



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AIR DRY CLAY* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS II MATERI EKSPLORASI BENTUK 3D SDN 030308 TIGALINGGA

**Annisa Fitriana Batubara^{1*}, Try Wahyu Purnomo², Elvi Mailani³, Putra Afriadi⁴, Sri
Mustika Aulia⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: aninisafitriana@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4210>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media *air dry clay* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas II pada materi eksplorasi bentuk tiga dimensi (3D) di SD Negeri 030308 Tigalingga. Latar belakang masalah berasal dari rendahnya kreativitas siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh data PISA yang menunjukkan bahwa Indonesia memiliki hasil yang memprihatinkan terkait kreativitas siswa. Fenomena terkini menunjukkan bahwa banyak siswa di Indonesia, terutama di tingkat dasar masih terjebak dalam pola pembelajaran konvensional. Masalah lain yang dihadapi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan mengekspresikan ide dan imajinasi, dengan data observasi awal menunjukkan hanya 53,57% siswa yang tuntas dalam pembuatan karya seni, dan hasil karya cenderung monoton serta kurang inovatif. Tujuan penelitian adalah mengetahui apakah media *air dry clay*, yang mudah dibentuk tanpa pemanasan dan ramah untuk anak, dapat merangsang kreativitas melalui indikator seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan 28 siswa sebagai sampel. Data dikumpul melalui observasi, wawancara, pretest dan posttest selama empat pertemuan, kemudian dianalisis dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t berpasangan. Uji t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima, yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan media *air dry clay* terhadap kreativitas siswa. Kesimpulan ini menegaskan bahwa media ini efektif menciptakan pembelajaran interaktif, serta memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif.

Kata Kunci: *Air Dry Clay*, Kreativitas Siswa, Eksplorasi Bentuk 3D, Pembelajaran Seni Rupa

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan elemen penting dalam pendidikan yang berperan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif siswa. Di era globalisasi, kemampuan berinovasi dan beradaptasi menjadi sangat dibutuhkan untuk menghadapi persaingan dunia. Namun, hasil survei Program for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara-negara seperti Singapura, Finlandia, dan Kanada. Pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat yang kurang memuaskan dalam aspek berpikir kritis dan solutif, sehingga menjadi perhatian serius bagi dunia pendidikan.

Kondisi tersebut mencerminkan bahwa proses pembelajaran di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih banyak yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang monoton dan minim penggunaan media menarik membuat siswa kurang mampu mengeksplorasi ide dan imajinasinya. Pola pembelajaran seperti ini belum mampu menumbuhkan kreativitas secara optimal, bahkan sering kali menyebabkan kejenuhan dalam belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran baru yang bersifat interaktif dan aplikatif untuk merangsang daya cipta serta minat belajar siswa.



Di SD Negeri 030308 Tigalingga, permasalahan serupa juga ditemukan, khususnya pada siswa kelas II. Banyak siswa masih kesulitan mengekspresikan ide dan imajinasi dalam bentuk karya seni, yang terlihat dari hasil karya yang cenderung seragam dan kurang inovatif. Lingkungan belajar yang kurang mendukung eksplorasi serta metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk berkreasi.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran turut menjadi faktor penghambat berkembangnya kreativitas siswa. Media yang digunakan masih sebatas alat tulis dan buku gambar, sehingga kurang menarik bagi anak-anak. Akibatnya, minat siswa dalam kegiatan seni dan eksplorasi menjadi rendah. Berdasarkan data di SDN 030308 Tigalingga, dari 28 siswa kelas II, hanya 15 siswa (53,57%) yang tuntas dalam membuat karya, sementara 13 siswa (46,43%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan kreativitas siswa secara optimal.

Tabel 1. Nilai Hasil Karya Siswa Kelas II SDN 030308 Tigalingga

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	15	53.57%
Tidak Tuntas	13	46.43%
Total	28	100%

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN 030308 Tigalingga, pembelajaran seni rupa masih berfokus pada media dua dimensi (2D) seperti menggambar dan melukis. Siswa belum mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi karya tiga dimensi (3D), terutama dengan media air dry clay. Guru juga belum banyak memperkenalkan konsep dan teknik pembuatan karya 3D, sehingga kegiatan seni di kelas masih terbatas pada karya datar tanpa melibatkan unsur ruang dan volume. Kondisi ini menyebabkan potensi kreativitas siswa dalam seni rupa belum tergalai secara optimal.

Salah satu media yang berpotensi besar untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam bentuk 3D adalah air dry clay, yaitu tanah liat yang dapat mengering tanpa dibakar. Media ini mudah digunakan, aman, dan memungkinkan siswa berkreasi secara bebas dalam membentuk karya tiga dimensi. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar memahami konsep ruang, bentuk, dan volume secara langsung, sekaligus mengasah kemampuan berimajinasi dan memecahkan masalah. Namun, penerapan air dry clay dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih jarang dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media air dry clay dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas II SDN 030308 Tigalingga pada pembelajaran seni rupa. Kreativitas diukur melalui kemampuan siswa menghasilkan ide baru, mengembangkan bentuk, serta menciptakan karya 3D yang orisinal. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran seni rupa, sekaligus mendorong guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain Pre-experimental Design jenis One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, hasil eksperimen dapat dipengaruhi variabel luar karena tidak adanya variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu metode berlandaskan filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen penelitian, serta menganalisis data secara statistik guna menguji hipotesis (Sugiyono, 2019:14).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 030308 Tigalingga, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara, pada kelas II tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi didasarkan pada belum adanya penelitian serupa sebelumnya. Fokus penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan media air dry clay terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas II, dengan izin resmi dari kepala sekolah dan guru setempat.



Populasi dan Sampel Penelitian

- Populasi

Menurut Sugiyono (2019:117), **populasi** adalah area generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan disimpulkan. Populasi tidak hanya mencakup manusia, tetapi juga benda-benda lain yang memiliki karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa SD Negeri 030308 Tigalingga Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 178 siswa, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
I	33
II	28
III	32
IV	26
V	29
VI	30
Jumlah	178

- Sampel

Menurut Sugiyono (2019:118), sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan digunakan ketika populasi terlalu besar untuk diteliti seluruhnya. Hasil penelitian pada sampel digunakan untuk mewakili populasi secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, sampelnya adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 030308 Tigalingga Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa.

Rancangan Penelitian dan prosedur Penelitian

- Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono (2019:112), desain ini melibatkan pretest dan posttest untuk mengukur pengaruh perlakuan dengan membandingkan hasil keduanya. Pendekatan pre-eksperimen ini dipilih untuk menilai pengaruh penggunaan media air dry clay terhadap peningkatan kreativitas siswa pada materi Eksplorasi Bentuk 3D.

Tabel 3. Desain Penelitian Pre Eksperimen

Pre-Test	Treatment (Perlakuan)	Posttest
O1	X	O2

Sumber (Soesana et al., 2023:100)

Keterangan:

O1 = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = *Treatment* (berkreasi dengan media *air dry clay*)

O2 = *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

- Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- Memberikan informasi kepada pihak terkait, yaitu SD Negeri 030308 Tigalingga, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara, mengenai kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.
- Peneliti menyusun jadwal kegiatan yang selaras dengan jadwal di SD Negeri 030308 Tigalingga, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara.
- Menyusun modul ajar yang akan digunakan selama penelitian.
- Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan alat pengumpulan data berupa pedoman observasi.
- Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen, di mana kelas tersebut akan menerapkan metode eksperimen.



- Memulai pelajaran dengan melakukan observasi awal terhadap siswa di kelas eksperimen untuk menilai kemampuan mereka dalam mengenal bentuk 3D selama kegiatan eksperimen.
2. Tahap Pelaksanaan
- Pada pertemuan pertama, siswa diberikan *pretest* berupa pembuatan karya seni 3D menggunakan *origami*. Dilanjutkan dengan penyampaian materi dasar mengenai 2D dan 3D. Setelah itu, siswa diberi perlakuan, siswa diminta untuk menciptakan karya seni 3D sederhana, seperti bola, kubus, dan limas segitiga menggunakan *air dry clay*.
 - Pada pertemuan kedua, siswa diminta untuk membuat karya seni 3D dengan tema tumbuhan menggunakan *air dry clay*.
 - Pada pertemuan ketiga, siswa diminta untuk menciptakan karya seni 3D dengan tema hewan menggunakan media *air dry clay*.
 - Pada pertemuan keempat, siswa diminta untuk membuat karya seni 3D yang menggabungkan tema tumbuhan dan hewan menggunakan media *air dry clay*.
3. Tahap Akhir
- Mengumpulkan data mentah dari proses penelitian.
 - Mengorganisasi dan mendeskripsikan data sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan.
 - Melakukan analisis data menggunakan teknik statistik yang sesuai.
 - Menyusun laporan hasil penelitian eksperimen.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

- Variabel Penelitian

Secara etimologis, variabel berarti faktor yang dapat berubah atau bervariasi. Dalam penelitian, variabel adalah konsep yang memiliki variasi nilai dan ditetapkan peneliti untuk dikaji guna memperoleh informasi dan kesimpulan (Sugiyono, 2019:60). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel X (bebas) berupa penggunaan media *air dry clay* dan variabel Y (terikat) berupa kreativitas siswa.

- Definisi Operasional

- a. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan bermanfaat melalui interaksi individu dengan lingkungan, melibatkan pemikiran orisinal serta kombinasi baru yang bermakna.
- b. Air dry clay merupakan jenis tanah liat elastis berbasis air yang mengering tanpa oven, cukup dengan udara selama ± 24 jam, sehingga cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran dan kreativitas anak.
- c. Eksplorasi tiga dimensi adalah proses penjelajahan bentuk dan ruang dalam seni rupa yang mendorong siswa mengembangkan keterampilan observasi, pemahaman, serta kreativitas melalui penciptaan karya unik dan orisinal.

Instrument dan Teknik Penelitaian

Instrumen penelitian memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam pelaksanaan suatu penelitian.

- Observasi

Menurut Sugiyono (2019:203), observasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait perilaku manusia, proses kerja, atau gejala alam ketika jumlah responden tidak terlalu besar. Berdasarkan pelaksanaannya, observasi dibedakan menjadi berperan serta (participant) dan tidak berperan serta (non-participant), serta berdasarkan instrumennya menjadi terstruktur dan tidak terstruktur.

- Wawancara

Menurut Sugiyono (2019:194), wawancara digunakan untuk studi pendahuluan dalam menemukan masalah atau menggali informasi mendalam dari responden dalam jumlah kecil. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Ibu Duma S.Pd. SD, guru kelas II SD Negeri 030308 Tigalingga.

Teknik Analisi Data

Analisis data bertujuan untuk mengolah informasi yang diperoleh dari penelitian.

- Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Shapiro-Wilk, yang dikembangkan oleh Shapiro



dan Wilk (1965) untuk menguji apakah data berdistribusi normal. Uji ini banyak digunakan karena efektif untuk **sampel kecil hingga menengah**, sehingga umum diterapkan dalam analisis statistik.

1. Menyusun Hipotesis

Hipotesis Nol (H_0) : data berdistribusi normal

Hipotesis Alternatif (H_1) : data tidak berdistribusi normal

2. Menyusun Statistik Uji dengan menggunakan rumus:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n aix(i)^2)}{\sum_{i=1}^n (x1-x)^2}$$

Dimana:

$X(i)$ adalah data yang telah diurutkan oleh *Shapiro Wilk*. X adalah rata-rata sampel.

3. Menentukan nilai P (*p-value*):

Nilai statistik W yang dihitung dibandingkan dengan distribusi W yang diharapkan untuk distribusi normal. Berdasarkan nilai W, akan memperoleh nilai p (*p-value*). Jika *p-value* lebih kecil dari tingkat signifikan (misalnya 0,05), maka tolak hipotesis nol dan dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

4. Keputusan Uji:

Jika nilai uji $p < 0,05$, tolak hipotesis nol (H_0) dan menyimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Jika nilai $p \geq 0,05$, terima hipotesis nol dan menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

- Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dan menentukan apakah kebenarannya dapat diterima atau ditolak, penelitian ini menggunakan metode berpasangan. Analisis data dilakukan dengan membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, atau membandingkan data antar waktu dalam satu kelompok sampel dengan menggunakan:

a. Rumus: $t = \frac{MD}{SE_{MD}}$

Sumber (Ananda & Fadhli, 2018:286)

Keterangan:

Md : Mean deviasi

Rumus untuk mencari mean deviasi

$$MD = \frac{\sum D}{M}$$

SE_{MD} = Standar error mean deviasi

Rumus untuk mencari standar error mean deviasi:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left[\frac{\sum D}{N}\right]^2}$$

Sumber (Ananda & Fadhli, 2018:286)

b. Rumus $t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum X_d^2}{n(n-1)}}}$

Sumber (Ananda & Fadhli, 2018:286)

Keterangan :

D_i = Selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari setiap subjek

Md = Rerata dari gain (d)

X_d = Deviasi skor gain terhadap reratannya ($X_d = d_i - Md$)

X_d^2 = Kuadrat deviasi skor gain terhadap reratannya

n = Banyaknya sampel (subjek penelitian).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu 28 siswa kelas II SD Negeri 030308 Tigalingga, dan



dilaksanakan dalam empat pertemuan (30 Mei–20 Juni 2025). Pertemuan pertama dilakukan pretest dengan pembuatan karya 3D dari origami bertema hewan dan tumbuhan, disertai pengenalan konsep dasar 3D serta latihan membuat bentuk sederhana menggunakan *air dry clay*. Pertemuan kedua dan ketiga berfokus pada pembuatan karya 3D bertema tumbuhan dan hewan, sedangkan pertemuan terakhir dilakukan posttest, di mana siswa membuat karya 3D yang menggabungkan kedua tema tersebut untuk menilai pengaruh penggunaan *air dry clay*.

- Deskripsi Hasil Uji Coba Tes

Sebelum menganalisis data penelitian, dilakukan uji coba terhadap 28 siswa kelas II SD Negeri 030308 Tigalingga. Dalam penelitian ini, terdapat 7 item yang digunakan sebagai instrumen untuk mengukur kreativitas. Item-item tersebut telah diperiksa validitas dan reliabilitas dalam *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil dari uji coba tersebut.

- Uji validitas

Hasil uji validitas instrumen kreativitas menggunakan *SPSS 30* menunjukkan bahwa dari 7 item yang diuji kepada 28 sampel, semua item dinyatakan valid. Item-item tersebut berasal dari indikator kreativitas. Ketujuh item tersebut memenuhi kriteria nilai koefisien korelasi $r \geq 0,3$ dan nilai probabilitas signifikansi korelasi $\leq \alpha 0,05$. Dengan demikian, ketujuh item yang valid ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil uji instrumen kreativitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Data Uji Validitas dari Instrumen Kreativitas

Nomor Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,695	0,374	Valid
2	0,811	0,374	Valid
3	0,577	0,374	Valid
4	0,648	0,374	Valid
5	0,592	0,374	Valid
6	0,752	0,374	Valid
7	0,745	0,374	Valid

- Uji Reliabilitas

Setelah item-item yang dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menghitung reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk 7 item yang valid. Berikut adalah hasil perhitungan reliabilitas instrumen kreativitas:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,806	7

Dari hasil perhitungan reliabilitas yang ditunjukkan pada tabel 4.4, diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,806. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen kreativitas yang digunakan terbukti reliabel, karena nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$ (reliabilitas yang memadai). Hasil ini membuktikan bahwa instrumen yang diterapkan sebagai alat pengumpul data dapat dipercaya dan konsisten. Oleh karena itu, instrumen kreativitas ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pretest dan posttest.

Analisis data penelitian

Hasil karya siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dengan materi "Eksplorasi 3D" akan dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *air dry clay*. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pencapaian belajar sesuai dengan penerapan media tersebut. Hasil *pretest* akan diproses lebih lanjut untuk langkah penelitian selanjutnya. *Pretest* ini bertujuan untuk memahami hasil kreativitas siswa di kelas II SD Negeri 030308 Tigalingga, sedangkan *posttest* digunakan untuk menilai hasil dari penggunaan media ajar *air dry clay* selama proses pembelajaran.

- Deskripsi Nilai Pretest dan Posttest

Pada pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mengukur keterampilan siswa dalam membuat karya 3D bertema hewan dan tumbuhan menggunakan origami. Siswa kemudian dikenalkan pada



konsep dasar bentuk 3D dan membuat bentuk sederhana dari air dry clay. Pertemuan kedua difokuskan pada pembuatan karya 3D bertema tumbuhan, sedangkan pertemuan ketiga bertema hewan, guna melatih imajinasi dan eksplorasi bentuk siswa. Pada pertemuan keempat dilakukan posttest, di mana siswa membuat karya yang menggabungkan tema hewan dan tumbuhan untuk menilai peningkatan kreativitas mereka. Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 59,92 (pretest) menjadi 79,78 (posttest) setelah penggunaan media air dry clay.

Tabel 6. Distribusi Pretest dan Posttest

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
0-6	Tidak Tuntas	15	1	68,30%	2,37%
61-100	Tuntas	13	27	31,70%	97,63%

- Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program *SPSS 30*. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas

Kreativitas Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	0,124	28	.200*	0,935	28	0,082
Posttest	0139	28	0,175	0,927	28	0,052

- Uji Paired Sampel Test

Tabel 8. Paired Samples Test

		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-19,857	15,636	2,955	-25,920	-13,794	-6,720	27	0,000	0,000

Berdasarkan hasil uji paired sample test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

- Uji Hipotesis

Tabel 9. Test Statistics

Posttest Kreativitas - Pretest Kreativitas	
Z	-4.292 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang artinya lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji t, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka H1 diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Pembahasan

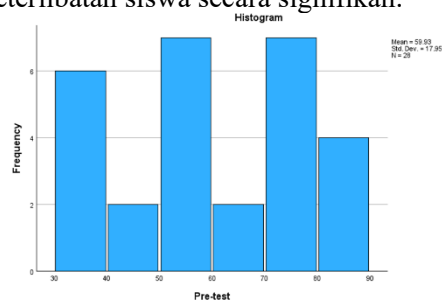
Berdasarkan analisis data, penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Air Dry Clay dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II Materi Eksplorasi Bentuk 3D SDN 030308 Tigalingga" menunjukkan hasil yang signifikan. Hubungan antara penggunaan *air dry clay* (variabel independen) dan kreativitas siswa (variabel dependen) selaras dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan peran media sebagai alat sekaligus penggerak motivasi dan keterlibatan siswa (Purba et



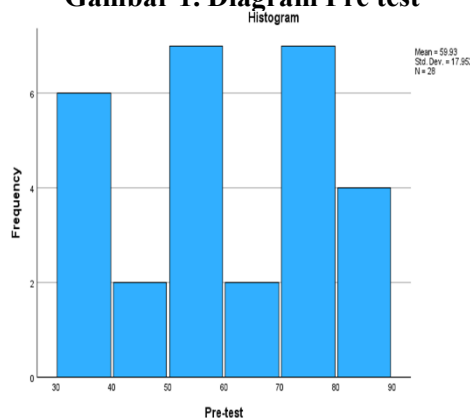
al., 2024; Mailani & Almi, 2020).

- Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *air dry clay* terhadap peningkatan kreativitas siswa, terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang meningkat secara nyata. Media ini terbukti membuat proses belajar lebih efektif dan menarik.
- Siswa juga mengalami peningkatan kemampuan dalam menciptakan objek 3D yang lebih kompleks, sejalan dengan teori kreativitas Safi'i (2019), yang menekankan pentingnya eksplorasi dan ekspresi diri untuk menumbuhkan ide-ide baru.

Uji instrumen menggunakan SPSS 30 menunjukkan bahwa semua item valid dan reliabel (Cronbach Alpha > 0,70). Data berdistribusi normal (sig. > 0,05), dan hasil paired sample test menunjukkan signifikansi 0,000 (< 0,05), menandakan adanya pengaruh positif dan bermakna dari penggunaan *air dry clay*. Secara keseluruhan, peningkatan rata-rata skor kreativitas dari pretest ke posttest membuktikan bahwa pembelajaran eksplorasi 3D menggunakan *air dry clay* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa secara signifikan.



Gambar 1. Diagram Pre test



Gambar 2. Diagram post test

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *air dry clay* efektif meningkatkan kreativitas siswa kelas II pada materi eksplorasi 3D. Media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong siswa mengekspresikan diri melalui karya seni. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 59,92 menjadi 79,78, menandakan adanya perkembangan kreativitas yang signifikan.

Kelebihan utama *air dry clay* adalah kemampuannya membangkitkan minat dan kepercayaan diri siswa, bahkan bagi yang awalnya kesulitan pada tahap pretest. Aktivitas ini juga memperkuat aspek nonkognitif, seperti keberanian dan kemampuan berkomunikasi.

Namun, keterbatasan waktu hanya empat pertemuan menjadi kendala, karena siswa belum sempat melakukan eksplorasi mendalam atau revisi karya. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dilakukan minimal enam sesi agar proses belajar lebih optimal.

Bagi praktisi pendidikan, disarankan untuk mengintegrasikan *air dry clay* dalam kurikulum seni dengan pelatihan sederhana bagi guru serta dukungan orang tua. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan inovasi siswa di tingkat sekolah dasar.



4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *air dry clay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas II pada materi *Eksplorasi Bentuk 3D* di SDN 030308 Tigalingga. Rata-rata skor kreativitas meningkat dari 59,92 (pretest) menjadi 79,78 (posttest), dengan peningkatan terlihat pada seluruh aspek kreativitas. Sebanyak 85,71% siswa mengalami peningkatan pada aspek Inovasi, diikuti Modifikasi Karya (67,86%), Ciri Khas Karya (46,43%), Mengungkapkan Ide (42,86%), Sikap dan Isi Presentasi (42,86% & 17,86%), serta Pemahaman Konsep (42,86%). Hasil ini menunjukkan bahwa *air dry clay* mampu merangsang kemampuan fluency, flexibility, originality, dan elaboration siswa. Uji **t-test** menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), sehingga hipotesis (H1) diterima. Dengan demikian, media *air dry clay* terbukti efektif menjadikan pembelajaran lebih **interaktif**, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas siswa dalam eksplorasi bentuk 3D.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agriana, B. M., & Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan Permainan Playdough Dari Tepung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurug. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2, 60–66.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan* (Saleh Syarbaina, Ed.; Pertama). CV. Widya Puspita.
- Aziz, R. (2024). *Pendidikan Positif Menggali Kreativitas, Menggapai Bahagia* (R. Mangestuti, Ed.). Budi Utama.
- Damayanti, R., Gultom, I., Gandamana, A., Ananda, L. J., & Nasution, Y. (2024). Pengaruh Media Pop-Up Dan Media Big Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn 106161 Laut Dendang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 5889–5900. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13303/10207/24446>
- Faida, E. P., Udin, T., & Latifah. (2020). Pengaruh Metode Eksplorasi Seni Menggambar Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Uniedu : Universal Journal Of Educational Research*, 01, 116–131. <https://edutrimedia.com/ojs/index.php/uniedu/article/download/18/14/>
- Hayati, C., Khaleda Nurmata, I., & Maula, L. H. (2023). *Pengaruh Penggunaan Bubur Kertas Terhadap Kreativitas Seni Rupa Siswa Di Sekolah Dasar*. 09.
- Indriyanti, P., & Sari, D. I. P. (2021). Eksplorasi Seni Rupa 3 Dimensi Berbasis Lingkungan Pada Mata Kuliah Seni Rupa Dan Kerajinan Di Pgsd Ust Yogyakarta. *Jurnal Taman Cendekia*, 2, 639–646. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/11404>
- Mahmudah, V. N., Muslihin, H. Y., & Lolita, A. (2024). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorikhalus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Paper Clay. *Jurna Pendidikan Tambusai*, 8. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/22705/15490/38546>
- Mailani, E., & Almi, P. F. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik. In *Esj (Elementary School Journal)* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24224/esjpgd.v10i1.19283>
- Marlina, Wahab, A., Susidamayanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sd/Mi* (1st Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Purba, N. S., Gandamana, A., Karo-Karo, D., Rozi, F., & Usman, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Retaya Menggunakan Problem Based Learning Pada Tema 8 Subtema 1 Pb 3 Kelas V Sdn 104188 Desa Medan Kairo T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 7935–7944.
- Rahayu, D. W. S., & Tentiasih, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Clay Berbasis Nilai Islami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Guppi Klesem 2024/2025. *Al-Athfal Stai Muhammadiyah Probolingga*, 36–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i1.1651>



- Safi'i, A. (2019). *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Pertama)*. Akademia Pustaka.
- Seneru, W., Diwyarthi, N. D. M. S., Utama, F. Y., Eknoe, M. S., Wondal, R., Umalihatyati, Subekti, S., Sari, R. S., Idrus, & Mahmud, N. (2024). *Eksplorasi Dalam Penilaian Belajar* (I. P. Kusuma, Ed.; 1st Ed.). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Setiawati, L., Yudawisastra, H., Sukandi, P., Sari, J., Tantra, W., Sari, O., Darsana, M., Ramdani, D., Suminar, R., Sari, A., Yunita, P., Rahayu, N., & Prena, G. (2025). *Kreativitas Dan Inovasi Dalam Bisnis* (M. Wardana, Ed.). Intelektual Manifes Media.
- Soesana, A., Subakti Hani, Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim, Ed.; 1st Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (24th Ed.).
- Trisnani, N., & Utami, W. T. P. (2022). Pengaruh Tingkat Kreativitas Terhadap Kemampuan Membuat Sastra Anak. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke- Sd-An*, 6, 43–52. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/Tamancendekia>
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (1st Ed.). Prenadamedia Group.