

**EKSPLORASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
CLAYTIVITY PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA di KELAS 2 SDN
MLATIHARJO 02 SEMARANG**

Rexy Oktavia Rahmawati¹, Rofian², Mei Fita Asri Untari³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

1rexyokta24@gmail.com, 2rofian@upgris.ac.id, 3meifitaasri@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of claytivity activities in Visual Arts learning and to identify the forms of creativity that emerged among second-grade students at SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Creativity is an essential skill that needs to be developed from an early age; however, visual arts learning is often dominated by imitation-based activities, limiting students' opportunities to explore and express original ideas. This study employed a descriptive qualitative approach involving 17 second-grade students. Data were collected through observations, interviews, and documentation. Data validity was ensured through source triangulation and member checking, while data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The findings showed that claytivity activities were implemented through stages of introduction, exploration, sketching, clay manipulation, and presentation of artworks. The forms of creativity that emerged were reflected in the indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Students demonstrated significant improvement in all four indicators, particularly originality. During the first meeting, students tended to create familiar real-life objects, whereas in the second meeting, after receiving imaginative themes, they produced more unique, detailed, and imaginative artworks. The findings indicate that imaginative themes functioned as scaffolding that supported students in developing higher creative potential. In addition, claytivity activities contributed to the development of fine motor skills, social interaction, and communication skills. Therefore, claytivity can be considered an effective learning activity for fostering creativity in elementary school students.

Keywords: *Creativity, Claytivity, Visual Arts Learning, Elementary School*

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak dini, namun pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar masih sering didominasi oleh kegiatan meniru contoh sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide secara bebas menjadi terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan claytivity dalam pembelajaran Seni Rupa serta mengidentifikasi bentuk-bentuk kreativitas yang muncul pada siswa kelas II SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas II SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, sedangkan analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan claytivity terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perkembangan indikator kreativitas

berupa fluency, flexibility, originality, dan elaboration dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama siswa cenderung menghasilkan karya yang mengacu pada objek nyata, sedangkan pada pertemuan kedua setelah diberikan tema imajinatif siswa menghasilkan karya yang lebih unik, detail, dan imajinatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa tema imajinatif berfungsi sebagai scaffolding yang membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatif yang lebih tinggi. Selain kreativitas, kegiatan claytivity juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik halus, interaksi sosial, dan kemampuan komunikasi siswa.

Kata kunci: Kreativitas, Claytivity, Seni Rupa, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar karena berperan dalam membentuk pola pikir yang fleksibel, inovatif, dan adaptif. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kreativitas menjadi salah satu kompetensi yang dibutuhkan untuk mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi dan penyelesaian masalah dalam berbagai situasi pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (sebagaimana dikutip dalam Pedapati, 2022), anak usia 7- 11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata dan mengembangkan pemahaman melalui pengalaman langsung serta aktivitas eksploratif. Pada tahap ini, anak memiliki kecenderungan untuk belajar melalui interaksi dengan lingkungan sehingga

membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya.

Kreativitas dipahami sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan baru, mengembangkan ide secara berbeda, serta menghubungkan berbagai konsep untuk menghasilkan sesuatu yang baru (*novelty*), kreativitas juga berkaitan dengan kebermanfaatan (*usefulness*) dari ide atau produk yang dihasilkan. Menurut Torrance (dalam Alabbasi et al., 2022), kreativitas dioperasionalkan ke dalam beberapa indikator yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat indikator tersebut menjadi dasar dalam melihat perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan proses eksplorasi dan ekspresi secara langsung.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Seni Rupa tidak hanya

berorientasi pada hasil karya akhir, tetapi juga menekankan pengalaman berkarya, proses berpikir, dan kebebasan berekspresi selama kegiatan berlangsung. Melalui aktivitas seni, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan emosional.

Dalam pembelajaran Seni Rupa, penggunaan media yang inovatif, kreatif, dan interaktif perlu diperhatikan agar kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu keberlangsungan proses pembelajaran serta mendukung siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar (Fadhlika et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan (Prakusya et al., 2025). Meskipun demikian, implementasi pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan ruang yang optimal bagi

siswa untuk mengembangkan kreativitas dan mengekspresikan gagasan secara bebas. Hasil pengamatan awal di kelas 2 SDN Mlatiharjo 02 Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Seni Rupa masih cenderung didominasi oleh aktivitas yang mengikuti contoh tertentu sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi ide menjadi terbatas. Beberapa siswa masih tampak ragu dalam mengemukakan gagasan, kurang berani mencoba bentuk baru, serta cenderung menghasilkan karya yang memiliki karakteristik serupa dengan contoh yang diberikan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memfasilitasi munculnya berbagai indikator kreativitas siswa seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, maupun elaborasi dalam berkarya.

Salah satu kegiatan yang berpotensi memberikan ruang eksplorasi lebih luas kepada siswa adalah *claytivity* dalam pembelajaran Seni Rupa. *Claytivity* merupakan kegiatan berkarya menggunakan bahan *clay* yang memungkinkan siswa membentuk, memodifikasi, dan menciptakan berbagai karya berdasarkan imajinasi yang dimiliki.

Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses percobaan, manipulasi bahan, dan pengembangan ide selama proses pembelajaran berlangsung. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kegiatan *claytivity* juga dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan kemampuan berekspresi, serta memunculkan kreativitas melalui aktivitas yang bersifat eksploratif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas seni dapat mendukung perkembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Putri et al. (2020) menjelaskan bahwa kegiatan seni rupa mampu memberikan pengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa melalui proses berkarya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahel et al. (2025) memanfaatkan media *clay* dalam pembelajaran seni rupa tiga dimensi dengan fokus pada pengembangan produk dan hasil karya siswa. Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada penggunaan media *clay* terhadap produk akhir atau hasil karya siswa. Kajian yang secara

husus mengeksplorasi penerapan *claytivity* dalam pembelajaran Seni Rupa pada siswa kelas rendah sekolah dasar, terutama yang berfokus pada proses pelaksanaan dan bentuk kreativitas yang muncul berdasarkan indikator kreativitas, masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian penerapan kegiatan *claytivity* dalam pembelajaran Seni Rupa yang tidak hanya berfokus pada hasil karya siswa, tetapi juga pada proses pembelajaran serta bentuk kreativitas yang muncul selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan *claytivity* dalam pembelajaran Seni Rupa serta mengidentifikasi bentuk kreativitas yang muncul pada siswa kelas 2 SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Seni Rupa yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan kreativitas melalui aktivitas berbasis eksplorasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan *claytivity* dalam pembelajaran Seni Rupa serta mengidentifikasi bentuk kreativitas yang muncul pada siswa kelas II SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Abdussamad (2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus untuk memahami fenomena secara mendalam dengan menekankan proses, makna, dan konteks yang alami oleh subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam situasi alami dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data.

Penelitian dilaksanakan di SDN Mlatiharjo 02 Semarang dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas II sebagai partisipan utama. Namun, data penelitian difokuskan pada 17 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran karena beberapa siswa hanya hadir pada salah satu pertemuan sehingga data yang diperoleh kurang lengkap. Guru kelas berperan sebagai informan pendukung dan *observer* selama kegiatan pembelajaran. Dalam

penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (key instrument) yang secara langsung mengumpulkan data dan menafsirkan hasil penelitian (Sugiyono, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan *claytivity* dan indikator kreativitas siswa yang meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (perincian). Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya siswa yang digunakan untuk memperkuat data penelitian.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga data mencapai kejenuhan (Sugiyono, 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analisis

Kegiatan *claytivity* dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 4 Mei 2026 dengan menggunakan pendekatan eksplorasi bebas, yaitu siswa diberikan kebebasan penuh untuk membuat karya menggunakan *clay* tanpa tema tertentu. Pada kegiatan ini siswa diperbolehkan menuangkan ide berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan imajinasi yang dimiliki. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat masih bingung dalam menentukan objek yang dibuat. Beberapa siswa tampak bertanya kepada guru maupun teman di sekitarnya mengenai ide yang akan dibuat, bahkan terdapat siswa yang memperhatikan karya temannya sebelum memulai kegiatan. Akibatnya, sebagian besar karya yang dihasilkan masih didominasi objek yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti bunga, makanan, kendaraan, pohon, dan bentuk sederhana lainnya, sehingga

beberapa karya terlihat memiliki kemiripan satu sama lain.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada Kamis, 7 Mei 2026, kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan eksplorasi dengan tema imajinatif. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok tema, yaitu Hutan Peri Ajaib, Lautan Ajaib, Istana Ajaib, dan Planet Luar Angkasa Ajaib. Sebelum membuat karya, siswa terlebih dahulu diminta membuat sketsa sederhana sebagai gambaran awal ide yang akan diwujudkan ke dalam bentuk *clay*. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan tidak lagi mengalami kebingungan dalam menentukan ide. Tema yang diberikan membantu siswa memperoleh gambaran awal sehingga siswa lebih mudah mengembangkan imajinasi dan menuangkan gagasan ke dalam karya. Hasil karya yang dihasilkan pada pertemuan kedua juga terlihat lebih beragam, unik, dan menunjukkan unsur imajinatif yang lebih kuat dibandingkan pada pertemuan sebelumnya.

Perbandingan Hasil Karya Siswa

Perbedaan karakteristik hasil karya siswa pada pertemuan pertama

dan kedua terlihat dari perubahan bentuk, variasi ide, serta pengembangan detail pada karya yang dihasilkan. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa menghasilkan objek yang masih dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga indikator kreativitas, terutama *originality* belum banyak muncul. Sementara itu, pada pertemuan kedua siswa mulai menghasilkan karya yang lebih imajinatif dan beragam setelah diberikan stimulasi berupa tema dan dunia ajaib. Untuk memperjelas perubahan yang terjadi, berikut disajikan beberapa contoh perbandingan hasil karya siswa pada kedua pertemuan.



Gambar 1.& 2. Perbandingan hasil karya Sheza pada pertemuan pertama dan kedua

Secara keseluruhan, karya Sheza menunjukkan perkembangan kreativitas berdasarkan indikator Torrance dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada indikator

fluency, Sheza menunjukkan kemampuan menghasilkan ide pada kedua pertemuan melalui pembuatan beberapa objek dalam satu sesi dan munculnya gagasan imajinatif yang lebih kaya pada pertemuan kedua. Pada indikator *flexibility*, Sheza memperlihatkan kemampuan menggunakan berbagai teknik pembuatan serta menggabungkan unsur-unsur yang berbeda dalam satu karya. Pada indikator *originality*, pertemuan pertama belum menunjukkan kebaruan karena karya masih berupa objek yang umum dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan pada pertemuan kedua indikator ini muncul melalui penciptaan karakter ikan berkaki dan bertanduk yang tidak ditemukan di dunia nyata. Pada indikator *elaboration*, kedua karya menunjukkan adanya pengembangan detail, tetapi karya pada pertemuan kedua memiliki detail yang lebih beragam dan kompleks. Temuan ini menunjukkan bahwa pemberian tema imajinatif mampu menstimulasi perkembangan kreativitas siswa pada seluruh indikator kreativitas secara lebih optimal dibandingkan eksplorasi bebas. Hal ini menunjukkan bahwa tema imajinatif memberi ruang lebih

luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan daya khayal, yang terlihat dari meningkatnya kebaruan, variasi gagasan, serta detail karya Sheza.



Gambar 3. & 4. Perbandingan hasil karya Aksa pada pertemuan pertama dan kedua

Pada gambar perbandingan tersebut secara keseluruhan, perkembangan kreativitas Aksa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada indikator *fluency*, Aksa mampu menghasilkan tiga karya pada pertemuan kedua, hal itu menunjukkan kelancaran dalam menuangkan berbagai ide ke dalam bentuk *clay*. Pada indikator *flexibility*, Aksa memperlihatkan kemampuan menggunakan teknik dan konsep yang beragam, mulai dari variasi teknik pembentukan objek pada pertemuan pertama hingga menggabungkan konsep-konsep yang berbeda secara imajinatif pada pertemuan kedua. Pada indikator *originality*, karya pada pertemuan

pertama belum menunjukkan kebaruan karena masih menggunakan objek yang umum dan familiar, sedangkan pada pertemuan kedua muncul ide yang unik melalui konsep ikan surga dan neraka yang menggabungkan unsur abstrak dengan makhluk laut imajinatif. Sementara itu, indikator *elaboration* muncul pada kedua pertemuan melalui detail bentuk, warna, susunan, serta karakter yang dibuat lebih terperinci dan jelas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemberian tema imajinatif “Lautan Ajaib” mampu menstimulasi kreativitas Aksa secara lebih optimal, terutama dalam meningkatkan aspek kebaruan ide tanpa mengurangi kemampuan kelancaran, keluwesan, dan pengembangan detail karya.



Gambar 5. & 6. Perbandingan hasil karya Ashila pada pertemuan pertama dan kedua

Secara keseluruhan, karya Ashila menunjukkan perkembangan kreativitas yang sangat signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan

kedua. Pada indikator *fluency*, Ashila mampu menuangkan ide pada kedua pertemuan, namun ide pada pertemuan kedua berkembang menjadi lebih kompleks dibandingkan sebelumnya. Pada indikator *flexibility*, pertemuan pertama belum menunjukkan variasi karena hanya menggunakan satu teknik secara berulang, sedangkan pada pertemuan kedua Ashila mampu mengkombinasikan berbagai teknik, warna, dan elemen dalam satu karya. Pada indikator *originality*, karya bunga matahari pada pertemuan pertama masih berupa objek yang umum dan familiar, sedangkan pada pertemuan kedua muncul kebaruan melalui penciptaan pohon peri ajaib bernyawa dengan karakter yang imajinatif. Pada indikator *elaboration*, pertemuan pertama belum menunjukkan detail yang kuat, sementara pada pertemuan kedua muncul pengembangan detail yang lebih kaya melalui penambahan ekspresi wajah, tekstur, anatomi tubuh, dan berbagai unsur pendukung lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa tema imajinatif mampu memberikan stimulasi yang lebih optimal dalam mengembangkan kreativitas Ashila pada seluruh indikator kreativitas. Hal tersebut

terlihat dari adanya peningkatan kemampuan Ashila dalam menghasilkan ide, mengembangkan variasi bentuk, menampilkan unsur kebaruan, serta menambahkan detail yang lebih beragam pada karya yang dibuat.

Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa diobservasi menggunakan empat indikator berdasarkan teori Guilford dan Torrance (dalam Alabbasi et al., 2022), yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (elaborasi). Observasi dilakukan pada kedua pertemuan dan disajikan pada Diagram 1 berikut.

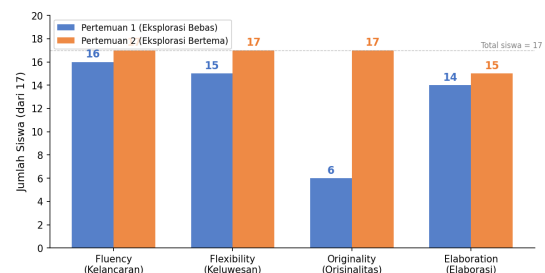


Diagram 1. Perbandingan indikator kreativitas pada pertemuan pertama dan kedua

Berdasarkan Gambar 7 di atas, secara keseluruhan terjadi peningkatan kemunculan indikator kreativitas dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Indikator *fluency* dan *flexibility* sudah cukup tinggi sejak

pertemuan pertama, menunjukkan bahwa siswa pada dasarnya mampu menghasilkan banyak ide dan menggunakan teknik yang bervariasi. Namun, peningkatan paling dramatis terjadi pada indikator *originality* yang hanya muncul pada 6 siswa (35%) di pertemuan pertama, kemudian meningkat menjadi 17 siswa (100%) di pertemuan kedua. Hal ini membuktikan bahwa pemberian stimulus tema imajinatif secara efektif mengembangkan kemampuan orisinalitas siswa, sesuatu yang tidak terwujud pada kondisi eksplorasi bebas tanpa panduan. Indikator *elaboration* juga mengalami peningkatan meski lebih moderat, dari 14 siswa menjadi 15 siswa. Menandakan bahwa kemampuan memperinci karya masih terus berkembang seiring dengan pengalaman berkarya yang lebih intensif.

Hasil Penilaian Claytivity

Penilaian dilakukan mencakup tiga aspek: sikap, LKPD/lisan, dan keterampilan/produk karya. Hasil penelitian disajikan pada Diagram 2 berikut.

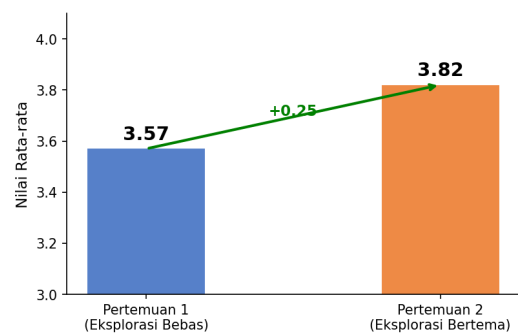


Diagram 2. Nilai rata-rata penilaian claytivity pertemuan pertama dan kedua

Pada Diagram 2 di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil penilaian *claytivity* dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, nilai rata-rata siswa sebesar 3,57 dengan nilai terendah 2,80, mencerminkan kondisi di mana sebagian siswa masih belum percaya diri dalam mengembangkan ide dan memerlukan banyak arahan. Banyak karya yang bentuknya hampir serupa satu sama lain, sehingga unsur keaslian karya belum terlihat secara optimal. Pada pertemuan kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 3,82 dengan nilai terendah yang naik signifikan menjadi 3,43 yang menandakan bahwa seluruh siswa termasuk yang sebelumnya mendapat nilai rendah sudah mengalami perkembangan yang nyata. Peningkatan sebesar 0,25 poin ini mencerminkan perkembangan menyeluruh pada ketiga aspek

penelitian seperti: sikap belajar yang lebih aktif dan mandiri, pemahaman terhadap materi yang lebih baik, serta kualitas karya *clay* yang semakin beragam dan berdetail.

Tema Imajinatif sebagai Stimulus Kreativitas dan Berpikir Divergen

Peningkatan dramatis pada indikator *originality*, dari 6 siswa (35%) menjadi 17 siswa (100%), menunjukkan bahwa tema imajinatif bukan penghambat kreativitas, melainkan stimulus yang efektif untuk memunculkan ide kreatif. Temuan ini sejalan dengan teori kreativitas Torrance (dalam Alabbasi et al., 2022) yang menekankan bahwa kreativitas ditunjukkan melalui *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, di mana pada penelitian ini tema imajinatif terutama mendorong munculnya *originality* melalui ide-ide yang unik serta *flexibility* melalui keberagaman bentuk dan karakter yang dihasilkan siswa. Selain itu, temuan ini juga sesuai dengan teori berpikir divergen Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan ide dari suatu stimulus. Pada pertemuan pertama, siswa cenderung menggunakan referensi

visual yang familiar seperti makanan, kendaraan, dan bunga, sedangkan pada pertemuan kedua tema imajinatif mendorong siswa mengembangkan asosiasi baru dan mengombinasikan unsur yang tidak biasa sehingga menghasilkan karya yang lebih orisinal. Hasil ini didukung oleh penelitian Sosna et al. (2025) yang menemukan bahwa aktivitas pembentukan objek tiga dimensi dengan panduan dapat meningkatkan seluruh komponen berpikir divergen siswa sekolah dasar secara signifikan, sehingga menunjukkan bahwa pemberian tema bukan membatasi kreativitas, tetapi dapat menjadi stimulus yang memperluas proses berpikir kreatif siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa arahan yang tepat dapat membantu mengembangkan ide secara kreatif.

Tema Imajinatif Sebagai Scaffolding

Hasil penelitian ini membuktikan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky secara nyata. Tema imajinatif berfungsi sebagai scaffolding kognitif yang membantu siswa melampaui kemampuan aktual mereka. Pada pertemuan pertama, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dan

tampak kebingungan dalam menentukan ide atau objek yang akan dibuat, sehingga karya yang dihasilkan cenderung berupa objek sederhana dan familiar. Namun, pada pertemuan kedua ketika diberikan tema imajinatif, siswa menunjukkan peningkatan kemandirian dalam berkarya dan mampu mengembangkan ide yang lebih beragam, unik, serta imajinatif. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa tema imajinatif berperan sebagai scaffolding yang membantu siswa melampaui kemampuan awalnya dan mengembangkan potensi kreatifnya yang berada dalam zona perkembangan proximal mereka, sehingga siswa menjadi lebih mampu mengeksplorasi ide, mengekspresikan gagasan, dan menghasilkan karya yang beragam.

Relevansi Clay dengan Tahap Operasional Konkret

Clay sebagai media pembelajaran sangat sesuai untuk siswa kelas 2 SD yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, dalam Pedapati, 2022). *Clay* adalah benda nyata yang dapat diraba, dibentuk, diremas, dan diubah langsung dengan tangan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang

konkret yang sesuai kebutuhan kognitif anak. Pada pertemuan pertama terjadi asimilasi di mana siswa memasukkan pengalaman baru ke dalam pola pikir yang sudah dimiliki (skema makanan, bunga, kendaraan). Pada pertemuan kedua, tema imajinatif memicu akomodasi, di mana siswa harus memodifikasi skema berpikirnya untuk menciptakan makhluk yang belum pernah ada, seperti karya Sheza yang berkembang dari burger dan kentang goreng menjadi ikan berkaki dan bertanduk.

Perkembangan Simbol Visual Siswa melalui Tema Imajinatif

Menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Gil-Ruiz et al., 2025), siswa kelas 2 SD berada pada *Schematic Stage*, di mana anak memiliki simbol-simbol visual stereotipikal yang cenderung berulang dalam karya mereka. Temuan pertemuan pertama konsisten dengan gambaran di mana hampir seluruh siswa menggunakan simbol visual yang sudah mereka kenal. Namun, pemberian tema imajinatif pada pertemuan kedua berhasil mendorong siswa keluar dari skema tersebut. Karena tidak ada simbol standar untuk peri, planet ajaib,

lautan fantasi, atau istana ajaib, siswa terdorong menciptakan simbol visual baru dari imajinasi mereka sendiri. Hal ini terlihat dari munculnya karya-karya dengan bentuk, karakter, serta kombinasi unsur yang lebih beragam dan tidak lagi terbatas pada objek nyata yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menunjukkan adanya perkembangan dalam eksplorasi visual dan kemampuan imajinatif siswa. Dengan demikian, tema imajinatif dapat membantu siswa mengembangkan simbol visual yang lebih kreatif dan juga beragam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan kegiatan *claytivity* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 2 Sekolah Dasar melalui proses eksplorasi dan manipulasi *clay*. Kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap mulai dari pengenalan bahan, demonstrasi teknik dasar, hingga pemberian kebebasan berkarya secara mandiri. Melalui proses meremas, membentuk, dan memanipulasi *clay*, siswa tidak hanya terlibat secara motorik tetapi juga terstimulasi secara kognitif dan

imajinatif. Pendekatan yang berpusat pada siswa dalam kegiatan *claytivity* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bebas tekanan, dan kondusif bagi berkembangnya kreativitas, sehingga setiap siswa mampu mengekspresikan ide-idenya secara leluasa tanpa terikat pada patokan bentuk yang baku.

Selama pelaksanaan kegiatan *claytivity*, beberapa bentuk kreativitas konkret muncul pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Dari sisi imajinasi, siswa mampu menciptakan karya berdasarkan pengalaman pribadi dan fantasi mereka seperti figur hewan, tokoh favorit, serta objek-objek imajinatif yang tidak ditentukan sebelumnya. Dari sisi variasi bentuk, setiap siswa menghasilkan karya yang berbeda-beda meski diberikan tema yang sama, mencerminkan kekhasan cara berpikir dan orisinalitas masing-masing individu. Adapun ide-ide baru tampak muncul secara spontan di tengah proses berkarya, di mana siswa kerap mengubah atau menambahkan elemen baru pada karya mereka tanpa arahan guru. Ketiga bentuk kreativitas tersebut menunjukkan bahwa *claytivity* berhasil merangsang potensi kreatif siswa secara nyata dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Alabbasi, A. M. A., Paek, S. H., Kim, D., & Cramond, B. (2022). What do educators need to know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A comprehensive review. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 13). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1000385>
- Alifah Putri, F., Rahmawati & Suyadi. (2020). ANALISIS PERKEMBANGAN SENI KREATIVITAS SISWA KELAS RENDAH MUHAMMADIYAH PAJANGAN 2 YOGYAKARTA. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 1–9. Retrieved <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Gil-Ruiz, P., Martinez-Verez, V., Ospina Toro, W., & Castañeda Marulanda, W. (2025). Children's Drawing and Graphic Development: An Empirical Study of the Developmental Stages According to Lowenfeld. *Education Sciences*, 15(6). <https://doi.org/10.3390/educsci15060681>
- Noor Fadhlika, R. (2024). *Pengembangan Media SBDP KIT Seni Rupa Materi Kerajinan Daur Ulang Kurikulum Merdeka Kelas IV* (Vol. 7, Number 2).
- Pedapati, K. (2022). Piagetian and Vygotskian Concepts of Cognitive Development: A Review. In *Indian Journal of Mental Health* (Vol. 9, Number 3).
- Prakusya, D. A., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APPRECIATION CARD PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KEJAMBON 4 KOTA TEGAL. *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 5(1), 156–165. <https://doi.org/10.26877/literasi.v5i1.22342>
- Rahel, K., Hulu, Y., Suartini, L., Gusti, I., Sura Ardana, N., Seni, J., Desain, D., Bahasa, F., & Seni, D. (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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Sosna, T., Vochozka, V., Šerý, M., & Blažek, J. (2025). Developing pupils' creativity through 3D modeling: an experimental study. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1583877>