dharma

Alamat e-mail : ¹anggtamhr29@gmail.com, ²gregoriusari@gmail.com

ABSTRACT

The dominance of teacher-centered learning leaves elementary school students with little room to express their creativity freely. This study aims to describe the development of lower-grade students' creativity through art and craft activities within the Practical Life framework of the Montessori approach. A qualitative descriptive approach was used, involving 19 students in grades 1–3 and two classroom teachers at a Montessori-based elementary school in Yogyakarta. Data were collected through participant observation and in-depth interviews, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. All six creativity indicators, fluency, flexibility, originality, elaboration, independence, and self-confidence, were observed to emerge during the activities. Fluency, elaboration, and self-confidence developed most prominently. Flexibility, originality, and independence emerged but unevenly, these three indicators still require more consistent stimulation. Art and craft activities within the Montessori Practical Life framework proved effective as a meaningful learning vehicle for lower-grade students' creativity.

Keywords: Creativity, Art and Craft, Montessori

ABSTRAK

Dominasi pembelajaran berpusat pada guru membuat siswa sekolah dasar kehilangan ruang untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perkembangan kreativitas siswa kelas rendah melalui kegiatan *art and craft* dalam kerangka *Practical Life* pendekatan Montessori. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dengan melibatkan 19 siswa kelas 1–3 dan dua guru kelas di salah satu sekolah dasar berbasis Montessori di Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam, lalu dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keenam indikator kreativitas, kelancaran ide, keluwesan, keaslian, pengembangan, kemandirian, dan rasa percaya diri, seluruhnya teramati muncul selama kegiatan berlangsung. Kelancaran ide, pengembangan, dan rasa percaya diri berkembang paling menonjol. Keluwesan, keaslian, dan kemandirian muncul namun belum merata, ketiga indikator ini masih butuh stimulasi yang lebih konsisten. *Art and craft* dalam kerangka *Practical Life* Montessori terbukti efektif sebagai wahana belajar bermakna bagi perkembangan kreativitas siswa kelas rendah.

Kata Kunci: Kreativitas, *Art and Craft*, Montessori

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak anak memasuki sekolah dasar. Keterampilan berperan penting dalam membantu siswa menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan berbagai situasi dalam pembelajaran (Witarsa et al., 2024). Secara konseptual, kreativitas mencakup kemampuan individu untuk mengembangkan ide, menghubungkan berbagai informasi, dan menghasilkan solusi yang beragam dan sesuai dengan konteks yang dihadapi dalam pembelajaran (Wardhono et al., 2024). Kreativitas ditandai oleh beberapa indikator utama, yaitu kelancaran ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengembangan (*elaboration*) (Torrance, 1966). Di samping indikator kognitif tersebut, kreativitas juga diukur melalui indikator nonkognitif berupa kemandirian dan rasa percaya diri, (Munandar, 2009). Setiap siswa pada dasarnya memiliki potensi kreatif yang dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan ruang eksplorasi dan kesempatan berekspresi secara

bermakna (Suprpto et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas pada siswa kelas rendah sekolah dasar (kelas 1–3) perlu difasilitasi melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung dan proses berpikir kreatif yang aktif.

Kreativitas merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar, namun implementasi dalam lapangan masih jauh dari harapan. Di SD N 3 Rantau Banyu, guru tercatat hanya menjelaskan materi tanpa banyak melibatkan siswa secara aktif, siswa cenderung pasif serta tidak bersemangat (Ernita et al., 2024). Temuan serupa terjadi di SD N Karang Ringin 1, guru hanya menjelaskan di papan tulis lalu memberi tugas, tanpa adanya variasi pendekatan yang memberi ruang bagi siswa untuk bisa terlibat aktif (Padilla et al., 2024). Pola pembelajaran seperti ini berdampak langsung, siswa menjadi tidak berani mengungkapkan pendapat, tidak kritis, dan tidak produktif dalam belajar (Fariza & Kusuma, 2024). Kondisi ini menjadi perhatian serius, terutama pada jenjang kelas rendah sekolah dasar (kelas 1–3) yang

sedang berada pada masa keemasan (*golden age*) untuk mengembangkan imajinasi dan cara berpikir yang beragam (Wardhono et al., 2024). Potensi itu justru terkubur oleh pembelajaran yang minim eksplorasi dan kurang pengalaman langsung (Sulistiyowati et al., 2025). Kondisi inilah yang mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi serta mengoptimalkan perkembangan kreativitas siswa secara menyeluruh.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan potensi siswa secara menyeluruh adalah pendekatan Montessori yang dikembangkan oleh Maria Montessori, pendekatan ini menempatkan anak sebagai individu yang secara alami memiliki dorongan untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan yang telah dipersiapkan sesuai kebutuhannya (Lillard, 2017). Dalam praktiknya, pembelajaran Montessori diorganisasikan ke dalam lima area yang saling terintegrasi, yaitu *practical life*, *sensorial*, *language*, *mathematics*, *cultural studies*, (Lillard, 2017). Di antara kelima area tersebut *Practical Life* menempati posisi paling

mendasar, melalui area inilah anak pertama kali belajar berkonsentrasi, bergerak dengan tujuan, menyelesaikan tugas secara mandiri, dan membangun keteraturan dalam berpikir (Aisya et al., 2022). Kegiatan dalam area ini mencakup empat ruang lingkup utama, yaitu *preliminary exercises*, *care of self*, *care of environment*, dan *grace and courtesy*, serta *advanced activities* sebagai tahap yang lebih kompleks (Kamil & Asriyani, 2023). Melalui aktivitas tersebut, anak berlatih mengambil keputusan, membangun rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan sosial yang dapat menjadi fondasi penting bagi tumbuhnya kreativitas (Nadiastuti et al., 2024). Pada siswa kelas rendah sekolah dasar (kelas 1–3), *Practical Life* dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih kompleks melalui *Advance Practical Life Activity*, salah satunya adalah kegiatan *art and craft*.

Dalam konteks Montessori, *art and craft* bukan sekadar aktivitas keterampilan tangan biasa. Kegiatan ini dirancang agar siswa mampu terlibat secara mandiri dalam keseluruhan proses berkarya, mulai dari pemilihan bahan, hingga

penyelesaian karya (Calderon, 2024) Berbeda dari aktivitas seni pada umumnya, siswa diberi kebebasan untuk menentukan sendiri bentuk, warna, dan desain tanpa harus terpaku pada satu pola tertentu (Suprpto et al., 2025; Wardhono et al., 2024). Kebebasan itulah yang menjadi kunci. ketika siswa diberikan keleluasaan dalam menentukan idenya, kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dan kemampuan mengembangkan gagasan (*elaboration*) akan tumbuh secara alami (Torrance, 1966). Selain itu, proses berkarya tidak selalu berjalan mulus, terdapat tantangan seperti bahan yang berbeda atau teknik yang digunakan gagal dicoba maka keluwesan (*flexibility*) karena siswa dituntut untuk menyesuaikan lagi idenya. Hasil karya yang berbeda-beda antar siswa, meski berasal dari tema yang sama dapat menjadi bukti nyata munculnya keaslian (*originality*) (Torrance, 1966). Adapun kemandirian dan rasa percaya diri tumbuh dari hal yang lebih sederhana, seperti pengalaman menyelesaikan sesuatu dengan tangan sendiri, lalu berani menunjukkannya (Munandar, 2009). Itulah mengapa *art and craft* dalam

Practical Life Montessori dipandang efektif mendukung perkembangan kreativitas siswa kelas rendah secara menyeluruh (Suprpto et al., 2025)

Kreativitas siswa pada sekolah dasar ternyata dapat tumbuh dari banyak arah. Sebagian penelitian melalui jalur seni visual, menggambar dan mewarnai terbukti menjadi ruang bagi siswa menuangkan imajinasi dan mengasah kreativitas secara nyata (Jaili, 2023; Pinem & Putri, 2024; Rahmawati et al., 2024; Siskowati & Prastowo, 2022; Yudhistira et al., 2023). Jalur lain yang banyak diteliti adalah kerajinan tangan, ketika siswa diberi kebebasan memilih tema dan bahan sendiri, seperti membuat tempat tisu dari sampah anorganik, mengkreasi origami, dan memanfaatkan sampah plastik menjadi bahan dasar dalam pembuatan gantungan kunci, kreativitas anak-anak terbukti berkembang (Seran et al., 2025; Siregar et al., 2025; Tarisa et al., 2024; Wardhono et al., 2024). Penelitian lain melihat dari sudut yang berbeda, bukan medianya tapi lingkungan belajarnya. Siswa yang belajar dalam lingkungan yang berpusat pada mereka sendiri lebih menunjukkan kreativitas yang lebih

tinggi dibanding yang belajar secara konvensional, (Millah et al., 2022; Nadiastuti et al., 2024; Sitepu, 2024). Anak yang diberi kesempatan menghadapi dan menyelesaikan masalahnya sendiri cenderung menunjukkan kreativitas yang lebih berkembang, baik di usia prasekolah maupun sekolah dasar (Azhari et al., 2024; Aziz & Giyoto, 2023; Pratami, 2024; Sitepu, 2024)

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, tampak jelas bahwa kreativitas siswa sekolah dasar banyak dikembangkan melalui kegiatan seni rupa, kerajinan tangan, serta pendekatan pembelajaran langsung. Masing-masing penelitian menunjukkan hasil yang positif, namun sebagian besar masih mengkaji kreativitas dalam konteks mata pelajaran atau model pembelajaran tertentu. Belum banyak penelitian yang secara khusus menelaah kegiatan *art and craft* sebagai bagian dari *Practical Life* dalam pendekatan Montessori pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mendeskripsikan bagaimana kreativitas siswa kelas rendah berkembang melalui kegiatan art and

craft dalam kerangka Practical Life Montessori, dengan fokus pada enam indikator kelancaran ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), pengembangan (*elaboration*), kemandirian dan rasa percaya diri (Torrance, 1966; Munandar, 2009).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang digunakan untuk memahami fenomena sosial serta perilaku manusia secara lebih mendalam melalui pengamatan terhadap aktivitas, perilaku, dan interaksi subjek penelitian dalam situasi alamiah (Sugiyono, 2022). Penelitian dilakukan pada semester genap bulan Februari – Mei tahun ajaran 2025/2026 di salah satu Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum Montessori, berlokasi di Jl. Sultan Agung No. 2 – 4, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa lower class (kelas 1-3) yang terdiri atas 19 siswa, yaitu 4 siswa kelas 1, 7 siswa kelas 2, dan 8 siswa kelas 3. Selain siswa, dua guru kelas juga dilibatkan sebagai informan untuk memperoleh data pendukung

mengenai perkembangan kreativitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Objek penelitian ini adalah kreativitas siswa yang diamati berdasarkan enam indikator kelancaran ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), pengembangan (*elaboration*), kemandirian dan rasa percaya diri (Torrance, 1966; Munandar, 2009). Data dikumpulkan melalui observasi partisipan selama kegiatan *art and craft* berlangsung dan wawancara mendalam dengan guru kelas dan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi data (Sugiyono, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengamati perkembangan kreativitas siswa kelas rendah di salah satu sekolah dasar berbasis Montessori di Yogyakarta, melalui kegiatan *art and craft*. Data diperoleh dari observasi langsung dan wawancara dengan guru serta siswa, kemudian dianalisis berdasarkan enam indikator, yaitu kelancaran ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*),

keaslian (*originality*), pengembangan (*elaboration*), kemandirian, dan percaya diri.

Tabel 1. Hasil Temuan Lapangan

No	Indikator	Temuan Lapangan
1.	Kelancaran ide (<i>fluency</i>)	Sebagian besar siswa mampu menghasilkan ide setelah memperoleh contoh dan arahan dari guru. Siswa dapat menentukan gambar, warna, dan bentuk yang akan dibuat
2.	Keluwesan (<i>flexibility</i>)	Sebagian siswa mampu membuat variasi bentuk dan kombinasi warna yang berbeda dari contoh yang diberikan guru.
3.	keaslian (<i>originality</i>)	Siswa menghasilkan karya yang beragam sesuai imajinasi masing-masing dan tidak sepenuhnya meniru karya teman atau dari sumber internet.
4.	Pengembangan (<i>Elaboration</i>)	Sebagian besar siswa menambahkan detail pada karya berupa ornamen tambahan, kombinasi warna, maupun pengembangan bentuk.
5.	Kemandirian	Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan proyek secara mandiri dengan bantuan guru yang minimal.
6.	Percaya Diri	Siswa menunjukkan keberanian memperlihatkan dan menjelaskan hasil karya kepada guru maupun teman.

Berdasarkan table 1 di atas, keenam indikator seluruhnya muncul selama kegiatan *art and craft* berlangsung, meski tingkat perkembangannya berbeda-beda pada setiap siswa. pengembangan (*elaboration*) dan percaya diri paling

konsisten muncul pada seluruh siswa, sementara indikator lainnya masih berkembang secara bervariasi. Data juga diperoleh dari wawancara guru dan siswa. Wawancara guru yang difokuskan pada perkembangan keenam indikator selama pembelajaran dan wawancara dengan siswa difokuskan pada pengalaman dan proses berpikir kreatif mereka selama berkarya. Dari ketiga sumber data ini kemudian dibandingkan dan disatukan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai perkembangan kreativitas siswa.

Munculnya keenam indikator tersebut berkaitan erat dengan karakteristik kegiatan *art and craft* sebagai bagian dari *Advanced Practical Life Activities* Montessori, yang dirancang dengan mengedepankan keterlibatan langsung, kebebasan memilih cara berkarya, dan penyelesaian tugas secara mandiri (Astuti et al., 2023). Siswa yang bebas menentukan desainnya sendiri, cenderung menghasilkan ide yang lebih beragam beragam, keterlibatan langsung dalam proses mendorong mereka mengembangkan karya lebih jauh dari rancangan awal, dan menyelesaikan tugas tanpa banyak bergantung pada

guru membuat kepercayaan diri terhadap hasil kerja sendiri pun akan tumbuh (Wulandari et al., 2018).

Berikut pembahasan mendalam dari masing-masing indikator berdasarkan data observasi dan wawancara. Saat kegiatan membuat gantungan kunci dari *shrink paper* dimulai, Hampir tidak ada siswa yang menunggu. Tanpa diminta, sebagian besar langsung mengambil alat gambar dan menuangkan idenya masing-masing, ada yang menggambar tokoh *games* favoritnya, ada yang menuliskan nama dirinya sendiri lalu dihias, ada pula yang menggambar daun semanggi karena percaya daun tersebut memiliki makna keberuntungan. Guru mengkonfirmasi temuan ini dalam wawancara, dengan menyatakan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menghasilkan gagasan dasar secara mandiri, tanpa harus bergantung pada arahan dari guru. Kondisi ini mencerminkan indikator kelancaran ide (*fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide secara mandiri tanpa bergantung pada stimulus eksternal (Torrance, 1966). Kegiatan *art and craft* dalam konteks Montessori memang dirancang untuk membuka ruang

kebebasan menghasilkan ide sesuai minat dan pengalaman masing-masing siswa (Sofyan et al., 2022). Kegiatan menggambar dan mewarnai terbukti merangsang kemunculan ide secara spontan pada siswa SD (Jaili, 2023). Temuan ini diperkuat dengan pembelajaran seni berbasis ekspresi bebas di kelas III Sekolah Dasar secara konsisten mendorong kelancaran berpikir kreatif siswa kelas III SD (Siskowati & Prastowo, 2022).

Keluwesan (*Flexibility*), justru muncul dari situasi yang tidak direncanakan. Guru menampilkan video tutorial membuat tempat *tissue* dari *stick* es krim berbentuk balok, tapi beberapa siswa memilih membuat tempat tisu dengan bentuk kubus alasnya sederhana, yaitu supaya kotak tisu bisa digunakan di kelas karena mereka sering melihat *tissue* yang tersedia di dalam kelas berbentuk kubus. Keputusan kecil itu mencerminkan sesuatu yang lebih dalam dari sekedar contoh, murni dari kepala mereka sendiri. Selain itu, sebagian siswa juga mencoba membuat *replica* pistol mainan dari *stick* es krim, bentuk yang sama sekali tidak ada pada contoh. Guru mengakui dalam wawancara bahwa beberapa siswa mampu melakukan

modifikasi pada karya-karya, tapi ada juga yang masih mengikuti contoh tanpa variasi apapun. Kemampuan melihat adanya berbagai kemungkinan dan menghasilkan alternatif yang beragam inilah yang disebut *flexibility* (Torrance, 1966). Wardhono et al., (2024), mencatat bahwa tidak semua siswa langsung mampu menghasilkan variasi tanpa dorongan lebih lanjut. Keluwesan (*Flexibility*) lebih optimal jika ruang eksplorasi sengaja diperlebar (Tarisa et al., 2024). Ketergantungan pada contoh guru hanya bisa diatasi lewat pembiasaan eksplorasi yang konsisten (Musa & Kamal, 2024). Perkembangan keluwesan (*Flexibility*) yang belum berkembang secara merata dalam penelitian ini sejalan dengan ketiga temuan tersebut. Pada indikator ini masih perlu adanya stimulus-stimulus berkelanjutan supaya dapat berkembang merata pada seluruh siswa.

Pada kegiatan *Art and Craft* membuat gantungan kunci dari shrink paper, minim ditemukannya karya yang sama. Dari hasil wawancara, seorang siswa menjelaskan alasan dia menggambar daun semanggi, baginya daun itu melambangkan keberuntungan, sehingga ia memilih

warna hijau agar sesuai dengan warna aslinya. Ia kemudian juga menambahkan huruf pada tiap daunnya yang jika dibaca membentuk namanya sendiri, karena teman lainnya ada juga yang menggambar daun yang sama, sehingga ia perlu membedakan karyanya supaya tidak mudah tertukar. Keputusan ini menjadikan karyanya unik secara ganda, yaitu unik dalam motif sekaligus dalam solusi. Di sisi lain, fakta bahwa ada siswa lain yang ikut menggambar motif yang sama setelah melihat karya menunjukkan bahwa tidak semua *originality* muncul dari dalam diri sendiri. *Originality* adalah kemampuan menghasilkan gagasan atau produk yang unik dan tidak umum (Torrance, 1966). Suprpto et al., (2025), menemukan bahwa seni kriya mendorong munculnya karya orisinal, namun Tingkat kemandiriannya bervariasi, persis pada penelitian ini. Kegiatan mengkreasi origami mendorong siswa menghasilkan karya dengan ciri khas yang berbeda-beda, sementara kebebasan memilih desain adalah kunci munculnya *originality* (Seran et al., 2025; Siregar et al., 2025). Keaslian (*originality*) bukan sesuatu yang bisa dipaksakan, ia tumbuh

ketika siswa merasa bebas, tapi belum tentu merata pada semua siswa secara bersamaan.

Pengembangan (*Elaboration*), kemampuan memperkaya gagasan sehingga karya menjadi lebih lengkap dan bermakna (Torrance, 1966). Indikator ini paling dominan, hampir semua siswa aktif menambahkan ornamen, kombinasi warna, hingga modifikasi bentuk yang tidak direncanakan sebelumnya. Yang paling mencolok adalah siswa berkebutuhan khusus yang kesehariannya pasif, justru menghasilkan elaborasi terbaik, dengan menggambar pesawat luar angkasa lalu mengembangkannya menjadi karakter hidup dengan menambahkan mata, hidung, dan mulut. Siswa lain pun menceritakan hal serupa, yaitu menggambar tokoh *game* favoritnya lalu menambahkan tombak di tangannya, detail yang murni dari imajinasinya sendiri. Guru mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa mampu mengembangkan ide awal melalui penggabungan berbagai elemen visual. Kemampuan ini muncul konsisten ketika siswa diberi kebebasan berekspresi dan dapat berkembang lebih jauh tanpa batasan bentuk yang kaku (Agustina et al.,

2025; Tarisa et al., 2024). Temuan bahwa siswa berkebutuhan khusus justru memperlihatkan kemampuan elaborasinya dengan baik mengingatkan bahwa kreativitas tidak selalu muncul dari siswa yang paling aktif ia muncul ketika lingkungan cukup aman untuk membiarkannya merasa percaya diri (Sulistiyowati et al., 2025).

Sebagian besar siswa menyelesaikan kegiatannya dengan bantuan guru yang sangat minimal, mereka aktif mengambil keputusan sendiri terkait bentuk, warna, dan desain karya tanpa menunggu konfirmasi. Guru mengkonfirmasi hal ini dalam wawancara, meski ada beberapa siswa, terutama yang berkebutuhan khusus masih memerlukan pendampingan dan hal itu wajar karena sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Kemandirian berkembang bertahap dan berbeda pada setiap individu tergantung karakteristik dan pengalaman masing-masing (Munandar, 2009). Keterlibatan langsung dalam *Practical Life Activities* secara konsisten berkontribusi pada perkembangan kemandirian. pengalaman menyelesaikan tugas secara nyata

dan mandiri adalah mekanisme utama tumbuhnya kemandirian siswa (Lillard, 2017). Penerapan metode Montessori terbukti memberikan perkembangan signifikan pada kemandirian siswa melalui kebebasan eksplorasi dan lingkungan yang tertata (Azhari et al., 2024). Berbeda dengan konteks pembelajaran konvensional yang menemukan kemandirian siswa masih rendah akibat pembelajaran berpusat pada guru (Musa & Kamal, 2024), penelitian ini justru menemukan sebaliknya, bukti bahwa pendekatan Montessori memberi dampak yang berbeda.

percaya diri, merupakan faktor non kognitif yang berperan penting dalam kreativitas karena mendorong keberanian, mengemukakan ide dan mencoba hal baru (Munandar, 2009). Pada penelitian ini, indikator tersebut berkembang sangat baik setelah siswa menyelesaikan karyanya. Mereka tampak antusias menunjukkan hasil karyanya dan meminta pendapat orang lain mengenai hasil karyanya, seperti siswa yang menggambar daun semanggi dan dengan percaya diri menjelaskan makna karyanya. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan *art and craft* berbasis

Practical Life Montessori menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis di mana siswa merasa karya mereka dihargai dan layak untuk diperlihatkan (Aisyah et al., 2022). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa rasa percaya diri tumbuh ketika siswa diberi kesempatan menyelesaikan dan bertanggungjawabkan karyanya sendiri (Aziz & Giyoto, 2023; Nadiastuti et al., 2024). Dengan demikian, rasa percaya diri berkembang melalui pengalaman bahwa karya yang dihasilkan bernilai dan layak dihargai.

Di luar keenam indikator tersebut, keterbatasan waktu sebagai kendala utama selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan observasi maupun wawancara guru, beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan detail karyanya, terutama mereka yang menunjukkan kreativitas lebih tinggi. Namun, karya yang belum selesai biasanya dilanjutkan melalui *individual activity*. Kondisi ini bukan sekadar hambatan, tetapi juga menunjukkan bahwa proses kreatif siswa sedang berkembang. Oleh karena itu, kegiatan *art and craft* memerlukan pengelolaan waktu yang lebih fleksibel

agar eksplorasi ide dapat berlangsung secara optimal.

Secara keseluruhan, keenam indikator kreativitas terbukti muncul dalam kegiatan *art and craft* yang dilaksanakan sebagai bagian dari *Practical Life Activities* berbasis Montessori. Kelancaran ide (*fluency*), pengembangan (*elaboration*), dan rasa percaya diri menunjukkan perkembangan paling dominan dan konsisten, sementara keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemandirian muncul namun belum merata pada seluruh siswa, ketiga indikator ini masih memerlukan stimulasi berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa kegiatan *art and craft* dalam kerangka *Practical Life* pendekatan Montessori terbukti efektif mendukung perkembangan kreativitas siswa kelas rendah sekolah dasar melalui pengalaman langsung yang memberi kebebasan berekspresi dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses berkarya. Keenam indikator kreativitas kelancaran ide, keluwesan, keaslian, pengembangan, kemandirian, dan rasa percaya diri. Seluruhnya teramati muncul selama

kegiatan berlangsung, meski tidak semua berkembang pada tingkat yang sama. Indikator pengembangan (*elaboration*) menjadi yang paling menonjol dan merata, diikuti kelancaran ide (*fluency*) dan rasa percaya diri yang juga berkembang cukup kuat. Sementara itu, keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemandirian muncul namun belum berkembang merata ketiga indikator ini masih membutuhkan pembiasaan yang lebih konsisten. Perkembangan ini tidak terlepas dari tiga karakteristik utama *Practical Life* Montessori, yaitu kebebasan terarah dalam menentukan desain, keterlibatan langsung dalam setiap tahap pengerjaan, serta penghargaan terhadap proses sebagai bagian yang tidak kalah penting dari hasil akhir. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji perkembangan kreativitas melalui *art and craft* pada jenjang kelas yang berbeda, atau mengeksplorasi pengaruh durasi dan frekuensi kegiatan terhadap perkembangan masing-masing indikator secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, K. A., Prasetyo, S. A., & Untari, M. F. A. (2025). Analisis kreativitas dalam pembuatan karya kolase siswa kelas 2 SDN 2 Botomulyo Kendal. *Indonesian Journal of Educational Science*, 5(2), 370–382.
- Aisya, R., Winata, W., & Dewi, H. (2022). Fenomena implementasi montessori sebagai media pembelajaran kreatif untuk anak pra sekolah. *Jurnal Instruksional*, 3.
- Astuti, R. Z., Suryani, L., Zaitun, S., Zahra, R., & Musarofah, M. (2023). Pandangan maria montessori tentang pembentukan karakter kemandirian anak usia dini dalam model pembelajaran Montessori. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4058–4063.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2131>
- Azhari, S., Fadlilah, A. N., Astini, N. S., Rudiah, S., & Fujianti, N. A. (2024). Analisis peningkatan kemandirian anak melalui metode pembelajaran Montessori. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 4(1), 166–198.
<https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.166-198>
- Aziz, F. A., & Giyoto, G. (2023). Penanaman nilai agama islam melalui metode Montesori di Sekolah Dasar Budi Mulia Dua Panjen. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 7195–7204.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2440>

- Calderon, A. S. (2024). The impact of montessori education on creative expression in preschoolers. *Research and Advances in Education*, 3(8), 39–48. <https://doi.org/10.56397/RAE.2024.08.06>
- Ellis Paul Torrance. (1966). *Torrance tests of creative thinking. Educational and psychological measurement*. Personnel Press.
- Ernita, Y., Hetilaniar, & Nindiati, D. S. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur. *Jurnal EduTech*, 10(2), 466–473.
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Jaili. (2023). Peningkatan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 13, 196–200.
- Kamil, N., & Asriyani, S. (2023). Analisis penerapan metode montessori pada aspek kemandirian anak melalui kegiatan pembelajaran practical life. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2098>
- Lillard, A. S. (2017). *Montessori: The Science behind the Genius* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Millah, N. H., Iskandar, S., Rosmana, P. S., Anjani, L. D., & Putri, S. R. (2022). Perbandingan implementasi kurikulum montessori pada jenjang sekolah dasar negeri dengan swasta. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 213–220. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p213-220>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta; : Rineka Cipta, 2009.
- Musa, M. M., & Kamal, R. (2024). Project-based learning model for strengthening elementary students' creativity in sciences. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 29–42. <https://doi.org/10.21831/jk.v8i1.71718>
- Nadiastuti, I., Pancaningrum, N., & Nida Suroya, I. (2024). Implementasi metode Montessori dalam Mengembangkan kemampuan life skill pada area exercise practical life. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1074–1085. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.434>

- Padilla, A., MUnthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pembelajaran ppkn materi gotong royong kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625–1633.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7364>
- Pinem, J. J. H., & Putri, M. (2024). Pengembangan kreativitas siswa-i sekolah dasar 060830 medan melalui kegiatan lomba menggambar dan mewarnai memperingati hari Pendidikan Nasional Tahun 2023. *Medani: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 74–80.
<https://doi.org/10.59086/jpm.v3i3.357>
- Pratami, R. (2024). Pendekatan konstruktivisme dalam kebijakan pembelajaran berbasis proyek: transformasi pendidikan menuju kreativitas dan kolaborasi. *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), 76–87.
<https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Rahmawati, S. A., Sani, F. A., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas III pada materi seni rupa melalui Teknik Kolase. *Jurnal Mentari*, 4(1), 30–37.
- Seran, E. Y., Awang, I. S., Gandasari, A., & Aristo, T. J. V. (2025). Pemanfaatan sampah plastik kantin sekolah menjadi kerajinan tangan keychain pada siswa sekolah dasar di kecamatan silat hilir. *Jppm: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 104–110.
- Siregar, M., Silalahi, T. S., Sinaga, K., Silaen, M. A. B., Sinaga, E. N., Saragih, E. E. S., & Hutajulu, R. S. (2025). Peningkatan kreativitas melalui kerajinan tangan origami dan permainan edukatif bagi siswa SD. Swasta Hasanuddin. *JURNAL ABDIMAS MUTIARA*, 6(1), 24–28.
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran sbdp kelas iii pada materi menggambar di Sekolah Dasar. *Pedagos: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–67.
- Sitepu, Z. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 6–14.
- Sofyan, I., Primanita, S. R., Nabila, H. M., Lathifah Dewi Anjani, & Salma Ramadhani Putri. (2022). Perbandingan implementasi kurikulum montessori pada jenjang sekolah dasar negeri dengan swasta. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 213–220.
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.

- Sulistiyowati, E. T., Fajrie, N., & Fardani, M. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Bahan Daur Ulang Sampah Plastik pada Pembelajaran Seni Rupa. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 97–107. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5448>
- Suprpto, D., Astuti, S. Y., Nigrum, R. M., & Zahra, F. (2025). Enhancing clindren's creativity through art-craft training. *Journal of Community Empowerment for Multidisciplinary*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.53713/jcemty.v3i2.499>
- Tarisa, L. N., Ravelia, S. C., Raviqi, S. P. A., Dewi, A., & Erlangga, I. (2024). Peningkatan kreativitas siswa sd melalui proyek kerajinan tangan pada aktivitas p5 kurikulum merdeka. *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, 4(1), 324–329. <https://doi.org/10.52657/jouese.v4i1.2231>
- Wardhono, A., Qori'ah, C. G., Nasir, M. A., Ubaidillah, M., Rafa, M., Sultonia, I., Arinanta, A., Fauziah, R., Fatmawati, Y., Puspito, A. N., & Prakoso, B. (2024). Pengembangan kreativitas anak sekolah dasar melalui program seni dan kerajinan tangan di MI Miftahul Ulum. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(3), 619–629. <https://doi.org/10.35870/jpni.v5i3.1035>
- Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1147>
- Wulandari, D. A., Saefuddin, S., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi pendekatan metode montessori dalam membentuk karakter mandiri pada anak usia dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3216>
- Yudhistira, A., Nisa, A. K., Nikmah, P. K., & Mahya, A. B. (2023). Karya seni rupa menggambar dan mewarnai sebagai sarana meningkatkan kreativitas siswa SD Negeri 03 Karangbener. *PENUH ASA JURNAL MAHASISWA Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Buton*, 1(3).