

Pemanfaatan Media *Clay* Dalam Pembelajaran Seni Rupa Untuk Meningkatkan Kreativitas Murid di Kelas I SD Negeri 21 MPL Batang Pagu

Silpa Eka Fitri^{1*}, Fitriani²

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

^{1*}silpaekaf@gmail.com, ²fitrianispdmsn@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan Salah satu keterampilan utama yang perlu dibina sejak masa sekolah. Namun, kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi murid untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide secara kreatif masih perlu ditingkatkan. Praktik baik ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas murid melalui pemanfaatan media *clay* dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas I SD Negeri 21 MPL Batang Pagu. Kegiatan dilaksanakan dalam rangka Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dengan menggunakan metode praktik baik (*best practice*). Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan hasil karya murid yang dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media *clay* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Murid menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung serta mampu menghasilkan berbagai karya dengan bentuk, warna, dan komposisi yang beragam sesuai dengan kreativitas masing-masing. Selain meningkatkan kreativitas, kegiatan ini juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, dan rasa percaya diri murid. Dengan demikian, pemanfaatan media *clay* dapat menjadi salah satu praktik baik yang efektif dalam mendukung pembelajaran Seni Rupa dan mengembangkan kreativitas murid Sekolah Dasar.

Kata kunci: PLP; Praktik Baik; Media *Clay*; Pembelajaran Seni Rupa; Kreativitas.

Abstract

Creativity is an essential skill that should be developed from an early age, particularly in elementary school. However, learning activities that provide opportunities for students to explore and express their ideas creatively still need to be enhanced. This best practice aimed to improve students' creativity through the use of clay media in Fine Arts learning for first-grade students at SD Negeri 21 MPL Batang Pagu. The activity was carried out as part of the School Field Introduction Program (PLP) using a best practice approach. The implementation consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, documentation, and students' artworks, which were analyzed descriptively. The results showed that the use of clay media created an active, enjoyable, and student-centered learning environment. Students demonstrated high enthusiasm throughout the activity and produced various artworks with diverse shapes, colors, and compositions based on their individual creativity. In addition to enhancing creativity, the activity also helped develop fine motor skills, concentration, and self-confidence. Therefore, the use of clay media can be considered an effective best practice for supporting Fine Arts learning and fostering creativity among elementary school students.

Keywords: PLP; Good Practices; Clay; Fine Arts Learning; Creativity.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi murid secara optimal. Melalui pendidikan, murid memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan karakter yang berguna bagi kehidupan di masa depan. Pendidikan tidak

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

hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan dan potensi murid secara menyeluruh. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar guna mewujudkan suasana belajar, dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan menjadi fondasi penting dalam mendukung perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, dan keterampilan murid (Musa, 2025).

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar adalah kreativitas. Kreativitas menjadi keterampilan penting pada abad ke-21 karena membantu murid menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan menciptakan karya yang bermanfaat. Menurut (Khotimah *et al.*, 2025), kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Kreativitas anak akan berkembang apabila murid diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, melakukan percobaan, dan mengekspresikan gagasannya secara bebas (Fadlillah, 2022). Selain itu, (Evandi *et al.* 2024) menyatakan bahwa kreativitas dapat berkembang melalui kegiatan yang memberikan ruang bagi murid untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan ide dalam lingkungan belajar yang mendukung.

Salah satu kegiatan yang dapat mendukung pengembangan kreativitas murid adalah kegiatan seni rupa. Pendidikan seni memberikan kesempatan kepada murid untuk menyalurkan ide, perasaan, dan pengalaman melalui proses berkarya. Menurut (Wurtiningsih, 2023), pendidikan seni di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan apresiasi, ekspresi diri, serta kemampuan menciptakan karya yang kreatif. Oleh karena itu, kegiatan berkarya seni dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kreativitas murid.

Murid sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, memiliki karakteristik aktif, senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung. Salah satu kegiatan yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah pembuatan karya seni menggunakan *clay*. (Rhayu & Tentiasih, 2025) menjelaskan bahwa *clay* adalah bahan yang memiliki sifat lentur sehingga mudah dibentuk sesuai kebutuhan dan dimodifikasi menjadi berbagai jenis karya seni. Melalui kegiatan membentuk *clay*, murid dapat menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam bentuk karya yang beragam sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 21 MPL Batang Pagu, murid menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan seni dan aktivitas yang memberikan pengalaman belajar secara langsung. Namun, kesempatan bagi murid untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan berkarya menggunakan media yang menarik masih perlu ditingkatkan. Menurut (Nurdin, 2023), pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, interaksi aktif dengan lingkungan belajar, serta keterlibatan murid dalam kegiatan yang bermakna. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pembuatan karya seni dari media *clay* untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu murid mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mengekspresikan ide melalui karya seni yang dihasilkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pemanfaatan media *clay* dalam pembelajaran Seni Rupa dilaksanakan sebagai bentuk praktik baik dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas murid kelas I SD Negeri 21 MPL Batang Pagu melalui aktivitas berkarya menggunakan media *clay*. Selain itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus melatih keterampilan motorik halus, mengembangkan imajinasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu murid mengekspresikan ide dan gagasannya melalui karya seni.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah praktik baik (*best practice*) yang dilaksanakan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Praktik baik ini berfokus pemanfaatan media

clay dalam pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas murid kelas I SD Negeri 21 MPL Batang Pagu. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pemberian pengalaman belajar secara langsung kepada murid dalam membuat berbagai karya seni menggunakan media *clay*, sehingga murid dapat bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide kreatif yang dimiliki.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) perencanaan, meliputi penyusunan materi, penyediaan alat dan bahan, serta penentuan tema karya; (2) pelaksanaan, berupa pemberian penjelasan tentang media *clay* dan demonstrasi teknik dasar pembentukan *clay*, kemudian siswa membuat karya sesuai kreativitas masing-masing; (3) observasi, dilakukan untuk mengamati keterlibatan, keaktifan, dan kreativitas siswa selama kegiatan berlangsung; dan (4) refleksi, yaitu mengevaluasi hasil karya siswa serta kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan.

Data dalam kegiatan ini diperoleh melalui kegiatan observasi, dokumentasi, serta analisis terhadap hasil karya peserta didik. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif guna memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan serta perubahan kreativitas murid setelah mengikuti pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media *clay*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Pembuatan Karya Seni dari Media *Clay* untuk Meningkatkan Kreativitas Murid di SD Negeri 21 MPL Batang Pagu. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui pemberian pengalaman langsung kepada murid dalam membentuk berbagai objek menggunakan *clay* sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, murid terlihat antusias, aktif, dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan berkarya.

Penggunaan media *clay* memberi peluang bagi murid untuk menjelajahi konsep, mengasah daya imajinasi, dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui beragam karya. Murid tidak hanya mengikuti petunjuk dari guru, tetapi juga dapat menciptakan gagasan mereka sendiri dalam memilih bentuk, warna, dan tata letak objek yang dibuat media *clay* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi murid. Hasil kegiatan ini sejalan dengan pendapat Wahyuningsih & Mutmainah, (2025) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar secara langsung memberikan kesempatan kepada murid untuk lebih memahami dan mengingat pembelajaran. Melalui kegiatan membentuk *clay*, murid terlibat secara aktif dalam proses berkarya sehingga memperoleh pengalaman nyata yang mendukung perkembangan kreativitas, imajinasi, serta keterampilan motorik halus.

Sebagian besar murid berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan memperlihatkan beragam kreativitas meskipun tema yang diberikan sama. Variasi bentuk, warna, dan komposisi dalam setiap karya menggambarkan bahwa murid memiliki kebebasan untuk mengekspresikan gagasan dan imajinasinya. Hasil ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif murid dalam proses belajar. Keberagaman bentuk, warna, dan komposisi karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa setiap murid mampu mengekspresikan ide dan gagasannya secara berbeda. Temuan ini sesuai dengan pendapat (Fatmawati, 2022) yang menyatakan bahwa kreativitas ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan berbagai ide, menemukan cara baru, dan menciptakan sesuatu yang berbeda. Selain itu, (Rosida & Rosyidah, 2024) menjelaskan bahwa kegiatan seni memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaan serta mengembangkan daya kreatif yang dimiliki.

Adapun dokumentasi pelaksanaan kegiatan dan hasil karya murid dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *clay*

Gambar 1 menunjukkan kegiatan pembelajaran Seni Rupa dengan menggunakan media *clay*. Pada tahap ini guru memperkenalkan media *clay* serta memberikan contoh cara membentuk berbagai objek sederhana. Murid terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan aktif mencoba membentuk *clay* sesuai dengan ide yang dimiliki. Kegiatan ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kreativitas dan kemampuan motorik halus murid. Kegiatan pengenalan media *clay* yang diberikan kepada murid merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memungkinkan murid memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman langsung. Menurut Siregar *et al.* (2025), Pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, interaksi aktif dengan lingkungan belajar, serta keterlibatan murid dalam proses menemukan dan mengonstruksi pemahamannya sendiri.



Gambar 2

Menunjukkan hasil karya *clay*

Gambar 2 menunjukkan murid yang memperlihatkan hasil karya yang dibuat menggunakan media *clay*. Setiap murid menghasilkan karya yang berbeda sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk mengekspresikan kreativitasnya serta menumbuhkan rasa percaya diri terhadap hasil karya yang telah dibuat. Keberhasilan murid dalam menyelesaikan karya menunjukkan bahwa proses pendampingan yang dilakukan selama kegiatan berjalan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiana & Pramudia, (2020) yang menyatakan bahwa pendampingan merupakan proses pemberian bantuan secara terencana dan berkelanjutan untuk membantu individu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui pendampingan yang diberikan, murid menjadi lebih percaya diri dalam menuangkan ide dan menyelesaikan karya yang dibuat.

**Gambar 3**

Hasil karya murid menggunakan media *clay*

Gambar 3 menunjukkan berbagai hasil karya murid yang dibuat menggunakan media *clay* pada pembelajaran Seni Rupa. Karya yang dihasilkan menampilkan beragam bentuk seperti bunga, pelangi, matahari, kupu-kupu, hewan, dan pemandangan alam dengan kombinasi warna yang menarik. Keberagaman bentuk dan susunan objek pada setiap karya menunjukkan kreativitas serta imajinasi murid dalam mengekspresikan ide melalui media *clay*.

**Gambar 4**

Penempelan hasil karya murid di kelas

Sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil karya murid, seluruh karya yang telah selesai dipajang pada dinding kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi murid dalam berkarya. Selain itu, pajangan hasil karya juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik serta memberikan penghargaan terhadap kreativitas yang telah ditunjukkan oleh murid selama proses pembelajaran.

Berdasarkan dokumentasi kegiatan dan hasil karya yang ditampilkan pada gambar 1 sampai Gambar 4, terlihat bahwa penggunaan media *clay* dalam pembelajaran Seni Rupa mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Selama proses pembelajaran, murid menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, mulai dari mengenal media *clay*, membentuk berbagai objek. Keberagaman bentuk, warna, dan komposisi karya yang dihasilkan

menunjukkan bahwa setiap murid memiliki kreativitas dan imajinasi yang berbeda-beda dalam mengekspresikan ide yang dimiliki.

Kegiatan membentuk *clay* tidak hanya menghasilkan karya yang menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi murid. Dengan kegiatan ini, para murid berlatih untuk meningkatkan keterampilan mereka berpikir kreatif, melatih keterampilan motorik halus, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menunjukkan hasil karyanya kepada teman dan guru. Pajangan hasil karya di kelas menjadi bentuk apresiasi yang dapat memotivasi murid untuk terus berkarya dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *clay* dalam pembuatan karya seni mampu memberikan ruang bagi murid untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara bebas. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat (Fadlillah, 2022) dan (Evandi *et al.* 2024) yang menyatakan bahwa kreativitas akan berkembang apabila murid diberikan kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide dalam lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mengembangkan kreativitas murid sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemanfaatan media *clay* dalam pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kreativitas murid kelas I SD Negeri 21 MPL Batang Pagu, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media *clay* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Melalui kegiatan membentuk berbagai objek menggunakan *clay*, murid memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide secara kreatif sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Penggunaan media *clay* tidak hanya meningkatkan kreativitas murid yang terlihat dari keberagaman bentuk, warna, dan komposisi karya yang dihasilkan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, serta rasa percaya diri siswa. Antusiasme dan partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa media *clay* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar. Oleh karena itu, pemanfaatan media *clay* dapat diterapkan sebagai salah satu praktik baik dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas murid sejak usia dini. Dengan demikian, pembuatan media *clay* dapat dijadikan salah satu praktik baik yang dapat diterapkan guru untuk menciptakan pembelajaran Seni Rupa yang kreatif, aktif, dan berpusat pada murid.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala SD Negeri 21 MPL Batang Pagu yang telah memberikan izin serta dukungan sehingga kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas dan seluruh murid yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Widyaswara Indonesia yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Evandi, S. A., Handyaningrum, W., & Rahayu, E. W. (2024). Korelasi imajinasi dan kreativitas peserta didik smp dalam berkarya ilustrasi. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 9(1), 33–42.
- Fadlillah. (2022). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Kencana.
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan Intekegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 188–195.
- Khotimah, K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas Media Tanah Liat Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDN Jambayan. *Jurnal Educatio*, 11(1), 205–

212.

- Musa, H. (2025). Pentingnya Pendidikan Seni dan Budaya dalam Pembentukan Identitas Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Sosial Science, and Education*, 1(4), 13–23.
- Nurdin. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Konsep dan Implementasi. *Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 1–15.
- Rhayu, D. W. S., & Tentiasih, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Clay Berbasis Nilai Islam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA GUPPI KLESEM. *Jurnal Al-Athfal*, 06(01), 36–48.
- Rosida, F. A., & Rosyidah, H. (2024). Meningkatkan Kreatifitas Anak SD melalui Menggambar Bebas. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 38–43.
- Siregar, H. J., Sudaryat, R., & Yusuf, M. (2025). Pentingnya pelatihan dan pengembangan dalam dunia kerja. *Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 01(1), 35–51.
- Sugiana, F. S., & Pramudia, J. R. (2020). Peran Pendampingan dalam meningkatkan kemandirian. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 45–55.
- Wahyuningsih, S., & Mutmainah, S. (2025). Foam Clay Sebagai Bahan Berkarya 2D oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 28 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 13(4), 23–34.
- Wurtiningsih, W. (2023). Pendidikan seni budaya: mendorong kreativitas dan apresiasi budaya dalam pembelajaran. *Education Journal General and Specific Research*, 3(2), 311–317.