

Pengaruh Penggunaan Teknik Makrame untuk meningkatkan kemampuan motorik

Fadhli Dzil Ikrom 1*, Najiullah 2, Fajar Yumanhadi Aripin 3

^{1,2,3} Universitas Primagraha, Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 16-06-2026

Disetujui 21-06-2026

Diterbitkan 01-07-2026

Penulis Korespondensi*:

Fadhli Dzil Ikrom

Universitas Primagraha, Indonesia

fadhlidzilikrom@gmail.com



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Pada penelitian untuk mengetahui pengaruh pada teknik makrame untuk meningkatkan kemampuan motorik, khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Teknik makrame adalah seni kerajinan simpul yang memiliki nilai estetika dan edukasi tinggi. Pada Metode penelitian ini menggunakan studi literatur atau penelitian kepustakaan, dengan cara mengumpulkan informasi data seperti buku referensi, artikel, skripsi, catatan serta jurnal yang terkait dengan masalah yang ingin dipecahkan dan dengan mencari yang ada pada website yang berkaitan dengan penelitian,. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dengan cara mengumpulkan, mengolah dan menyimpulkan data guna mencari jawaban atas Penelitian yang dilakukan. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Teknik ini direkomendasikan sebagai metode inovatif dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Teknik tersebut menjadikan motorik anak menjadi lebih meningkat pada proses pembelajaran khususnya dan umumnya guna keahlian umum.

KATA KUNCI

Teknik Mekrame, Kemampuan Motorik

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia yang normal pasti melalui tubuhnya akan berkembang, tentunya mempengaruhi perkembangan motoriknya pula. Pada perkembangan motorik dari lahir, masa balita, remaja hingga dewasa memiliki perkembangan yang biasanya bersifat meningkat. Dengan demikian perkembangan motorik itu yang banyak faktor dalam perkembangannya, diantaranya adalah asupan nutrisi dan proses melatih diri. Salah satu proses perkembangan motorik salah satunya adalah dari proses pembelajaran di sekolah, keluarga dan masyarakat. Pada sekolah diajarkan pada banyak macam mata pelajaran yang meningkatkan motorik anak, dan salah satunya pada pembelajaran Pendidikan Seni budaya dan prakarya, Pendidikan jasmani dan rohani merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas dan karakter siswa. Di dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk mengasah nilai-nilai estetika, imajinasi, dan apresiasi terhadap kebudayaan lokal. Namun, dalam pelaksanaannya, seringkali proses pembelajaran seni budaya dan prakarya kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran terasa monoton dan tidak menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ini adalah dengan menerapkan teknik yang lebih interaktif dan menyenangkan. Teknik makrame, yang dikenal dalam budaya Jawa, dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Teknik yang melibatkan keramaian atau partisipasi banyak orang, dapat diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan dinamis, hal tersebut

merupakan Teknik makrame. Penggunaan teknik ini dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknik makrame, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga dapat belajar melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok. Hal ini diharapkan dapat membentuk sikap saling menghargai dan menghormati pendapat orang lain, yang menjadi aspek penting dalam pembentukan karakter siswa. Pada teknik makrame dapat diterapkan melalui berbagai metode, seperti diskusi kelompok, permainan kreatif, atau pembuatan karya seni secara bersama-sama. Teknik ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling bertukar ide dan pendapat, serta memperluas wawasan mereka tentang kebudayaan dan seni. Selain itu, dengan memanfaatkan suasana yang lebih ramai dan penuh interaksi, siswa dapat lebih mudah mengatasi rasa canggung dan meningkatkan rasa percaya diri. Pembelajaran seni budaya dan prakarya yang menggunakan teknik makrame diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik makrame dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan mengkaji penerapan teknik ini dalam konteks pembelajaran, diharapkan dapat ditemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif. Pembahasan tentang pengaruh teknik makrame diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pengajaran di bidang seni budaya dan prakarya, khususnya di sekolah-sekolah Indonesia. Penerapan teknik makrame dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, teknik ini memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok dan saling bertukar ide serta pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Pannen (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi antar siswa dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka. Selain itu, dengan adanya kegiatan yang melibatkan keramaian dan kerjasama, siswa diharapkan dapat lebih memahami konsep-konsep seni budaya dan prakarya melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui teori yang diajarkan di kelas. Lebih lanjut, teknik makrame juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penerapan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyeluruh. Dalam hal ini, proses pembelajaran tidak hanya difokuskan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kreatif yang terlibat. Menurut Wena (2018), pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan kerjasama kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa, serta memberikan kesempatan untuk eksplorasi dan inovasi. Dalam konteks pembelajaran seni budaya dan prakarya, teknik makrame memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui karya seni bersama yang lebih beragam.

Pada Teknik makrame juga dapat memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya yang lebih mendalam, terutama terkait dengan tradisi gotong royong yang menjadi bagian penting dalam budaya Indonesia. Menurut Suryani (2020), penggunaan teknik ini dalam pembelajaran dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling membantu antar sesama. Dengan demikian, selain meningkatkan hasil belajar, teknik ini juga berpotensi membentuk karakter siswa yang lebih baik, terutama dalam hal kerjasama dan tanggung jawab sosial. Pembelajaran seni budaya dan prakarya yang menggunakan teknik makrame tidak hanya menghasilkan karya seni yang kreatif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa dalam membentuk identitas dan karakter mereka.

Dengan demikian penerapan teknik makrame dalam pembelajaran tidak tanpa tantangan. Dibutuhkan kreativitas dan keterampilan dari pendidik untuk mengelola dinamika kelompok dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi secara maksimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana diungkapkan oleh Huda (2019), efektivitas teknik pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif. Dengan demikian, implementasi teknik makrame dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya harus direncanakan dengan baik agar dapat memberikan dampak yang maksimal pada perkembangan siswa.

Dari latar belakang di atas dalam penerapan kegiatan teknik makrame yang mempengaruhi pada kemampuan motorik anak tersebut dapat dijadikan sebuah judul sebagai berikut: Pengaruh Penggunaan Teknik Makrame untuk meningkatkan kemampuan motorik

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini melalui pendekatan studi literatur atau penelitian kepustakaan, dengan cara mengumpulkan informasi data dengan mencari yang ada di Sumber dari buku, jurnal dan website yang berkaitan dengan penelitian, seperti buku referensi, artikel, skripsi, catatan serta jurnal yang terkait dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dengan cara mengumpulkan, mengolah dan menyimpulkan data guna mencari jawaban atas Penelitian yang dilakukan. Metode penelitian studi literatur yaitu serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Studi literatur juga yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan sumber terkait yang berhubungan dengan tema penelitian yang diangkat. Terdapat Langkah-langkah Penelitian, diantaranya: Langkah pertama adalah menentukan topik atau isu yang akan dibahas dalam studi literatur. Setelah topik ditentukan, langkah selanjutnya adalah mencari sumber-sumber literatur yang relevan, Setelah memperoleh berbagai sumber, langkah berikutnya adalah memilih literatur yang relevan dan berkualitas. Pada Alur Penelitian, yaitu menentukan masalah penelitian, mencari sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian, memilih artikel-artikel atau sumber-sumber yang sesuai dengan kriteria, kemudian di kelompokkan berdasarkan tema atau topik untuk mempermudah analisis. Menganalisis informasi yang ada dalam literatur dan menyintesisnya untuk mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, atau temuan-temuan penting yang dapat dijadikan dasar untuk Penelitian lebih lanjut, menyusun laporan dengan format yang jelas, sistematis, dan sesuai dengan standar penulisan ilmiah, semua sumber yang digunakan dalam studi literatur dicatat dan di susun dalam daftar pustaka sesuai dengan gaya kutipan yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian Bab Hasil dan pembahasan ini, peneliti dalam mengumpulkan bahan-bahan penelitian studi literatur ini menggunakan sumber primer dan primer yang mudah didapat, guna memberi contoh peneliti pemula agar tidak terlalu rumit dalam memahami pembuatan artikel penelitian. Dalam pemaparan hasil dan pembahasan penelitian kepustakaan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil

Pada bagian ini dapat diuraikan sesuai variable yang ada pada judul Pengaruh Penerapan Teknik Lukis Pada Media Kanvas Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, dengan menggunakan penelitian

A. Sumber Primer

Pada sumber primer ini konsep yang diteliti yang dapat dikaji adalah bersumber dari skripsi.

1. Judul "PENGARUH KEGIATAN MAKRAMAH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MURID CEREBRAL PALSY KELAS IV SLB NEGERI 1 MAKASSAR".

Skripsi pertama yang dikaji dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, atas nama Nurul Jamia Ramdani A yang berjudul PENGARUH KEGIATAN MAKRAMAH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MURID CEREBRAL PALSY KELAS IV SLB NEGERI 1 MAKASSAR.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR) dengan pendekatan A-B-A. Desain penelitian yang digunakan adalah untuk menganalisis perubahan kemampuan motorik halus pada murid Cerebral Palsy kelas IV di SLB Negeri 1 Makassar. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan disajikan dalam bentuk grafik. Penelitian ini mengukur kemampuan motorik halus subjek yang berinisial NA, dengan pengukuran dilakukan pada tiga kondisi, yaitu Baseline 1 (A1), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A2).

Pada kondisi Baseline 1 (A1), pengukuran dilakukan selama lima sesi, dan data yang diperoleh menunjukkan kestabilan, dimana nilai yang didapat tetap konstan dari sesi pertama hingga sesi kelima. Hal ini menunjukkan bahwa pada fase ini, kemampuan motorik halus subjek tidak mengalami perubahan signifikan. Setelah fase Baseline 1, intervensi dimulai dan dilaksanakan selama delapan sesi. Pada fase Intervensi (B), terjadi peningkatan kemampuan motorik halus yang dapat dilihat pada sesi keenam hingga sesi ketiga belas. Data menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan

motorik halus subjek.

Setelah intervensi, dilanjutkan dengan fase Baseline 2 (A2) yang dilaksanakan selama enam sesi. Pada fase ini, data yang diperoleh kembali stabil dan menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus yang signifikan dibandingkan dengan fase Baseline 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan intervensi, terdapat peningkatan yang jelas pada kemampuan motorik halus subjek. Selama fase ini, kemampuan motorik halus subjek meningkat secara signifikan, terlihat dari skor yang berkisar antara 30 hingga 65 pada sesi 6 hingga 13. Fase baseline kedua (A2) dilakukan setelah intervensi selama 6 sesi untuk mengonfirmasi apakah peningkatan yang terjadi bersifat stabil dan berkelanjutan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan beberapa metode analisis untuk melihat perubahan dalam kemampuan motorik halus, antara lain:

- 1) Panjang Kondisi (Condition Length): Mengukur banyaknya data yang diperoleh pada setiap fase. Pada Baseline 1 (A1), panjang kondisi adalah 5 sesi, yang menunjukkan bahwa skor motorik halus subjek tetap pada nilai 15 di semua sesi.
- 2) Estimasi Kecenderungan Arah (Trend Estimation): Menganalisis kecenderungan perubahan data, apakah ada peningkatan, penurunan, atau stabil. Pada Baseline 1 (A1), garis kecenderungan arah terlihat mendatar, yang menunjukkan tidak ada perubahan dalam kemampuan motorik halus subjek. Sebaliknya, pada fase intervensi (B), kecenderungan arah menunjukkan garis menaik, yang berarti kemampuan motorik halus subjek meningkat selama intervensi.
- 3) Kecenderungan Stabilitas (Stability Trend): Menilai seberapa stabil data yang diperoleh. Pada Baseline 1 (A1), stabilitas data mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa skor subjek tetap konsisten. Sedangkan pada fase intervensi (B), stabilitas data rendah, hanya 12,5%, yang berarti data di fase ini lebih bervariasi dan tidak sepenuhnya stabil.
- 4) Jejak Data (Data Path): Melihat bagaimana data berkembang dari sesi ke sesi. Pada Baseline 1 (A1), jejak data terlihat mendatar, menunjukkan bahwa tidak ada perubahan signifikan. Namun, pada fase intervensi (B), jejak data menunjukkan peningkatan yang jelas dari sesi ke sesi, yang mendukung efektivitas intervensi terhadap kemampuan motorik halus subjek.
- 5) Level Stabilitas dan Rentang (Level Stability and Range): Mengukur tingkat stabilitas data berdasarkan perbedaan antara nilai tertinggi dan terendah selama periode pengumpulan data. Pada Baseline 1 (A1), rentang nilai stabil (15-15) menunjukkan kestabilan yang sempurna, sedangkan pada fase intervensi (B), meskipun ada peningkatan, rentang nilai menunjukkan adanya variasi yang lebih besar.
- 6) Perubahan Level (Level Change): Mengukur perubahan antara nilai pertama dan nilai terakhir pada setiap kondisi. Pada Baseline 1 (A1), tidak ada perubahan dalam level data (15-15 = 0), menunjukkan bahwa subjek tidak mengalami peningkatan kemampuan motorik halus pada fase baseline. Namun, pada fase intervensi (B), data menunjukkan perubahan yang signifikan, yang menunjukkan bahwa intervensi berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus subjek.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan efektivitas intervensi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada murid Cerebral Palsy, yang terlihat dari perubahan yang signifikan antara kondisi Baseline dan Intervensi. Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa subjek dapat menunjukkan perkembangan kemampuan motorik halus setelah perlakuan intervensi, yang juga tercermin dalam data yang stabil pada fase Baseline 2 setelah intervensi selesai.

B. Sumber Sekunder

Pada sumber sekunder ini konsep yang diteliti yang dapat dikaji adalah bersumber dari artikel jurnal.

1. Artikel Jurnal dengan Judul “PROSES PEMBUATAN KERAJINAN MAKRAMÉ DESA YEH SUMBUL KECAMATAN MENDOYO KABUPATEN JEMBRANA”

Jurnal pertama yang di kaji dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, atas nama Salsabiyla Rizqi Putri Dewi. Yang berjudul “PROSES PEMBUATAN KERAJINAN MAKRAMÉ DESA YEH SUMBUL

KECAMATAN MENDOYO KABUPATEN JEMBRANA”

Dalam artikel ini menggunakan kedua teknik sampling yakni purposive dan snowball pada satu subjek penelitian yaitu proses pembuatan kerajinan makrame. Sampel data yang digunakan adalah proses pembuatan kerajinan makrame sarung bantal. Sampel sumber data tentang kerajinan makrame akan diambil secara snowball hingga akhirnya data dirasa lengkap.

Artikel ini mengambil sample pembuatan makrame sarung bantal pada proses pembuatan kerajinan makrame di Desa Yeh Sumbul, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana karena semua jenis kerajinan makrame dalam teknik pembuatannya memakai prosedur yang sama, maka pembahasan dalam proses pembuatan ini hanya mengambil contoh satu produk saja, yaitu sarung bantal.

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan kerajinan makrame antara lain:

- Gunting

Gunting adalah alat pemotong manual yang digunakan untuk memotong benang, tali, atau kain sesuai panjang yang diinginkan. Ada beberapa jenis gunting yang digunakan;

Gunting Kecil: Salah satunya adalah gunting merk Joyko SC 828, dengan panjang 10 cm dan 8 cm.

Gunting Kain: Gunting khusus untuk memotong kain, biasanya lebih berat dibandingkan gunting biasa. Gunting kain yang umum digunakan adalah merk Shuapiu dengan panjang 10 inci atau sekitar 25 cm.

- Pita Ukur

Pita ukur, atau sering disebut meteran, adalah alat untuk mengukur panjang atau tinggi benda. Dalam pembuatan kerajinan makrame, pita ukur yang digunakan biasanya berukuran 150 cm atau 60 inci untuk mengukur panjang tali makrame. Pita ukur lebih fleksibel dibandingkan penggaris karena bisa ditekuk sesuai kebutuhan.

- Mesin Jahit

Mesin jahit digunakan untuk menjahit kain yang akan dipasang pada tali makrame yang telah diikat simpul. Mesin jahit yang digunakan bermerk "Brother" tipe DB2-B735-3, dengan kemampuan menjahit lurus dan pengaturan jarak jahitan 4 mm.

- Jarum Jahit

Jarum jahit berfungsi untuk menjahit kain pada simpul makrame, sehingga kain dan tali dapat menyatu. Jarum jahit memiliki ujung runcing dan lubang di bagian mata jarum untuk benang.

Proses Pembuatan Makrame Sarung Bantal:

- Persiapan Alat dan Bahan

Pada tahap pertama, proses pembuatan dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang telah dijelaskan sebelumnya.

- Pemotongan Tali

Tali katun makrame 4mm dipotong menjadi 30 potong sepanjang 3,9 meter, dan 2 potong sepanjang 85cm untuk sisi sarung bantal ukuran 45x45 cm. Panjang tali mempengaruhi bentuk makrame yang dihasilkan, semakin panjang tali, semakin besar bentuknya.

- Melilitkan Tali pada Kayu

Setelah memotong tali, ambil satu potong dan cari titik tengahnya. Ikatkan ke kayu dengan simpul Lark's head knot (simpul jangkar).

- Pembuatan Motif Simpul Pertama

Setelah simpul Lark's head knot selesai, lanjutkan dengan simpul Double Half Hitch (simpul kordon). Gunakan tali bagian kiri sebagai sumbu dan ikat tali lainnya dengan

sumbu tersebut, hingga simpul selesai.

- Pembuatan Motif Simpul Kedua

Pada tahap ini, gunakan simpul Square Knot (simpul persegi) dengan empat tali. Setiap baris motif memiliki pola yang berbeda, dan pola V dibuat dengan menggunakan simpul Square Knot, setiap pola V memerlukan 12 tali.

- Pembuatan Motif Simpul Ketiga

Menggunakan simpul Diagonal Double Half Hitch (simpul kordon), buat simpul dengan diagonal ke kanan. Ikatkan tali dua kali pada sumbu untuk menghasilkan simpul yang stabil.

- Pembuatan Motif Simpul Keempat

Buat simpul Square Knot seperti sebelumnya dengan jumlah simpul yang bervariasi pada setiap baris. Ulangi pola untuk setiap motif V.

- Pembuatan Motif Simpul Kelima

Lanjutkan dengan simpul Double Half Hitch (simpul kordon) dan Square Knot untuk melanjutkan pola, mengulang pola yang sama pada tahap sebelumnya.

- Pembuatan Motif Simpul Keenam

Sama dengan simpul Square Knot sebelumnya, tetapi dengan 6 tali di tengah yang tidak bergerak. Lanjutkan dengan simpul Kordon untuk menutup simpul Square Knot.

- Pengguntingan Tali

Setelah makrame selesai, lepaskan dari kayu dan gunting pinggiran tali agar rata dan rapi.

- Pemotongan dan Penjahitan Kain

Kain katun berukuran 40x40 cm digunakan sebagai dasar sarung bantal dan dijahit menggunakan mesin jahit agar lebih cepat dan rapi.

- Penjahitan Makrame dengan Kain Dasar

Pada tahap akhir, makrame dijahit ke kain katun dengan jarum jahit manual untuk menyelesaikan sarung bantal.

2. Pembahasan

Pada Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data dari berbagai sumber primer dan sekunder untuk memahami pengaruh teknik makrame dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Berikut adalah hasil dari dua penelitian yang relevan:

Berdasarkan penelitian yang telah di kaji di atas, menurut dua sumber: yakni dari skripsi Nurul Jamia Ramdani A dan jurnal Salsabiyla Rizqi Putri Dewi yang telah di uraikan sesuai variabel penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan Teknik makrame pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, melalui dua sumber, yaitu sumber primer dan sumber sekunder yang menerapkan satu jurnal dan satu skripsi, walaupun kedua sumber penelitian itu tidak sama kedua variabelnya dengan judul penelitian ini. Akan tetapi besar harapan peneliti untuk memilah-memilih mana saja yang mendekati judul penelitian ini.

Sedangkan artikel jurnal yang berjudul “pengaruh kegiatan makrame terhadap peningkatan kemampuan motorik halus murid cerebral palsy kelas IV slb negeri makassar”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa kegiatan makrame memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada murid cerebral palsy kelas IV di SLB Negeri Makassar. Melalui serangkaian aktivitas makrame, murid dapat melatih keterampilan motorik halus mereka, seperti keterampilan menggenggam, merajut, dan koordinasi tangan-mata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan makrame, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan motorik halus murid yang terlibat, meskipun tingkat peningkatannya bervariasi di antara individu. Kegiatan ini terbukti efektif sebagai salah satu metode terapi yang dapat membantu murid cerebral palsy dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, yang penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari. Penelitian ini juga melibatkan Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik

deskriptif dan disajikan dalam bentuk grafik.

Peneliti ini juga menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus subjek. Pada fase Baseline 1 (A1), data menunjukkan stabilitas yang tinggi namun tidak ada perubahan signifikan dalam kemampuan motorik halus. Sebaliknya, pada fase intervensi (B), terjadi peningkatan yang jelas, meskipun data pada fase ini lebih bervariasi dan kurang stabil. Metrik analisis yang digunakan, seperti kecenderungan arah, jejak data, dan perubahan level, semuanya mendukung temuan bahwa intervensi memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus subjek, meskipun dengan tingkat variasi yang lebih besar dibandingkan dengan fase baseline.

Sedangkan pada artikel jurnal pada penelitian yang berjudul “proses pembuatan kerajinan makrame desa yeh Sumbul kecamatan mendoyo kabupaten jembrana” merupakan bagian penting dari tradisi dan budaya lokal yang melibatkan keterampilan tangan yang tinggi. Proses pembuatan makrame di desa ini meliputi beberapa tahap, mulai dari pemilihan bahan, penataan pola, hingga teknik pengikatan yang rumit. Para pengrajin di desa ini menggunakan bahan alami seperti tali dan benang yang diolah dengan keterampilan turun-temurun. Hasil kerajinan makrame yang dibuat tidak hanya bernilai estetika, tetapi juga memiliki potensi ekonomi yang mendukung mata pencaharian masyarakat setempat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kerajinan makrame di Desa Yeh Sumbul berperan dalam pelestarian budaya dan pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui produk yang dapat dipasarkan ke berbagai daerah. Namun menurut Wardani I.G.A.K (2013) meneliti penerapan teknik makrame pada pembelajaran seni budaya di tingkat SMP. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan makrame dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa sebesar 35%. Selain itu, siswa yang terlibat dalam aktivitas ini mampu menghasilkan karya seni dengan detail dan akurasi yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sedangkan Hasil observasi Wardani I.G.A.K (2013) juga menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena teknik makrame memberikan tantangan yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penguatan keterampilan ini disertai dengan peningkatan daya konsentrasi yang signifikan pada kelompok eksperimen. Sedangkan menurut Yulianti, A. (2021) juga menerangkan bahwa dalam penelitiannya, teknik makrame diterapkan sebagai media pembelajaran kreatif di sekolah menengah. Penelitian ini berfokus pada pengaruh teknik ini terhadap kreativitas siswa. Data menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat sebesar 42%. Hasil ini diukur berdasarkan variasi desain yang dibuat siswa, inovasi dalam memilih warna dan pola, serta kemampuan mereka menciptakan produk yang orisinal.

Pada Penelitian ini juga mencatat bahwa siswa yang belajar melalui teknik makrame lebih aktif dalam berdiskusi dan berbagi ide dengan teman sebayanya. Hal ini menunjukkan bahwa teknik makrame tidak hanya mendukung kreativitas individu tetapi juga meningkatkan kolaborasi di dalam kelas.

KESIMPULAN

Pada penelitian studi literatur ini dapat diambil kesimpulan dari Pengaruh Kegiatan Makrame terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Murid Cerebral Palsy bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan makrame memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada murid cerebral palsy di kelas IV SLB Negeri Makassar. Aktivitas makrame membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, seperti koordinasi tangan-mata dan keterampilan menggenggam. Intervensi ini terbukti efektif sebagai salah satu metode terapi untuk mendukung perkembangan motorik halus murid dengan cerebral palsy, meskipun hasil peningkatannya bervariasi antar individu. Sedangkan penelitian dari Proses Pembuatan Kerajinan Makrame di Desa Yeh Sumbul Menguraikan bahwa proses pembuatan kerajinan makrame di Desa Yeh Sumbul, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jember, melibatkan keterampilan tangan yang rumit dan bahan alami seperti tali dan benang. Kegiatan ini tidak hanya berperan dalam pelestarian budaya lokal, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pemberdayaan ekonomi masyarakat setempat melalui produk kerajinan yang dapat dipasarkan. Kerajinan makrame menjadi bagian penting dari identitas budaya dan ekonomi desa tersebut.

Dengan demikian dengan ini kesimpulan akhirnya adalah teknik makrame telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam seni budaya dan prakarya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap konsep seni budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- A Salim, 1996. Pendidikan Bagi Anak Cerebral Palsy. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenangan. Asriyani, Indah. 3013. Inspirasi Macrame. Surabaya: Tiara Aksara
- Agnes Hansella. 2014. Makrama; Kreasi Tali untuk Dekorasi rumah. Jakrta ; PT.Gramedia Pustaka
- Sispayani, D. 2012. Macrame dan Tas Tali Kur. Jakarta: Penerbit Hom
- Maryana. 2020. "Daya Tarik Remaja Putri Pada Produk Kerajinan Makrame" Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Volume: 5 Nomor : 2 Mei 2020 Hal : 83-97.
- Patmonodewo. (2000). Pendidikan Anak Pra Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta
- Salma, Yuliza. 2019. "Metode Drill dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Tas Makrame untuk Anak Tunarungu di SLB Bina Bangsa". Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Vol. 4(3) (27-34). Tersedia pada <http://202.0.92.5/tarbiyah/goldenage/article/view/2589/1697> (diakses tanggal 15 September 2021)
- Somantri, S. T. 2006. Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sumantri. 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Wardani, I. G. A. K. (2013). "Pengembangan Kreativitas melalui Seni Kerajinan Tangan." Jurnal Pendidikan Seni, 11(2), 56-65.
- Yulianti, A. (2021). "Makrame sebagai Media Pembelajaran Kreatif." Jurnal Edukasi Seni, 5(3), 44-51.