



Pemanfaatan Tanah Liat dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Aisyiyah 1 Kota Bima

Mutmainnah Radiallah^{1*}, Hendra², Syahru Ramadhan³

Corresponding Author's e-mail : mutmainnahradiallah23@gmail.com

Article History

Manuscript submitted:
14 April 2026
Manuscript revised:
03 Mei 2026
Accepted for publication:
18 Juni 2026

Keywords

Clay, Children's Creativity,
Early Childhood, TK
Aisyiyah

Kata Kunci

Tanah Liat, Kreativitas
Anak, Anak Usia Dini,
TK Aisyiyah

Abstract

This study aims to describe the use of clay in learning and examine children's creativity development through clay media at TK Aisyiyah 1 Kota Bima. This study employed a qualitative approach with a descriptive design. The subjects comprised the class teacher and 15 Group B children at TK Aisyiyah 1 Kota Bima. Data were collected through semi-structured interviews, participatory observation, and documentation. Data were analysed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings show that the use of clay in learning was carried out through three stages, namely media preparation, demonstration of basic techniques, and free exploration and creative activities. Children's creativity development appeared in four main aspects. Fluency was seen in children's ability to produce many forms. Flexibility was shown through variations in the forms created. Originality appeared in the uniqueness of each child's work. Meanwhile, elaboration was reflected in adding details to the works produced. Based on these findings, clay can be an effective medium for developing early childhood creativity at TK Aisyiyah 1 Kota Bima.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan tanah liat dalam proses pembelajaran serta mengkaji perkembangan kreativitas anak melalui media tanah liat di TK Aisyiyah 1 Kota Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas dan 15 anak kelompok B TK Aisyiyah 1 Kota Bima. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat dalam pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan media, demonstrasi teknik dasar, serta kegiatan eksplorasi dan kreasi bebas. Perkembangan kreativitas anak tampak pada empat aspek utama. Aspek kelancaran (fluency) terlihat dari kemampuan anak menghasilkan banyak bentuk. Aspek keluwesan (flexibility) ditunjukkan melalui variasi bentuk yang dibuat. Aspek orisinalitas (originality) tampak dari keunikan karya masing-masing anak. Sementara itu, aspek elaborasi (elaboration) terlihat melalui penambahan detail pada karya yang dihasilkan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tanah liat efektif dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Kota Bima.

¹ Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia



Contents

Abstract	844
Introduction	845
Methods.....	847
Results and Discussions.....	847
Conclusion.....	852
Reference	853

III

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi fondasi penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia pada masa mendatang. Pada usia 0–6 tahun, anak berada dalam periode peka (*sensitive period*), yaitu tahap ketika berbagai aspek perkembangan, meliputi kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas, mengalami pertumbuhan yang sangat cepat dan signifikan (Furi, 2025). Pendidikan pada tahap ini harus dirancang secara terencana dan tepat agar dapat mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal, termasuk kemampuan kreatif yang menjadi modal penting bagi anak dalam menghadapi berbagai tantangan di abad ke-21 (Irna, 2024). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menggambar atau bernyanyi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir divergen yang membantu anak menemukan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi dalam menghadapi suatu masalah (Mancar, 2025).

Kreativitas pada anak usia dini memiliki ciri tersendiri yang berbeda dengan kreativitas pada orang dewasa. Anak yang kreatif biasanya terlihat dari rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan terhadap banyak hal, serta kecenderungan untuk bersikap mandiri dan percaya diri (Irna, 2024). Anak yang kreatif tidak takut melakukan kesalahan dan memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, meskipun pandangannya berbeda dari orang lain. Namun, kreativitas bukan merupakan bakat bawaan yang bersifat tetap (*fixed trait*), melainkan kemampuan yang dapat diasah, ditumbuhkan, dan dikembangkan melalui pemberian stimulasi yang tepat secara konsisten dan berkelanjutan (Nur, 2026). Oleh karena itu, anak usia dini membutuhkan lingkungan belajar yang menyediakan banyak ruang untuk bereksplorasi. Lingkungan yang mendukung dan memberi kesempatan bagi anak untuk mencoba berbagai pengalaman terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitasnya (Laely, 2023).

Salah satu cara yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Bagi anak, bermain merupakan bagian penting dari kehidupannya, karena melalui aktivitas tersebut anak dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, dan imajinasinya dengan bebas (Ferliana et al., 2023). Permainan yang melibatkan penggunaan dan pengolahan benda-benda konkret sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Menurut Piaget, anak pada rentang usia 2–7 tahun berada dalam fase praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah belajar melalui interaksi langsung dengan objek fisik di sekitarnya. Pada masa ini, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila anak memperoleh pengalaman nyata dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Pitriani et al., 2023). Dengan demikian, pengalaman taktil dan pengalaman langsung (*direct experience*) membantu anak membangun pemahaman yang lebih bermakna. Hal ini karena pada

usia dini, anak lebih efektif belajar melalui pengalaman nyata yang melibatkan aktivitas tubuh secara langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal.

Tanah liat merupakan media bermain yang sangat potensial untuk menstimulasi kreativitas anak. Sebagai bahan alami yang lentur dan mudah dibentuk, tanah liat memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan gagasan imajinatifnya dalam bentuk karya tiga dimensi (Indriyani et al., 2023). Berbeda dari mainan yang telah memiliki bentuk dan fungsi tertentu (*finished toys*), tanah liat termasuk dalam jenis mainan terbuka (*open-ended toys*) yang penggunaannya tidak terikat oleh aturan baku. Kondisi ini memberi anak kebebasan untuk berpikir kreatif dalam menentukan bentuk karya yang ingin dibuat serta cara mewujudkannya. Selain itu, tekstur tanah liat yang unik mampu memberikan rangsangan sensorik yang bermanfaat bagi perkembangan sistem saraf anak. Stimulasi sensorimotor yang diberikan secara optimal dapat membantu membentuk sekaligus memperkuat koneksi saraf dalam otak anak (Sidiq et al., 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tanah liat efektif digunakan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Maisarah, (2019) di TK IT Salsabila Samarinda, ditemukan adanya peningkatan kreativitas anak secara signifikan setelah diberikan kegiatan bermain plastisin tanah liat, yakni dari 9% pada tahap pra-siklus meningkat menjadi 93% pada siklus III. Temuan yang sejalan juga diperoleh dari penelitian mengenai pemanfaatan media tanah liat, yang menunjukkan bahwa kegiatan membentuk dan bereksplorasi dengan tanah liat dapat meningkatkan partisipasi anak sekaligus mengembangkan kreativitasnya secara signifikan (Septiarsih, 2025). Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat memberikan kontribusi yang bermakna terhadap peningkatan kreativitas anak.

Penelitian eksperimen yang membandingkan penggunaan tanah liat dan *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak menunjukkan bahwa keduanya sama-sama efektif. Namun, tanah liat memiliki kelebihan dalam memberikan stimulasi sensorik karena tekstur alaminya lebih beragam (Septiarsih, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang menunjukkan bahwa penggunaan *polymer clay* memberikan dampak yang lebih kuat dibandingkan plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak (Ulfa, 2023). Variasi tekstur, tingkat kekentalan, dan karakteristik material tanah liat menghadirkan tantangan tersendiri bagi anak. Tantangan tersebut justru dapat menstimulasi kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*).

TK Aisyiyah 1 Kota Bima merupakan salah satu lembaga PAUD yang telah menerapkan penggunaan tanah liat dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil observasi awal, tanah liat dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan membentuk, mencetak, dan menghasilkan berbagai karya kreatif anak. Akan tetapi, pemanfaatan tersebut belum terdokumentasi secara sistematis, terutama terkait penerapannya dalam konteks pedagogis serta pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas anak. Adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan dan kajian ilmiah yang terdokumentasi menjadi alasan penting dilakukannya penelitian ini.

Penelitian ini diarahkan pada dua tujuan pokok. Pertama, menggambarkan bentuk pemanfaatan tanah liat dalam proses pembelajaran di TK Aisyiyah 1 Kota Bima. Kedua, mengkaji perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan belajar yang menggunakan media tanah liat. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan anak usia dini, terutama mengenai penggunaan media untuk menstimulasi kreativitas anak. Adapun secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru PAUD dalam menyusun kegiatan pembelajaran berbasis tanah liat secara efektif.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam pemanfaatan tanah liat dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami di TK Aisyiyah 1 Kota Bima. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Maret hingga Mei 2026. Lokasi penelitian berada di TK Aisyiyah 1 Kota Bima, Kelurahan Nae, Kecamatan Rasanae Barat, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan bahwa subjek memiliki pengetahuan, keterlibatan, dan pengalaman yang relevan dengan pemanfaatan tanah liat dalam pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini meliputi satu orang guru kelas kelompok B serta 15 anak kelompok B yang secara aktif mengikuti kegiatan bermain tanah liat. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu wawancara semi-terstruktur dengan guru, observasi partisipatif terhadap aktivitas anak selama kegiatan bermain tanah liat, serta dokumentasi dalam bentuk foto dan video kegiatan. Observasi dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan, dengan durasi masing-masing pertemuan selama 60 menit.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas pedoman wawancara dan lembar observasi. Pedoman wawancara memuat sejumlah pertanyaan mengenai tahapan pemanfaatan tanah liat serta pandangan guru terhadap perkembangan kreativitas anak. Sementara itu, lembar observasi disusun berdasarkan empat indikator kreativitas menurut Guilford, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara guru dan hasil observasi terhadap anak, serta triangulasi metode dengan membandingkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Pemanfaatan Tanah Liat dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas B, penggunaan tanah liat dalam kegiatan pembelajaran di TK Aisyiyah 1 Kota Bima telah diterapkan selama dua tahun terakhir. Guru menyampaikan bahwa tanah liat diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah, karena material tersebut cukup mudah ditemukan di wilayah Kota Bima. Sebelum digunakan, tanah liat terlebih dahulu melalui proses pembersihan dari kotoran, perendaman, dan pengulenan hingga memiliki tekstur yang lentur serta mudah dibentuk. Guru kelas B menjelaskan bahwa tanah liat biasanya diambil dari area persawahan di sekitar sekolah. Setelah dibersihkan, tanah liat dicampur dengan sedikit air hingga kalis. Guru juga menuturkan bahwa anak-anak selalu menunjukkan antusiasme yang tinggi setiap kali kegiatan bermain tanah liat akan dilaksanakan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat dalam pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap kegiatan. Tahap pertama adalah persiapan media, yaitu guru menyiapkan tanah liat yang telah diolah, alas berupa plastik atau daun pisang, serta alat bantu sederhana seperti cetakan dari bambu atau tutup botol. Selain itu, guru juga menyediakan wastafel atau baskom berisi air agar anak dapat membasahi tangan ketika tanah liat mulai mengering. Tahap persiapan ini berlangsung kurang lebih 10 menit dan dilakukan sebelum anak-anak memasuki area bermain.

Tahap kedua yaitu guru memberikan demonstrasi mengenai teknik-teknik dasar dalam membentuk tanah liat. Berdasarkan observasi pada pertemuan kedua, guru memperagakan tiga

teknik utama, yaitu menggulung (*rolling*) untuk menghasilkan bentuk memanjang, menekan (*pressing*) untuk membuat bentuk pipih, serta mencubit (*pinching*) untuk membentuk mangkuk kecil atau cekungan. Demonstrasi dilakukan secara perlahan dengan penjelasan yang mudah dipahami anak. Guru juga memperlihatkan beberapa contoh bentuk yang dapat dibuat, seperti bola, ular, mangkuk kecil, dan bintang. Saat kegiatan berlangsung, guru mengingatkan anak-anak agar membasahi tangan sedikit apabila tanah liat mulai mengering, serta memperbolehkan mereka menggunakan cetakan yang telah disediakan.

Tahap ketiga merupakan kegiatan eksplorasi dan kreasi bebas. Pada tahap ini, anak diberi kesempatan untuk membentuk tanah liat berdasarkan ide dan imajinasinya masing-masing. Hasil observasi pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa anak-anak tampak sangat antusias dalam mengolah dan memanipulasi tanah liat. Sebagian anak terlihat menggulung tanah liat menjadi bentuk memanjang menyerupai ular atau ranting, sementara anak lainnya membuat bola-bola kecil yang kemudian disusun menjadi suatu rangkaian. Selain itu, terdapat anak yang memanfaatkan cetakan sederhana untuk menghasilkan bentuk bintang dan hati. Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling untuk memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan, tanpa menentukan atau membatasi bentuk karya yang harus dibuat.

Kegiatan bermain tanah liat dilaksanakan secara rutin setiap dua minggu sekali pada hari Jumat sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Setiap kegiatan berlangsung sekitar 45–60 menit. Guru menjelaskan bahwa hari Jumat dipilih karena jadwal pembelajaran pada hari tersebut lebih fleksibel dibandingkan hari lainnya. Dalam wawancara, guru menyampaikan bahwa kegiatan ini tidak boleh dilakukan secara terburu-buru, sebab anak-anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bereksplorasi. Apabila kegiatan dilakukan dengan tergesa-gesa, kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

b. Perkembangan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Tanah Liat

Berdasarkan hasil observasi terhadap 15 anak kelompok B selama enam kali pertemuan, terlihat adanya perkembangan kreativitas anak pada empat aspek. Pada aspek kelancaran (*fluency*), anak menunjukkan peningkatan dalam menghasilkan berbagai bentuk karya. Pada pertemuan pertama, sebagian besar anak rata-rata hanya mampu membuat 1–2 bentuk sederhana, seperti bola dan bentuk pipih. Namun, pada pertemuan ketiga dan keempat, anak-anak mulai mampu menghasilkan sekitar 3–4 bentuk berbeda dalam satu sesi kegiatan. Salah satu anak berinisial A berusia 5 tahun, misalnya, mampu membuat bola, ular panjang, mangkuk kecil, serta bunga sederhana dalam satu kali kegiatan. Guru juga mencatat bahwa A termasuk anak yang paling cepat dalam menciptakan beragam bentuk.

Pada aspek keluwesan (*flexibility*), hasil observasi memperlihatkan bahwa anak-anak mulai menunjukkan variasi dalam menentukan bentuk karya yang dibuat. Pada pertemuan awal, sebagian besar anak masih cenderung meniru bentuk yang dicontohkan guru, seperti bola dan ular. Namun, pada pertemuan keempat dan kelima, bentuk yang dihasilkan mulai lebih beragam, meliputi bentuk hewan seperti kura-kura, ikan, dan cacing; bentuk buah seperti pisang, apel, dan anggur; bentuk kendaraan seperti mobil dan pesawat; serta bentuk-bentuk abstrak bebas. Salah satu anak berinisial B berusia 5,5 tahun membuat karya yang disebutnya “rumah untuk semut”, berupa gundukan tanah liat dengan beberapa lubang kecil. Sementara itu, anak berinisial C berusia 5 tahun membuat bentuk “piring dan sendok”, meskipun hasilnya masih sederhana.

Pada aspek orisinalitas (*originality*), hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap anak memiliki ciri khas tersendiri dalam menghasilkan karya. Observasi mendalam pada pertemuan kelima memperlihatkan bahwa meskipun anak-anak diberikan tema yang sama, tidak ada karya yang benar-

benar serupa antara satu anak dengan anak lainnya. Saat guru memberikan tema bebas, anak berinisial D membuat bentuk yang disebutnya sebagai “naga” dengan tubuh berlekuk-lekuk serta hiasan biji-bijian yang dijadikan sisik. Anak berinisial E membuat bentuk “adonan pizza” dengan tambahan potongan daun kering sebagai taburan. Sementara itu, anak berinisial F membuat “cincin” dari gulungan tanah liat tipis yang dikenakan di jarinya. Guru juga menyampaikan bahwa anak-anak kerap menghasilkan karya-karya yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya.

Pada aspek elaborasi (*elaboration*), perkembangan kreativitas anak tampak melalui kemampuan mereka dalam menambahkan detail pada karya yang dibuat. Pada pertemuan awal, hasil karya anak masih cenderung sederhana dan belum memiliki banyak detail. Namun, pada pertemuan kelima dan keenam, anak mulai memperkaya karyanya dengan elemen dekoratif menggunakan berbagai alat bantu. Anak berinisial G, misalnya, membuat bentuk kura-kura dengan menambahkan pola garis pada bagian cangkang menggunakan ujung sendok plastik. Anak berinisial H membuat bentuk wajah dengan menambahkan mata dari biji kacang hijau dan mulut dari potongan sedotan. Sementara itu, anak berinisial I membuat bentuk mobil dengan menambahkan roda dari tutup botol kecil. Guru juga menyediakan bahan-bahan alami seperti daun kering, ranting kecil, biji-bijian, dan kerikil yang dimanfaatkan anak untuk memperindah serta memperkaya hasil karyanya.

Hasil wawancara dengan guru memperkuat temuan yang diperoleh melalui observasi. Guru menyampaikan bahwa sejak kegiatan bermain tanah liat dilakukan secara rutin, anak-anak menjadi lebih berani dalam mencoba hal-hal baru. Mereka tidak lagi cepat merasa puas dengan satu bentuk karya, tetapi terdorong untuk membuat bentuk lain yang lebih beragam. Bahkan, beberapa anak mulai menunjukkan keberanian untuk menceritakan hasil karyanya. Guru juga mencatat adanya perubahan pada anak yang sebelumnya cenderung pasif dan selalu menunggu arahan. Anak yang dahulu lebih banyak diam dan menunggu contoh dari guru kini mulai menunjukkan inisiatif untuk membuat bentuk sendiri. Perubahan tersebut dipandang sebagai perkembangan yang sangat positif.

2. Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan tanah liat di TK Aisyiyah 1 Kota Bima dilaksanakan melalui tiga tahap yang terstruktur, yaitu persiapan media, demonstrasi teknik dasar, serta kegiatan eksplorasi dan kreasi bebas. Temuan tersebut selaras dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) yang dikemukakan oleh Dewey, bahwa anak akan belajar secara lebih efektif ketika terlibat aktif dengan bahan, objek, dan lingkungan di sekitarnya (Maryana, 2025). Tanah liat sebagai media belajar memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman sensorik, yang berperan sebagai dasar penting dalam menunjang perkembangan kognitifnya.

Proses pengolahan tanah liat yang dilakukan guru sebelum kegiatan berlangsung menunjukkan adanya pemahaman pedagogis mengenai pentingnya menyediakan media yang aman, layak, dan nyaman digunakan oleh anak. Tanah liat yang digunakan tergolong jenis *earthenware*, yaitu tanah liat alami dengan karakteristik plastis, lentur, dan mudah dibentuk (Amri, 2024). Penelitian Amri, Muqodas, dan Justicia (2024) memperkuat bahwa jenis tanah liat tersebut paling tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, karena bebas dari bahan kimia berbahaya serta memiliki tekstur dan konsistensi yang mendukung perkembangan motorik halus anak. Konsistensi tanah liat yang lentur dan mudah dibentuk, tetapi tetap mampu mempertahankan bentuknya, memberikan tantangan yang sesuai dengan zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) anak (Maryana, 2025).

Metode demonstrasi teknik dasar yang diterapkan guru menunjukkan adanya penggunaan pembelajaran *scaffolding*, yaitu bentuk pendampingan awal yang diberikan kepada anak, kemudian secara bertahap dikurangi ketika anak mulai mampu bekerja lebih mandiri (Rawanti et al., 2023). Dalam pelaksanaannya, guru memperagakan tiga teknik dasar, yaitu menggulung, menekan, dan mencubit, yang menjadi keterampilan utama dalam membentuk tanah liat. Maisarah, (2019) menyatakan bahwa penguasaan teknik-teknik dasar tersebut merupakan syarat penting agar anak mampu menyalurkan ide kreatifnya secara maksimal. Hal ini karena kegiatan bermain tanah liat tidak hanya melibatkan kemampuan membentuk, tetapi juga membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan rasa tanggung jawab. Tanpa pemahaman yang memadai tentang cara mengolah dan membentuk tanah liat, anak dapat mengalami kesulitan bahkan frustrasi karena ide atau gagasan yang dimilikinya tidak dapat diwujudkan dalam bentuk karya.

Tahap eksplorasi dan kreasi bebas menjadi fase paling penting dalam menstimulasi kreativitas anak. Pada tahap ini, anak memperoleh kebebasan untuk menentukan bentuk karya yang ingin dibuat serta memilih cara mewujudkannya sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Temuan ini selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menekankan proses *inquiry*, eksplorasi mandiri, dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar (Trisnawati et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian relevan menunjukkan bahwa pemberian kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi menggunakan tanah liat berperan penting dalam meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih fokus, antusias, dan terlibat secara langsung dalam setiap tahap kegiatan (Septiarsih et al., 2026). Dengan demikian, anak tidak lagi diposisikan sebagai penerima instruksi guru secara pasif, tetapi sebagai individu aktif yang membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang dialaminya.

Pelaksanaan kegiatan setiap dua minggu sekali menunjukkan adanya pertimbangan praktis dari guru dalam mengatur keseimbangan antara kegiatan bermain tanah liat dan aktivitas pembelajaran lainnya. Namun demikian, beberapa penelitian merekomendasikan agar kegiatan tersebut dilakukan dengan frekuensi yang lebih intensif, setidaknya satu kali dalam seminggu, sehingga pengembangan kreativitas anak dapat berlangsung lebih optimal (Astria & Harahap, 2022). Keterbatasan waktu dan sumber daya masih menjadi tantangan yang sering dihadapi oleh berbagai lembaga PAUD di Indonesia. Kendala tersebut mencakup terbatasnya fasilitas pembelajaran, kurangnya ketersediaan bahan ajar, serta jumlah tenaga pendidik yang belum memadai (Anggraini et al., 2023). Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan secara konsisten setiap dua minggu sekali di TK Aisyiyah 1 tetap memberikan dampak positif. Kondisi ini menunjukkan bahwa mutu interaksi yang terbangun selama kegiatan berlangsung lebih berperan penting dibandingkan hanya menekankan pada seberapa sering kegiatan tersebut dilaksanakan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aktivitas bermain tanah liat dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak melalui empat aspek utama, yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat aspek tersebut mengacu pada teori kreativitas Guilford, yang hingga kini masih banyak digunakan sebagai landasan dalam berbagai kajian mengenai kreativitas anak usia dini (Aulia et al., 2024). Temuan ini juga mendukung penelitian (Maisarah, 2020) yang menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tanah liat mampu meningkatkan keempat aspek kreativitas secara signifikan pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. Dalam penelitian tersebut, tingkat kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 9% pada tahap pra-siklus menjadi 93% setelah pelaksanaan intervensi selama tiga siklus.

Perkembangan aspek kelancaran (*fluency*) terlihat dari meningkatnya jumlah bentuk yang dapat dibuat oleh anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amri, (2024) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain tanah liat efektif dalam menstimulasi kelancaran berpikir anak. Kelancaran berpikir merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan berbagai ide atau gagasan dalam jumlah banyak dalam waktu yang relatif singkat (Putri, 2022). Dalam kegiatan bermain tanah liat, aspek kelancaran tampak dari kemampuan anak menghasilkan berbagai bentuk karya yang beragam. Amri dkk. juga menemukan adanya peningkatan skor rata-rata dari 55,78 pada tahap *pretest* menjadi 92,81 pada tahap *posttest* setelah anak mengikuti kegiatan bermain tanah liat Plered. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat berpengaruh secara langsung terhadap kemampuan anak dalam menciptakan variasi bentuk (Amri, 2024).

Aspek keluwesan (*flexibility*) terlihat dari semakin beragamnya bentuk karya yang dihasilkan anak, yang menunjukkan perkembangan kemampuan mereka dalam memandang dan menyelesaikan sesuatu dari berbagai sudut pandang. Perbowosari, (2025), melalui penelitian terhadap 15 anak usia 5–6 tahun di salah satu taman kanak-kanak di Denpasar, Bali, menemukan bahwa kegiatan eksplorasi tanah liat dapat membantu anak mengembangkan fleksibilitas berpikir. Hal ini terjadi karena anak diberi kesempatan untuk mencoba berbagai kemungkinan bentuk sebelum akhirnya memilih dan menetapkan bentuk yang ingin dibuat. Proses *trial and error* yang dialami anak saat membentuk tanah liat, seperti ketika tanah liat terlalu kering hingga retak atau terlalu basah hingga menjadi lembek, mendorong anak untuk menemukan solusi lain dan menyesuaikan cara kerja yang digunakan. Pengalaman ini secara tidak langsung membantu melatih keluwesan berpikir anak, yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan mereka.

Perkembangan aspek orisinalitas (*originality*) yang terlihat dari keunikan karya setiap anak menjadi salah satu temuan utama dalam penelitian ini. Pada anak usia dini, orisinalitas tidak dinilai berdasarkan ukuran kebaruan yang berlaku secara umum, tetapi dilihat dari sejauh mana karya tersebut memiliki unsur baru jika dikaitkan dengan pengalaman, pengetahuan, dan lingkungan anak itu sendiri (Aeni, 2024). Anak D yang membuat bentuk “naga” dan anak E yang menciptakan “adonan pizza” dengan tambahan taburan daun menunjukkan kemampuan mereka dalam mengolah pengalaman sehari-hari menjadi bentuk representasi baru melalui media tanah liat. Aeni, (2024) menjelaskan bahwa orisinalitas anak dapat berkembang ketika anak diberi ruang kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya tanpa adanya tekanan untuk meniru contoh yang ditunjukkan oleh guru.

Aspek elaborasi (*elaboration*) terlihat dari kemampuan anak menambahkan berbagai detail pada hasil karyanya, yang menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengembangkan gagasan secara lebih luas dan kompleks. Temuan penelitian mengenai penggunaan *polymer clay* juga menunjukkan bahwa media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia dini, termasuk dalam membantu anak memperkaya, memperindah, dan menyempurnakan karya yang dibuatnya (Ulfa, 2023). Penambahan unsur detail, seperti penggunaan biji-bijian sebagai hiasan, goresan garis, maupun perpaduan dengan berbagai bahan alam lainnya, menunjukkan bahwa anak tidak hanya mampu menghasilkan gagasan, tetapi juga dapat mengembangkan dan memperkaya ide tersebut. Kemampuan elaborasi ini memiliki peran penting dalam proses kreatif, karena membedakan antara gagasan yang masih sederhana dengan gagasan yang telah diolah secara lebih matang (Rezieka et al., 2021).

Secara teoretis, temuan penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget yang menegaskan bahwa anak pada tahap praoperasional akan belajar lebih efektif melalui kegiatan memanipulasi dan berinteraksi langsung dengan objek-objek konkret (Maryana, 2025). Tanah liat sebagai media konkret menghadirkan pengalaman sensorimotorik yang membantu anak memahami

konsep-konsep abstrak, seperti bentuk, volume, dan tekstur, melalui keterlibatan langsung. Hal ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menegaskan bahwa anak usia dini lebih efektif belajar melalui objek nyata dan pengalaman konkret, karena pada tahap tersebut mereka belum sepenuhnya mampu memahami konsep abstrak secara optimal (Anggrian, 2025). Selain itu, hasil penelitian ini turut memperkuat teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Demonstrasi yang diberikan guru serta interaksi antar anak selama bermain tanah liat membentuk zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*), sehingga anak terdorong untuk mengembangkan kreativitasnya ke tingkat yang lebih tinggi melalui arahan, bantuan, dan kerja sama (Trisnawati et al., 2025).

Dari sudut pandang pendidikan karakter, temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Perbowosari, (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan eksplorasi tanah liat tidak hanya berperan dalam meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga membantu menumbuhkan nilai-nilai karakter, seperti kesabaran, ketekunan, dan kerja sama. Hasil observasi di TK Aisyiyah 1 menunjukkan bahwa anak-anak memperoleh pengalaman belajar karakter melalui kegiatan bermain tanah liat. Anak belajar bersabar ketika bentuk yang dibuat belum sesuai dengan keinginannya, belajar tekun untuk mencoba kembali saat mengalami kegagalan, serta belajar bekerja sama ketika berbagi alat atau saling membantu dalam menyelesaikan karya. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa permainan tradisional berbahan tanah liat atau lempung memuat nilai-nilai karakter, seperti kebersamaan, kegembiraan, dan kerja sama (Septiarsih, 2025). Selain itu, kegiatan seni juga terbukti dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini, seperti ketekunan, kesabaran, dan kemampuan bekerja sama (Khalimah & Prasetyo, 2022). Dengan demikian, pembentukan karakter melalui kegiatan bermain tanah liat menjadi kontribusi tambahan yang bernilai penting dalam mendukung pendidikan anak usia dini secara holistik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta uraian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan tanah liat di TK Aisyiyah 1 Kota Bima dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu penyiapan bahan dan alat, pemberian contoh atau demonstrasi teknik dasar, serta kegiatan eksplorasi dan kreasi bebas oleh anak. Rangkaian tahapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan berorientasi pada pengalaman langsung (*experiential learning*) serta pemberian bantuan bertahap (*scaffolding*) yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kegiatan bermain tanah liat terbukti mampu menstimulasi perkembangan kreativitas anak pada empat aspek utama. Aspek kelancaran (*fluency*) terlihat dari meningkatnya jumlah bentuk yang mampu dibuat anak. Aspek keluwesan (*flexibility*) tampak melalui munculnya berbagai variasi bentuk dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Aspek orisinalitas (*originality*) terlihat dari keunikan hasil karya yang berbeda pada setiap anak. Sementara itu, aspek elaborasi (*elaboration*) ditunjukkan melalui kemampuan anak menambahkan rincian atau detail pada karya yang dibuat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tanah liat dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif, ekonomis, mudah diperoleh, serta sesuai untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, guru PAUD dianjurkan untuk memasukkan kegiatan bermain tanah liat secara lebih terencana dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Untuk penelitian berikutnya, disarankan dilakukan kajian eksperimen yang membandingkan efektivitas tanah liat dengan media pembelajaran lain secara kuantitatif. Selain itu, penelitian longitudinal juga penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh jangka panjang kegiatan bermain tanah liat terhadap perkembangan kreativitas anak.

Ucapan Terimakasih

Penulis memanjatkan rasa syukur kepada Allah SWT karena penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penghargaan dan terima kasih disampaikan kepada Kepala TK Aisyiyah 1 Kota Bima yang telah memberikan kesempatan serta izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada guru kelas B TK Aisyiyah 1 Kota Bima atas keterlibatan, bantuan, dan kerja sama yang diberikan selama proses pengumpulan data berlangsung. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada seluruh anak kelompok B yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian dengan penuh semangat dan antusias. Penulis juga mengapresiasi Universitas Muhammadiyah Bima atas dukungan akademik serta fasilitas yang telah diberikan selama penyusunan penelitian ini. Selain itu, penulis menyampaikan penghargaan kepada tim reviewer jurnal atas masukan, arahan, dan saran perbaikan yang sangat membantu dalam penyempurnaan artikel ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta atas doa, motivasi, dan dukungan yang senantiasa diberikan. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Aeni, N. (2024). Pengaruh metode permainan tanah liat dan playdough terhadap kreativitas anak usia dini. *Research in Early Childhood Education and Parenting (RECEP)*, 5(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/64916>
- Amri, F. A. (2024). Efektifitas Bermain Tanah Liat Plered Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 19-26.
- Anggraini, E. S., Tri, F., Adana, N., Azahra, V. A., Aqilah, J., Alsiana, M., Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Universitas, D., & Medan, N. (2023). Problematika manajemen lembaga paud dalam keterbatasan sumber daya manusia. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 8(1), 69-78.
- Anggrian, M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA :Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(01), 1-11.
- Astria, R., & Harahap, S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 625-630.
- Aulia, S., Suzanti, L., & Widjayatri, D. (2024). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Pemanfaatan Barang Bekas Anorganik. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 783-795. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.975>
- Ferliana, E., Waluyo, B., & Wawan, A. (2023). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Teknik Dalam Membentuk Berbasis Tematik Di Taman Kanak Kanak Paud An Nur Pugung Raharjo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Tarbiyah Jurnal ; Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-10.
- Furi, L. D. R. (2025). Efektivitas Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia Dini Pada Abad-21. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 6(1), 6-12. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>
- Indriyani, I., Moita, S., & Oleo, U. H. (2023). Pembelajaran tiga dimensi melalui media tanah liat pada. *Jurnal pembelajaran seni dan budaya*, 8(2), 54-64.
- Irna. (2024). Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 13(2), 405-416. <http://stp-mataram.e-journal.id/JIH>
- Khalimah, E., & Prasetyo, I. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini di Wilayah Sekitar Candi Borobudur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5722-

5733. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3280>
- Laely, K. (2023). *Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun*. 6(3), 354of 358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.519>
- Maisarah, A. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 6034(2), 46–54.
- Mancar. (2025). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Tk Bella Di Desa Ulu Gajah. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 1–11.
- Maryana. (2025). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B SPS Rambutan 78. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1720–1730.
- Nur, F. M. (2026). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Mengolah Botol Bekas Menjadi Kerajinan*. 4(3), 18109–18115.
- Perbowosari, H. (2025). Clay Exploration: A Media For Character Education, Creativity, And Hindu's Life Values. *Lex Localis-Journal of Local Self-Government*, 23(11), 1253–1267.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Putri, S. U. (2022). Identifikasi Kemampuan Fluency Anak Usia Dini pada Pembelajaran STEAM Project Based Learning. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 147–155. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.307>
- Rawanti, S., Hardiyanti, W. E., Siregar, I. K., & Juniarti, Y. (2023). Pengaruh Metode Bercerita Dan Metode Pembelajaran Scaffolding Terhadap Perilaku Moral Anak. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(1), 687–704.
- Rezieka, D. G., Wibowo, D. V., & Insiyah, M. (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 31–46.
- Septiarsih, E. (2025). Kreativitas dan Literasi Budaya Melalui Tanah Liat Pada Anak Usia 4-6 Tahun: Sebuah Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah, Universitas Negeri Malang*, 5.
- Septiarsih, E., Mudiono, A., & Samawi, A. (2026). Eksplorasi Tanah Liat dan Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 10(1), 214–223.
- Sidiq, N. J., Nur, A., Islami, M., & Rusliana, F. (2025). Pentingnya Bermain Sensori untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Trisnawati, R. D., Bayu, G. W., & Asril, M. (2025). Project-Based Learning Berbantuan Media Tanah Liat untuk Mengembangkan Kreativitas dan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 918–931. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1607>
- Ulfa, R. D. (2023). Pengaruh Polymer Clay Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 1747–1756.