



PENERAPAN MEDIA CLAY DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SD NEGERI 3 EPIL

Riska Wulandari^{1*}, A. Heryanto², Sonia Anisah Utami³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

*Email: rskawIndri07@gmail.com, a.heryanto@univpgri-palembang.ac.id, soniaanisahutami@yahoo.co.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5238>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam mata pelajaran seni budaya untuk menumbuhkan kreativitas siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media clay, karena mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan membentuk, menciptakan, dan mengekspresikan ide. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media clay pada mata pelajaran Seni Budaya kelas II di SD Negeri 3 Epil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas II dan siswa kelas II SD Negeri 3 Epil. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media clay pada mata pelajaran Seni Budaya dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa terlihat aktif, antusias, dan mampu menghasilkan berbagai bentuk karya sesuai kreativitas masing-masing. Penggunaan media clay membantu siswa lebih mudah memahami materi, menumbuhkan keterampilan motorik halus, melatih imajinasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkarya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media clay pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas II SD Negeri 3 Epil dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni.

Kata Kunci: *Media Clay*, Seni Budaya, Kreativitas Siswa, Pembelajaran Kelas II.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, mata pelajaran Seni dan Budaya adalah salah satu instrumen pembelajaran yang ada dalam pendidikan tingkat dasar (Chairiyah & Wijayanti, 2022, p. 116). Bahkan, pembelajaran dalam bidang seni diatur oleh regulasi yang dikeluarkan oleh pemerintah. Fokus pembahasan selanjutnya diarahkan pada salah satu utama Seni Budaya, yaitu Seni Rupa, yang memiliki peran krusial dalam menstimulasi kreativitas siswa.

Seni Rupa merupakan komponen integral dalam Seni Budaya yang menekankan pada kegiatan visual dan keterampilan manipulatif. Melalui pembelajaran seni rupa, siswa diperkenalkan pada elemen dasar seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Seni rupa juga berfungsi sebagai media ekspresi yang efektif bagi anak-anak usia Sekolah Dasar untuk menyampaikan ide dan perasaan mereka (Suryani, 2023, p. 45). Proses penciptaan karya dua dan tiga dimensi menuntut siswa untuk berpikir divergen, mencari berbagai alternatif solusi visual, yang pada akhirnya menjadi inti dari pengembangan kreativitas dan kondisi nyata di lapangan, termasuk di SD Negeri 3 Epil.



Kreativitas merupakan salah satu potensi penting yang dimiliki setiap siswa dan perlu dikembangkan sejak mereka masih usia dini. Setiap anak pada dasarnya memiliki kemampuan kreatif, dan dalam konteks pendidikan, kemampuan tersebut dapat diasah serta ditumbuhkan melalui pembelajaran yang tepat (Tarbiyah, 2024, p. 303). Guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang dan memfasilitasi munculnya ide-ide kreatif. Meskipun pentingnya kreativitas telah disadari, kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara harapan dan kondisi nyata di lapangan, termasuk di SD Negeri 3 Epil.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SD Negeri 3 Epil, pada pembelajaran Seni Budaya berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang sederhana dan terbatas. Media yang dimaksud seperti buku gambar, Kantong plastik, dll. Penggunaan metode dan media tersebut mengoptimalkan pembelajaran dengan baik. Lalu dilanjutkan dengan berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas, terkait dengan observasi diatas guru menyadari perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, guna mengoptimalkan keterlibatan, keterampilan, serta kreativitas pada siswa. Maka guru mencoba penggunaan media clay dipandang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang dihadapkan.

Media clay ini berbentuk plastis dan mudah dibentuk, seperti plastisin atau tanah liat buatan. Keunggulan clay terletak pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan perubahan bentuk berulang kali tanpa merusak bahan. Karakteristik ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa Kelas II SD yang masih berada pada tahap operasional konkret (Piaget). Clay memungkinkan siswa merasakan tekstur, volume, dan ruang secara langsung, mendukung perkembangan visual-spasial, serta mendorong mereka mencoba ide baru tanpa takut salah (Meiliandari & Yunesti, 2024, p. 13). Penerapan media clay dalam pembelajaran Seni Budaya difokuskan pada pembuatan media clay. Langkah- langkah pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kreativitas melalui aspek, kelancaran (fluency) menghasilkan banyak ide bentuk, keluwesan (flexibility) membuat beragam kategori bentuk, dan originalitas (originality) menghasilkan bentuk unik dan baru. Hal tersebut tidak hanya karena kesiapan diri dalam berimajinasi, tetapi juga kemampuan kreatif yang dimiliki setiap siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah tersebut. Dari penggunaan media clay dalam menumbuhkan kreativitas pada peserta didik beberapa kajian yang peneliti ambil diantaranya: Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, Wildan Saugi dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat” Terbit di journal for early childhood education research. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Suhaenah dan Komala dengan Judul “Media Clay Tepung sebagai Media Pembelajaran dalam ‘Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini’ terbit di Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adapti). penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Mar’atut Toyyiba, Ika Anggun Camelia dengan Judul “Foam Clay Sebagai Media Penguatan materi Seni Rupa 3D di SMP Negeri 42 Surabaya” terbit di jurnal seni rupa, vol.13 no.3, tahun 2025 .

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dengan adanya media clay dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan kreativitasnya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Media Clay Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas II di SD Negeri 3 Epil”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus yang berorientasi deskriptif. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian untuk menggali secara mendalam penerapan media clay dalam menumbuhkan Kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas II di SD Negeri 3 Epil. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Epil. Adapun informan penelitian terdiri atas guru, dan peserta didik kelas II.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait pengalaman mereka selama penerapan media clay dalam pembelajaran



seni budaya. Data yang diperoleh berupa kata-kata atau teks dari informan, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan oleh peneliti menjadi tema-tema yang relevan dengan fokus penelitian. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran seni budaya berlangsung untuk mengamati aktivitas siswa, keterlibatan mereka dalam menggunakan media clay, serta perubahan keaktifan dan kreativitas yang tampak selama pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja siswa juga digunakan sebagai data pendukung. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan diseleksi dan difokuskan pada informasi yang relevan dengan penerapan media clay dalam pembelajaran seni budaya, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sebelum ditarik kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai sumber informasi. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan mampu menggambarkan secara akurat penerapan media clay dalam pembelajaran seni budaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil analisis data mengenai penerapan media clay dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas II di SD Negeri 3 Epil adalah sebagai berikut.

Penerapan Media Clay Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, penerapan media clay dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas II SD Negeri 3 Epil dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dan kreativitas siswa setelah diterapkannya media clay.

a. Pada Tahap Perencanaan

Pada Tahap Perencanaan Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, karena menentukan arah, tujuan, serta keberhasilan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, guru kelas II di SD Negeri 3 Epil telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan cukup sistematis sebelum menerapkan media clay dalam pembelajaran Seni Budaya. Perencanaan pembelajaran dimulai dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, yaitu berupa modul ajar. Dalam modul ajar tersebut, guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menciptakan karya seni sederhana serta menumbuhkan kreativitas melalui penggunaan media clay. Selain itu, guru juga menentukan materi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa kelas II, yaitu materi tentang membuat karya seni dari bahan lunak. Pemilihan materi ini didasarkan pada tingkat perkembangan siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat disentuh secara langsung. Dalam tahap perencanaan, guru juga memilih metode pembelajaran yang sesuai, yaitu metode praktik (*learning by doing*). Metode ini dipilih karena dianggap mampu memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, guru mempersiapkan media dan alat pembelajaran yang diperlukan, seperti clay dengan berbagai warna, pot bunga dari cangkir kopi yang berbahan kertas, ranting kayu, dan kertas untuk isi didalam pot biar tegak sempurna, serta contoh bentuk karya yang akan ditunjukkan kepada siswa. Ketersediaan media yang menarik dan bervariasi menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Guru juga menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran secara rinci, yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.



Gambar 4.4 Bahan Media Clay

Penyusunan langkah-langkah ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan terarah. Berdasarkan hasil dokumentasi terlihat bahwa guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran dan media secara lengkap sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini menunjukkan adanya kesiapan yang baik dari guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penjelasan lebih lanjut menunjukkan bahwa perencanaan yang matang memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan yang jelas, metode yang tepat, serta media yang sesuai, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu mencapai hasil yang diharapkan, khususnya dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan demikian, tahap perencanaan dalam penerapan media clay di kelas II SD Negeri 3 Epil dapat dikategorikan telah dilaksanakan secara optimal dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

b. Pada Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, guru mengimplementasikan penggunaan media clay dalam pembelajaran Seni Budaya melalui tiga kegiatan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menumbuhkan sikap religius siswa. Selanjutnya, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman siswa, misalnya tentang benda-benda di sekitar yang memiliki bentuk tertentu atau pengalaman bermain plastisin. dengan guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi, yaitu tentang cara membuat berbagai bentuk menggunakan media clay. Guru menjelaskan teknik dasar seperti meremas, menggulung, dan membentuk clay.



Gambar 4.5 Kegiatan Apersepsi

Kegiatan ini bertujuan untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, yaitu agar siswa mampu membuat karya sederhana menggunakan media clay serta mengembangkan kreativitas melalui kegiatan tersebut. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran akan dilakukan secara menyenangkan melalui praktik langsung.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan tahap utama dalam pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa dalam mengembangkan kreativitas melalui penggunaan media clay. Guru menerapkan pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis praktik (learning by doing). Pelaksanaan kegiatan inti diawali



Gambar 4.6 Guru Memberikan Bimbingan Kepada Siswa

Siswa Selanjutnya guru mendemonstrasikan secara langsung langkah-langkah dalam membuat suatu bentuk, misalnya bunga. Demonstrasi dilakukan secara bertahap agar mudah dipahami oleh siswa. Setelah demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara mandiri. Siswa diminta untuk membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan kebebasan untuk berkreasi tanpa batasan yang kaku. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan, memberikan bimbingan kepada siswa membantu siswa yang mengalami kesulitan memberikan motivasi dan penguatan.

c. Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan hasil karya mereka dan menceritakan proses pembuatannya. penggunaan media clay. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, efektivitas pembelajaran, serta perkembangan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4.7 Hasil Karya Siswa

Selanjutnya, guru memberikan umpan balik terhadap hasil karya siswa, baik berupa pujian maupun saran perbaikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Guru kemudian bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan, khususnya mengenai manfaat penggunaan media clay dalam mengembangkan kreativitas. Sebagai tindak lanjut, guru dapat memberikan tugas sederhana atau arahan untuk berlatih di rumah. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam penutup

c. Pada Tahap Evaluasi

Guru memberikan evaluasi terhadap hasil karya siswa yang dibuat menggunakan media clay, dengan memperhatikan aspek kreativitas seperti kelancaran ide, keaslian bentuk, variasi karya, serta kerapian. Selain itu, guru juga menilai proses pembelajaran, seperti keaktifan siswa, keterlibatan dalam kegiatan, serta kemampuan bekerja sama dengan teman. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman belajar mereka selama menggunakan media clay. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan lebih mudah memahami pembelajaran karena dapat belajar secara langsung melalui praktik. Siswa juga mengungkapkan berbagai pengalaman, seperti kesulitan dalam membentuk bagian tertentu, cara mengatasinya, serta manfaat yang diperoleh dari kegiatan tersebut, seperti meningkatnya kreativitas dan kemampuan berimajinasi. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya proses belajar, khususnya dalam mengembangkan kreativitas melalui kegiatan praktik.



Kreativitas Siswa Setelah di Terapkannya Media Clay Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas II di SD Negeri 3 Epil

Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Epil ini setelah diterapkannya media clay dalam pembelajaran seni budaya menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak yang positif terhadap proses pertumbuhan kreativitas siswa kelas II. Hal ini menunjukkan pengoptimalan dalam kemampuan berimajinasi, keberanian mengekspresikan ide, serta keterampilan dalam membentuk berbagai karya menggunakan media clay. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Media clay mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan bebas mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, siswa juga menunjukkan rasa percaya diri ketika memperlihatkan hasil karya mereka kepada guru maupun teman temannya. Keberagaman bentuk karya yang dihasilkan siswa menunjukkan bahwa setiap siswa mampu menuangkan ide dan imajinasi secara berbeda sesuai kemampuan masing-masing. Hal ini dapat dilihat dari indikator-indikator kreativitas sebagai berikut.

1. Menghasilkan banyak ide (kefasihan/fluency)

Berdasarkan hasil penelitian, siswa mampu menghasilkan berbagai ide dalam membuat karya menggunakan media clay. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka, seperti bentuk hewan, bunga, daun, dan benda di sekitar lingkungan sekolah. Guru juga menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih mudah menuangkan gagasan setelah menggunakan media clay karena pembelajaran dilakukan secara langsung dan menyenangkan.

2. Kemampuan melihat dari sudut pandang berbeda (keluwesan/flexibility)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menciptakan variasi bentuk karya. Meskipun tema yang diberikan sama, setiap siswa mampu membuat karya dengan bentuk, ukuran, dan model yang berbeda. Siswa juga terlihat mampu menggunakan berbagai cara dalam menyelesaikan karya sesuai kreativitas masing-masing. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir fleksibel pada diri siswa.

3. Menciptakan ide yang berbeda (kebaruan/novelty)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, beberapa siswa mampu menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari teman lainnya. Siswa mulai berani mengombinasikan berbagai bentuk dan warna sehingga menghasilkan karya baru yang menarik. Guru menyampaikan bahwa media clay memberikan kebebasan kepada siswa untuk berimajinasi sehingga siswa lebih percaya diri dalam menciptakan ide-ide kreatif selama pembelajaran berlangsung.

4. Mengembangkan ide (keterincian/elaboration)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan karya dengan memberikan detail detail tambahan pada hasil karya mereka. Siswa menambahkan hiasan, tekstur, serta perpaduan warna agar karya terlihat lebih menarik dan rapi. Selain itu, siswa terlihat lebih teliti dan sabar dalam menyempurnakan hasil karya yang dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa media clay mampu membantu siswa mengembangkan ide secara lebih rinci dan kreatif. Media clay efektif memicu kreativitas siswa karena memberikan kebebasan berimajinasi, mempermudah penuangan gagasan, serta melatih ketelitian siswa dalam menyempurnakan karya secara detail.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Pembelajaran seni budaya di kelas II menggunakan media clay dalam upaya menumbuhkan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini terdapat 2 pembahasan yang pertama yaitu, penerapan media clay dalam pembelajaran seni budaya dan yang kedua yaitu kreativitas siswa setelah diterapkannya media clay pada pembelajaran seni budaya di kelas II. Peneliti ini dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

a. Penerapan Media Clay Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Epil pada penerapan media clay dalam menumbuhkan kreativitas siswa sudah berjalan dengan baik, pada hal ini dibagi menjadi 3 tahapan yang pertama pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.



Berdasarkan hasil wawancara guru memberikan informasi bahwa penerapan media clay dilakukan dengan metode praktik, dengan menggunakan langkah-langkah seperti guru menyiapkan media clay, guru mencontohkan cara membentuk media clay, dengan hal ini siswa sangat antusias dalam mengerjakan berbagai bentuk seperti salah satunya bentuk bunga, selain itu juga siswa menunjukkan adanya pertumbuhan kreativitas pada peserta didik, sangat efektif karena memberikan sensorik yang memicu daya imajinasi pada anak. Selain itu juga guru menyampaikan adanya faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media clay dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Pada aspek keragaman karya, siswa mampu menghasilkan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing, seperti bunga, hewan, dan benda lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa media clay mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan ide secara bebas. Dari segi minat dan motivasi belajar, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran menggunakan media clay. Kegiatan praktik yang dilakukan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Namun demikian, beberapa siswa juga mengungkapkan adanya kesulitan dalam proses pembelajaran, terutama dalam membentuk bagian-bagian kecil atau detail karya. Selain itu, terdapat siswa yang membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan tugas, khususnya bagi siswa yang kemampuan motorik halus masih berkembang. Meskipun terdapat beberapa kendala, secara keseluruhan siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media clay.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran telah berlangsung dengan baik dan sesuai dengan harapan. Guru menilai bahwa proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan, telah berjalan secara optimal. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan dinilai mampu mendorong keaktifan siswa, dan menumbuhkan kreativitas siswa serta menumbuhkan banyak ide pada siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan tergolong efektif dan memberikan dampak positif, baik bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Kreativitas Siswa Setelah di Terapkannya Media Clay Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas II di SD Negeri 3 Epil

Hasil penelitian turut mengungkap bahwa kreativitas siswa setelah diterapkannya media clay dalam pembelajaran seni budaya menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak yang positif terhadap proses pertumbuhan kreativitas siswa kelas II. Hal ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berimajinasi, keberanian mengekspresikan ide, serta keterampilan dalam membentuk berbagai karya menggunakan media clay.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Media clay mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan bebas mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, siswa juga menunjukkan rasa percaya diri ketika memperlihatkan hasil karya mereka kepada guru maupun teman-temannya. Keberagaman bentuk karya yang dihasilkan siswa menunjukkan bahwa setiap siswa mampu menuangkan ide dan imajinasi secara berbeda sesuai kemampuan masing-masing, dapat dilihat dari indikator-indikator kreativitas seperti menghasilkan banyak ide (kefasihan/fluency), kemampuan dari sudut pandang (keluwesan/flexibility), menciptakan ide yang berbeda (kebaruan/novelty), mengembangkan ide (keterincian/elaboration).

Meskipun kreativitas mengalami pertumbuhan yang sangat baik akan tetapi masih ada beberapa kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan saat membentuk media clay sehingga perlu bantuan guru, selain itu juga ada masih ada siswa yang hasil karyanya cenderung mirip sekali sama contoh yang guru berikan dan tidak ada variasi lain. Hal tersebut menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk terus membimbing peserta didik biar bias lebih banyak kreatif dan tidak tergantung sama orang lain.



4. SIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Hasil penelitian turut mengungkap bahwa Pertama, penerapan media clay dalam proses pembelajaran Seni Budaya telah dilaksanakan secara terstruktur melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, metode, serta media yang akan digunakan, yaitu media clay sebagai alat bantu utama dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan membentuk, merancang, dan menciptakan karya seni menggunakan clay. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil karya siswa yang mencerminkan tingkat kreativitas yang dimiliki.

Kedua, penerapan media clay terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya yang bervariasi, orisinal, dan sesuai dengan imajinasi masing-masing. Siswa mampu mengembangkan ide secara mandiri, menunjukkan keluwesan dalam berpikir, serta memiliki keberanian dalam mengekspresikan gagasan melalui bentuk karya seni. Selain itu, penggunaan media clay juga berdampak pada meningkatnya keaktifan, minat, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya menjadi lebih fokus, tetapi juga lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil karyanya di depan kelas. Dengan demikian, media clay tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengoptimalkan potensi kreativitas siswa secara menyeluruh.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ari, R. (2023). Apa Itu Clay? Ini Pengertian, Jenis, dan Cara Membuatnya! <https://www.idntimes.com/>. Aulya1, R., & Indah Chrysanti Angge. (2025). Uji Coba Pembuatan Karya 3 Dimensi Dari Kaleng Bekas Minuman. <http://e-journal.unesa.ac.id/index.php/Va>, 13(2), 147–157.
- Badan Standar, Kurikulum, D. A. P., Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T., Indonesia, R., & 2022. (2022). Seni Budaya (Seni Rupa) Fase A – Fase F.
- Bizlabco. (n.d.). jenis-jenis Media Pembelajaran Menurut Para Ahli by bizlabco. www.guruprab.com › Jenis- Jenis-Media-Pembelajaran- Menurut.
- Chairiyah, A., & Wijayanti, O. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru pada Mata Pelajaran SBdP di SD Kecamatan Kembaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(2), 114–123. <https://doi.org/10.29407/jsp.v5i2>.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Eni Siskowati, & Prastowo, A. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 42–47.
- Hulu1, K. R. Y., Suartini2, L., & I Gusti Nengah Sura Ardana. (2025). Pembelajaran Seni Rupa 3 Dimensi Menggunakan Media Clay Pada Siswa Kelas V Semester Ii Di Sd Negeri 1 Kampung Baru Singaraja Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 15(2), 159–168.
- Janetta. (2025). Berbagai-macam Jenis Clay: Temukan Lebih Dalam Tentang Keajaiban Tanah Liat! <https://perpusteknik.com/jenis-jenis-clay/>.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Video Digital Pada Pembelajaran Sejarah.
- Juli, R., Juli, R., & Juli, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 10(6).
- Ki, M. (2025). Pengertian Seni Rupa 3 Dimensi: Teknik, Unsur-Unsur dan Contohnya. <https://umsu.ac.id/>.
- Meiliandari, A., & Yunesti, D. (2024a). Implementasi Media Clay dalam Mengembangkan Kreativitas



- Anak Usia 4-5bTahun di TK Pembina Pangkalbalam. Institut Agama Islam Negeri SyeikhAbdurrahman Siddik Bangka Belitung, 3(1), 9–15.
- Meiliandari, A., & Yunesti, D. (2024b). Implementasi Media Clay dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina Pangkalbalam. Institut Agama Islam Negeri Syeikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, 3(1), 9–15.
- Muhammad Nur Khabibulloh. (2024). Apa itu Kreativitas dan bagaimana cara mengembangkannya. *Psychehumanus*.
- Nur, S., & Dewi, N. R. (n.d.). Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Model Project Based Learning Kelas Viii D Smp Negeri 41 Semarang. 348–358.
- Prof. Dr. Sapto Haryoko, M. P., Drs. Bahartiar, M. P., & Fajar Arwadi, S.Pd., M. S. (2020). Analisis Data Penelitian Kualitatif. *Psikologi*. (2025). Kreativitas Adalah: Pengertian, Ciri, Contoh & Cara Meningkatkan! <https://www.gramedia.com/>.
- Putri Zakiyyah Fauziyyah, Tuti Hayati, Z. M. (2024). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Clay tepung (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok A Ra Istiqomah Cimahi). *CendikiaJurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(81–91).
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. 1(1).
- Ruane, J. M. (2021). *Angket; Sifat Penyelidik: Seri Dasar Metode Penelitian*. Nusamedia.
- R.Simamora. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. 83–88.
- Shoffa, S., Surabaya, U. M., Cholid, F., Dahlan, U. A., & Umar, R. H. (2024). Buku media pembelajaran (Issue January).
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaaratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2),162-175.
- Sugiyono. (2020). metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D.
- Suhaenah, E., & Komala. (2024). Media Clay Tepung sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal Ceria*,7(1),53–61. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/20950>
- Suryani, Z. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas 1 SD Melalui Program Semester Kurikulum Merdeka Materi SBDP. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(209–216).
- Syawaluddin, A. (n.d.). Media.
- Tarbiyah, J., Borneo, K., Aini, N., Kadir, M., Islam, U., Sultan, N., Muhammad, A., & Samarinda, I. (2024). Implementasi Project Based Learning (PjBL) dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belajar mengajar adalah hal yang paling utama dalam mencapai tujuan pendidikan . 5, 301–312.
- Umami Kalsum, I Made Suwasa Astawa, Ika Rachmayani, B. N. A. (2021). Pengaruh Bermain Konstruktif Dengan Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Maria Utara Kecamatan Wawo Kabupaten Bima. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(3), 300–307.
- Wicaksono, B. A. (2025). SBDP Pelajaran Apa? Ini Pengertian Dan Materi Mata Pelajaran SBDP Siswa SD Kurikulum Merdeka 2025 Sumber Artikel Berjudul " SBDP Pelajaran Apa? Ini Pengertian Dan Materi Mata Pelajaran SBDP Siswa SD Kurikulum Merdeka 2025 " Selengkapnya Dengan Link: [Http. Tim Berita DIY](http://timberita.com).
- Wirabuana, A., & , Syamsuddin, T. M. (2023). Penggunaan Media Clay Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar Pada Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Di Sekolah Luar Biasa. *Pinisi Journal of Education*, 3(5), 247–260.
- Yama P. Sumbodo, S.Ikom, M. I., Marzuki, S.Sos., M. P., apt. Sandi Mahesa Yudhantara, M. F., & Dr. Widiastuti, SS., M. H. (2024). metode penelitian.
- Zulfi Hendri, Rony Siswo Setiaji, M. A. A. G. (2025). Pendampingan Pembelajaran Seni Rupa Berkarya Seni Montase di Smp Budi Utama. *Journal.Unesa.Ac.Id Abdi*, 10(2), 138–