



Efektivitas Media Tanah Liat Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDN Jambeyan

Khusnul Khotimah*, Nur Fajrie, Lintang Kironoratri

Universitas Muria Kudus, Indonesia

***Corresponding Author:**

Khusnul1000000@gmail.com

Article History:

Received 2024-12-20

Revised 2025-03-07

Accepted 2025-03-16

Keywords:

Clay Media, Student Creativity, Arts and Culture

Kata Kunci:

Media Tanah Liat, Kreativitas Siswa, Seni Budaya

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of low levels of student creativity in art and culture learning in grade 3 of SDN Jambeyan. The purpose of this study was to determine the application of clay media to improve student creativity in art learning for grade 3 students at SDN Jambeyan. The research was conducted at SDN Jambeyan. Student creativity can be understood as the ability of individuals to find, create, and develop new and original ideas. The role of creativity is very important for students, because it can affect their learning outcomes and at the same time improve thinking skills that encourage the creation of new innovations. This type of research is a quantitative pre-intervention design study with a one-group pre-intervention and post-intervention model. In this study, the population and sample consisted of all grade 3 students at SDN Jambeyan, which included 21 students. The details of the number of students were 15 male students and 6 female students. The variables that are the objectives of this study are student creativity and the freedom variable is clay media. Data collection techniques include questionnaires, interviews, observations, and documentation. The data in this study were collected using a questionnaire. The data will be analyzed using paired sample t-test and n-gain test using SPSS. The results of the study showed the results of the paired sample t-test, namely there was a difference in the average value of preintervention and postintervention, namely 137.333 (observation questionnaire) 93.523 (response questionnaire) with the preintervention value and 256.714 (response questionnaire) 178, 571 (observation questionnaire) for the preintervention results. In addition, the Sig. (2-tailed) value is 0.000 < 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be interpreted that there is a difference in the average score before and after the intervention. The N-gain test shows that the N-Gain value of the observation and response questionnaire scores is 0.7725 and 0.7995, which means that the effectiveness of clay media can increase student creativity with high criteria.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya di kelas 3 SDN Jambeyan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media tanah liat terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya siswa kelas 3 di SDN Jambeyan. Penelitian dilakukan di SDN Jambeyan. Kreativitas siswa dapat dipahami sebagai kemampuan individu untuk menemukan, menciptakan, dan mengembangkan ide-ide yang baru dan orisinal. Peran kreativitas sangat penting bagi siswa, karena dapat mempengaruhi hasil belajar mereka dan sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir yang mendorong penciptaan inovasi-inovasi baru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre-intervention design* dengan model *one group pre-intervention dan pos-tintervention*. Dalam penelitian ini, populasi dan sampel terdiri atas seluruh kelas 3 di SDN Jambeyan, yang mencakup 21 siswa. Rincian jumlah siswa tersebut adalah 15 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dan variabel bebasnya adalah media tanah liat. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Data akan dianalisis menggunakan uji *paired sampel t-test* dan uji *n-gain* menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan hasil dari uji *paired sampel t-test* yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata *preintervention* dan *postintervention* yaitu 137,333 (angket observasi) 93,523 (angket respon) untuk nilai *preinterventionnya* dan 256, 714 (angket respon) 178, 571 (angket observasi) untuk hasil *preinterventionnya*. Selain itu nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata skor *preintervention* dan *postintervention*. Pada uji N-gain menunjukkan diperoleh nilai N-Gain skor angket observasi dan respon sebesar 0,7725 dan 0,7995 yang artinya efektivitas media tanah liat dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan kriteria tinggi.



PENDAHULUAN

Pendidikan seni terdiri dari dua kata: pendidikan dan seni. Artinya, pendidikan seni tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk melatih anak dalam menguasai proses dan teknik kreatif, tetapi juga berperan sebagai alat pengajaran yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Pendidikan seni adalah suatu pengalaman yang dialami individu untuk menciptakan karya yang mencerminkan rasa dan intuisi yang berasal dari imajinasi mereka (Fajrie, 2023). Menurut (Hidayatullah, 2020) Pendidikan seni merupakan gabungan dari dua konsep penting: pendidikan yang berfokus pada upaya penyadaran dan mendidik, serta seni sebagai sarana untuk mencapai keindahan. Melalui pendidikan seni, siswa diajak merasakan pengalaman belajar yang dapat mengasah kepekaan indrawi mereka, yang pada gilirannya menjadi modalitas estetis untuk menggali potensi kreativitas yang ada dalam diri mereka. (Fajrie, 2023). Dengan demikian, pendidikan seni dapat dipahami sebagai suatu upaya untuk menumbuhkan kesadaran dan pemahaman melalui cara-cara yang indah dan elegan. Selain itu, pendidikan seni juga berfungsi untuk mengasah kepekaan serta kemampuan dalam berkreasi. Proses pendidikan seni adalah suatu cara untuk membudayakan manusia dengan seni sebagai medianya. Dalam konteks ini, seni memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran manusia bahwa kita memiliki budi, sebagai perpaduan antara akal dan perasaan. Menurut Iskhaq et al., (2021) budaya adalah pokok sosial yang mencengap segala tala pecah lembaga kehidupan seseorang, tunduk yang berwatak jasmani maupun nonfisik. Budaya bisa diartikan serupa lembaga kehidupan yang bertumbuh dan diwariskan pecah tingkatan ke tingkatan. Seni kebiasaan bisa diartikan segala perijuz yang diciptakan oleh individu yang bertalian pakai lembaga kehidupan dan bertumbuh secara berikuk bagian dalam suatu kelompok. Sebagai sewarna media, seni bisa mempunyai efek yang cukup besar. Proses tuntunan seni mengadakan komposisi reka menjelang mewariskan, mengembangkan, dan menaungi berbagai macam kesenian yang terdapat di sebelit mayapada centerik, sehingga merakit mempelajari kepelbagaian ciri gambaran kebiasaan saudara ini..

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar melatih siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung. Lebih dari itu, proses pembelajaran di SD juga mengajak siswa untuk menggali lebih dalam kemampuan-kemampuan dasar mereka. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka dengan bekal pengetahuan yang diperlukan agar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. (Hulwah & Ahmad, 2022) Selain itu, Mendidik Anak-anak di tingkat sekolah dasar membutuhkan pendekatan khusus, terutama dalam cara menarik perhatian mereka.. Di usia yang masih awal ini, anak-anak cenderung berpikir secara konkret dan operasional. Oleh sebab itu, para pendidik harus merancang berbagai kegiatan yang sesuai dengan cara berpikir para siswa Kironoratri et al., (2023). Pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan sosial. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mempersiapkan generasi penerus agar dapat menjadi individu yang memberikan kontribusi positif bagi masyarakat Harahap (et al., 2021). Dunia anak adalah dunia yang kaya akan kreativitas. Kehilangan elemen-elemen penting dari dunia anak bisa menjadi ancaman bagi keberlangsungan kreativitas itu sendiri. Hal ini terjadi karena kreativitas melibatkan interaksi yang dinamis antara pikiran, emosi, dan gerakan, baik secara individu maupun dalam hubungan dengan orang lain. (Susanto, 2011) Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru yang imajinatif dengan mengolah konsep-konsep yang ada menjadi sesuatu yang segar dan inovatif. Melalui proses ini, terciptalah karya-karya yang berharga dan bermanfaat bagi masyarakat. Menurut (Slameto, 2010) menjelaskan bahwa pengertian Kreativitas erat kaitannya dengan proses penemuan, di mana seseorang menciptakan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan elemen-elemen yang telah ada sebelumnya.

Proses ini menghasilkan karya-karya yang bermanfaat dan bernilai, menggarisbawahi bahwa kreativitas siswa bukan hanya terletak pada ide-ide baru, tetapi juga pada kemampuan mereka untuk menggabungkan dan mengolah ide tersebut menjadi sesuatu yang inovatif. Mengingat bahwa siswa SD cenderung menyukai berbagai hal yang menyenangkan, pembelajaran yang dikemas dengan gambar dan permainan akan lebih menarik bagi mereka atau elemen lucu dapat menjadi metode yang efektif untuk merangsang kreativitas mereka (Kironoratri, 2020). Untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dapat dilaksanakan dengan mengaplikasikan media tanah liat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Obaje dkk. Lempung, atau tanah liat, terbentuk melalui proses pelapukan batuan silika yang dipengaruhi oleh asam karbonat. Selain itu,

sebagian lempung juga dihasilkan dari aktivitas panas bumi Obaje et al.,(2013). Tanah liat merupakan bahan yang bersifat alami dan mudah kita jumpai di lingkungan kita (Fajrie, 2023). Tanah liat, atau lempung, terbentuk melalui proses pemecahan geologis di permukaan bumi. Dari sudut pandang ilmiah, tanah liat juga dikenal sebagai produk dari pelapukan mineral feldspar. Bahan alami ini mudah ditemukan, memiliki struktur yang sederhana dan elastis, sehingga sangat mudah dibentuk. Contoh produk yang dapat dibuat dari tanah liat meliputi vas bunga, gerabah, dan berbagai bentuk kerajinan lainnya.

Berdasarkan observasi di kelas 2 SDN Jambeyan peneliti mengamati secara langsung perilaku siswa dalam berbagai situasi, seperti belajar, bermain dan berinteraksi dengan guru dan teman-teman. Peneliti mengamati bahwa selama kegiatan pembelajaran, guru belum sepenuhnya memanfaatkan media yang menarik perhatian siswa. Selain itu, ditemukan bahwa beberapa siswa memiliki tingkat kreativitas yang masih rendah. Hal ini terlihat secara langsung saat pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi seni rupa tiga dimensi, di mana siswa diberi tugas untuk menggambar dan mewarnai. Di antara mereka, ada yang masih cenderung mencontoh karya teman-temannya. Berdasarkan temuan ini, sangat penting untuk menggunakan media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa sekaligus mengasah kreativitas mereka, serta mengurangi kecenderungan untuk mencontoh karya orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Desember 2023 dengan Ibu SI Selaku guru kelas 2 SDN Jambeyan Peneliti mengidentifikasi sejumlah permasalahan dalam pembelajaran seni budaya di kelas 2 yang belum optimal dan kurang mendapat perhatian. Akibatnya, kreativitas siswa masih tergolong rendah, dan hasil pembelajaran yang diharapkan belum tercapai. Dalam proses pembelajaran seni budaya, terutama pada materi seni rupa tiga dimensi, siswa sering kali mengalami kejenuhan dan merasa bosan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknik pengajaran yang cenderung monoton dan teoritis. Metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu menyiapkan strategi yang tepat, sehingga kurang kreatif dan inovatif, membuat minat siswa terhadap seni rupa berkurang. Dalam pembelajaran seni rupa, seringkali digunakan metode konvensional seperti ceramah. Dalam pendekatan ini, siswa biasanya hanya melihat dan mengamati contoh-contoh karya seni yang biasanya dijelaskan melalui buku cetak dengan gambar-gambar kecil yang sulit untuk diapresiasi. Selain itu, seringkali siswa tidak memiliki akses yang memadai terhadap contoh visual atau media untuk berkarya seni rupa di dalam kelas. Akibatnya, materi yang diajarkan dapat terasa terlalu abstrak dan sulit untuk dipahami. Pembelajaran cenderung fokus pada konsep-konsep umum daripada pada penguasaan kompetensi yang dapat membantu siswa memahami secara lebih mendalam. Akibatnya, siswa lebih banyak mendengarkan tanpa adanya media pembelajaran seni rupa yang dirancang khusus. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengimplementasikan langkah-langkah yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif Wijayanti et al., (2020).

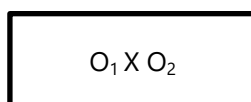
Hal ini juga diperkuat oleh hasil belajar siswa kelas 2 di SDN Jambeyan, di mana 47% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai mencapai 58. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran seni rupa. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini termasuk kurangnya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, terdapat siswa yang kreativitasnya masih terbatas, serta adanya kekurangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif untuk mendukung proses belajar, terutama dalam seni rupa tiga dimensi. Peran media pembelajaran sangat krusial dalam proses ini, karena ia dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih mendalam Nikmah et al., (2020). Peran guru, pembimbing, dan orang tua dalam kegiatan pembelajaran seni rupa sangatlah krusial. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai teladan dalam proses belajar, tetapi juga membawa kelebihan dan kekurangan yang ada dalam diri mereka. Dengan dukungan yang tepat, kontribusi mereka dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas anak-anak (Fajrie, 2016). Hal tersebut diperkuat oleh Rohandini et al., (2022) Peran seorang guru lebih dari sekadar mengajar; mereka juga bertanggung jawab sebagai pembimbing, pemimpin, dan fasilitator dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut berkaitan dengan penggunaan media sebagai alat untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Di kelas 2 SDN Jambeyan, media pembelajaran yang digunakan

mencakup buku cetak dan contoh gambar dari karya seni rupa. Namun, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan tingkat kreativitas yang masih rendah, terutama saat kegiatan menggambar dan mewarnai. Hal ini terlihat ketika siswa masih cenderung mencontoh atau menyontek teman-temannya, yang menunjukkan bahwa Kreativitas mereka masih perlu berkembang lebih baik. Oleh karena itu, sangat penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan dapat menginspirasi Wardana et al., (2023). Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, salah satu metode efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah melalui stimulasi yang tepat, terutama dengan pendekatan belajar sambil bermain. Salah satu bentuk permainan yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media tanah liat. Dengan pertimbangan ini, peneliti merasa terdorong untuk mengeksplorasi judul "Efektivitas Media Tanah Liat Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDN Jambeyan"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas 3 SDN Jambeyan Rembang, yang terletak di Desa Jambeyan, Kecamatan Sedan, Kabupaten Rembang. Pelaksanaan penelitian ini dijadwalkan pada semester ganjil tahun ajaran 2024. Rancangan penelitian dalam studi ini yaitu kuantitatif yang akan digunakan adalah *pre-intervention design* dengan *model one group pre-intervention post-intervention*. Hal tersebut senada dengan pendapat (Sugiyono, 2017) Hasil dari perlakuan dapat diukur dengan lebih akurat karena adanya perbandingan antara kondisi sebelum perlakuan diterapkan. Metode ini diterapkan pada satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol. Berikut ini disajikan pola desain *preintervention-postintervention*:



Gambar 1 Design Penelitian

Dari gambar 1, O₁ merupakan Nilai *Pre-intervention* (sebelum diberikan perlakuan), X adalah Perlakuan menggunakan media tanah liat, dan O₂ adalah Nilai *Post-intervention* (setelah diberikan perlakuan). Efektivitas media tanah liat terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya di SDN Jambeyan = (O₂ - O₁) (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan teknik angket atau kuesioner. Metode ini melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang kemudian mereka jawab. Kuesioner yang dipakai merupakan jenis kuesioner tertutup, di mana responden cukup memberikan centang salah satu pilihan jawaban yang menurut responden benar. Adapun angket yang akan diberikan kepada sampel penelitian di dua waktu yaitu *preintervention* dan *postintervention*.

Preintervention akan diteskan sebelum diberikan perlakuan tentang bagaimana teknik/cara serta ornamen dalam membuat vas bunga dengan media tanah liat yang berguna untuk mengetahui kondisi awal siswa mengenai kreativitas siswa. Selanjutnya *postintervention* diberikan setelah siswa diberi perlakuan tentang bagaimana teknik/cara serta ornamen dalam membuat vas bunga dengan media tanah liat yang berguna untuk mengetahui peningkatan kreativitas dari perlakuan tersebut dalam membuat vas bunga pada siswa kelas 3 SDN Jambeyan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan angket observasi dan angket respon di ambil dari skor angket yang di bagikan kepada 21 responden yaitu siswa kelas 3 SDN Jambeyan berjumlah 100 pernyataan angket dengan skor maksimal 500. Berikut hasil deskriptif statistik data *preintervention* dan *postintervention* mengenai angket respon dan angket observasi siswa kelas 3 SDN Jambeyan.

Berdasarkan tabel 1 tersebut data *preintervention* dan *postintervention* angket respon siswa kelas 3 SDN Jambeyan didapatkan bahwa nilai terendahnya di *preintervention* sebesar 56 dan nilai tertinggi sebesar 168. Sedangkan nilai terendah dalam sesi *postintervention* sebesar 167 dan nilai tertinggi sebesar 189.

Tabel 1. Hasil deskriptif statistik angket respon

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Preintervention</i> angket respon	21	56	168	93,523	25,65
<i>Postintervention</i> angket respon	21	167	189	178,571	6,411
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan rata-rata data *preintervention* dan *postintervention* mengenai angket respon siswa menunjukkan pada angka 93,523 pada data *preintervention* dan 178,571 pada data *postintervention*. Berdasarkan data dari *preintervention* dan *postintervention* mengenai angket respon siswa menunjukkan jika angket respon siswa berbeda secara signifikan pada sesi *preintervention* dan *postintervention*. Angket respon dan observasi siswa meningkat saat sesi *postintervention* hal itu karena pada sesi *postintervention* siswa telah diberikan perlakuan tentang teknik/cara serta ornament dalam membuat vas bunga dengan media tanah liat. Disamping itu nilai *Standart Deviation* dari data *preintervention* sebesar 25,65 dan *postintervention* sebesar 6,441.

Tabel 2. Hasil deskriptif statistik angket obsrvasi

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Preintervention</i> angket observasi	21	91	216	137,333	34,825
<i>Postintervention</i> angket observasi	21	243	280	265,714	9,895
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan tabel 2 data *preintervention* dan *postintervention* angket observasi kelas 3 SDN Jambeyan didapatkan bahwa nilai terendahnya di *preintervention* sebesar 91 dan nilai tertinggi sebesar 216. Sedangkan nilai terendah dalam sesi *postintervention* sebesar 243 dan nilai tertinggi sebesar 280. Berdasarkan rata-rata data *preintervention* dan *postintervention* mengenai angket observasi siswa menunjukkan pada angka 137,333 pada data *preintervention* dan 265,714 pada data *postintervention*. Berdasarkan data dari *preintervention* dan *postintervention* mengenai angket observasi siswa menunjukkan jika angket respon observasi berbeda secara signifikan pada sesi *preintervention* dan *postintervention*. Angket observasi siswa meningkat saat sesi *postintervention* hal itu karena pada sesi *postintervention* siswa telah diberikan perlakuan tentang teknik/cara serta ornamen dalam membuat vas bunga dengan media tanah liat. Disamping itu nilai *Standart Deviation* dari data *preintervention* sebesar 34,825 dan *postintervention* sebesar 9,895.

Perbedaan rata-rata skor peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media tanah liat dalam pembelajaran seni budaya di SDN Jambeyan

Analisis perbedaan peningkatan kreativitas siswa dilakukan melalui uji paired sample t-test. Hasil dari analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Paired Sample Statistic

	Mean	N
<i>Preintervention</i> (Angket observasi)	137,333	21
<i>Postintervention</i> (Angket observasi)	265,714	21
<i>Preintervention</i> (Angket respon)	93,523	21
<i>Postintervention</i> (Angket respon)	178,571	21

Tabel 4. Paired Sample T-test

	Mean	Sig. (2-tailed)
<i>Preintervention</i> - <i>Posinteravtion</i> (Angket observasi)	-128,381	0.000
<i>Preintervention</i> - <i>Posinteravtion</i> (Angket respon)	-85,04762	0.000

Tabel 3 menunjukkan perbedaan antara nilai rata-rata *preintervention* dan *postintervention*. *preintervention* angket observasi siswa menunjukkan pada angka 137,333 dan 265,714 pada data *postintervatio*. Berdasarkan

hasil angket yang diisi oleh siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,523 pada data pra-intervensi dan 178,571 pada data pasca-intervensi. Temuan ini dikuatkan oleh data yang ditampilkan dalam Tabel 4, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dalam seni budaya melalui penggunaan media bunyi di SDN Jambeyan.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Juniarti et al., (2023) Hasil uji t dengan tingkat signifikansi α (0. 05) menunjukkan nilai ttabel sebesar 2. 131, sedangkan nilai thitung yang diperoleh mencapai 34. 303. Karena thitung (34. 303) jauh lebih besar daripada ttabel (2. 131), kita dapat menyimpulkan bahwa thitung $\geq$ ttabel. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa media tanah liat memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Di sisi lain, berdasarkan perhitungan hasil uji hipotesis, selisih rata-rata skor peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan adalah 0. 000. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata skor peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan perlakuan di kelas seni budaya (Rahayu & Mayar, 2019).

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Setiawan et al., (2024) Peningkatan kreativitas siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media tanah liat tergolong baik. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan signifikan, dari 77,41 pada siklus pertama menjadi 84,69 pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tanah liat memiliki dampak yang besar terhadap peningkatan kreativitas siswa. Penggunaan media tanah liat merupakan metode belajar yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa serta merangsang ide-ide siswa untuk menciptakan suatu karya. Media tanah liat ini membantu mengubah sikap siswa yang awalnya siswa suka mencontoh ketika ada tugas, baik menggambar maupun mewarnai menjadi lebih mandiri. Media tanah liat sangat efektif dalam proses pembelajaran, karena memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berimajinasi dan berpikir secara kreatif. Oleh karena itu, penggunaan suara dapat mengoptimalkan pengembangan kreativitas mereka (Wahyuni, 2019).

Penelitian lainnya dari (SETYOWATI, 2022) Peningkatan kreativitas dalam penelitian ini tercermin dari penggunaan metode bermain tanah liat. Pada awal tindakan, hanya ada 2 anak (13%) yang menunjukkan tingkat kreativitas yang berkembang sesuai harapan dalam melakukan pembentukan. Namun, di akhir tindakan, Jumlah anak yang menunjukkan kreativitas dalam pembentukan meningkat menjadi 12 anak, atau 80%, dengan penilaian yang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media suara memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. (Rahmat & Sum, 2017) berpendapat bahwa cara efektif untuk mendorong kreativitas anak adalah dengan menciptakan kegiatan yang memanfaatkan media tanah liat. Media ini memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk dan desain sesuai dengan kreativitas mereka. Melalui penggunaan tanah liat, siswa dapat belajar berpikir dalam tiga dimensi sambil menuangkan ide-ide mereka dalam bentuk yang konkret. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu siswa melihat dunia dari perspektif yang lebih luas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tanah liat secara efektif memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-ratanya yang signifikan antara skor *preintervaton* dan *postintervation* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran tentang teknik/cara serta ornament dalam membuat vas bunga dengan media tanah liat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas Media Tahah Liat dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya di SDN Jambeyan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok dalam skor rata-rata peningkatan kreativitas setelah penerapan metode pembelajaran yang memanfaatkan media tanah lia dalam pembelajaran seni budaya di SDN Jambeyan yang ditunjukkan dari hasil

rata-rata skor *Preintervention* angket respon dan angket observasi menunjukkan rata-rata 93,523 dan 137,333. Sedangkan, untuk hasil *postintervention* angket respon dan angket observasi adalah 178,571 dan 265,714. Selain itu, nilai Sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan rata-rata skor *preintervention* dan *postintervention* pada pembelajaran dengan media tanah liat terhadap kreativitas siswa kelas 3 SDN Jambeyan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajrie, N. (2016). Pengenalan kegiatan seni rupa untuk anak tunanetra dalam upaya mengembangkan kemampuan sensitivitas. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(2), 153–158.
- Fajrie, N. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa: Karya Seni Tiga Dimensi dengan Bahan Tanah Liat*. Penerbit NEM.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>
- Hidayatullah, R. (2020). Pendidikan Seni di Era Digital. *Pendidikan Seni Hari-Ini*.
- Hulwah, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7360–7367.
- Iskhaq, A., Oktaviyanti, I., & Fajrie, N. (2021). Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Budaya Genteng Desa Mayongkidul Jepara. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2).
- Juniarti, Y., Djuko, R. U., & Ajam, V. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 160–166.
- Kironoratri, L. (2020). Komik Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Cerpen. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Kironoratri, L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Pelatihan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Cat Air Dan Barang Bekas Pada Guru Sekolah Dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 53–62.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52.
- Obaje, S. O., Omada, J. I., & Dambatta, U. A. (2013). Clays and their industrial applications: Synoptic Review. *International Journal of Science and Technology*, 3(5), 264–270.
- Rahayu, I., & Mayar, F. (2019). Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. *Al Hikmah: Indonesia Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 32–40.
- Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 95–106.
- Rohandini, F., Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di Sdn Gajah 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 658–670.
- Setiawan, I., Wakh, A. A., & Febrianti, W. D. (2024). PERMAINAN PLAYDOUGH DARI TANAH LIAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SDN CIPARAY. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 407–421.
- SETYOWATI, M. I. (2022). *UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN TANAH LIAT TK B DI TK ISLAM AL HIDAYAH MRANGGEN-DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022*. Universitas PGRI Semarang.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Wahyuni, A. (2019). Melalui metode bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak kelompok B1 TK Babussaadah Sabang. *JEPS (Jurnal Ekonomi, Pendidikan, Dan Sains)*, 3(2), 171–181.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan model think pair share (tps) berbantuan mystery pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24.
- Wijayanti, D., Murtono, M., & Kironoratri, L. (2020). Peningkatan Hasil belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching dan Media Palang Arahku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 80–85.