

Implementasi Pembuatan *Frame Clay* Berbasis *Joyful Learning* Sebagai Pengembangan Kreativitas Peserta Didik di MIM Gambiranom

Salma Jihan Nabilah¹, Yurice Helln Trilia², Gallant Karunia Assidik^{*3}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

*e-mail: a510239281@student.ums.ac.id¹, a510230282@student.ums.ac.id²

Correspondence author: gka215@ums.ac.id³

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
13.04.2026	29.05.2026	26.05.2026	14.06.2026

Abstract: A joyful learning based frame clay making activity was conducted at MIM Gambiranom as an effort to develop students' creativity, which is still low in formal learning. This activity aims to create a fun, active, and meaningful learning experience through art exercises using clay as a medium. The method used was a participatory action research (PAR) approach with 187 students in grades 1–6 as subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Indicators of the activity's success included enthusiasm, active participation, the ability to explore ideas, and the results of the students' work. The results of the activity showed that students were very enthusiastic and able to produce various forms of frame clays according to their creativity and individual developmental stages. In addition to increasing creativity, this activity also trained students' fine motor skills, cooperation, and self-confidence. Thus, joy learning-based learning using clay as a medium effectively supports the development of creativity in elementary school students.

Keywords: frame clay, joyful learning, creativity, students

Abstrak: Kegiatan pembuatan *frame clay* berbasis *joyful learning* dilaksanakan di MIM Gambiranom sebagai upaya mengembangkan kreativitas peserta didik yang masih rendah dalam pembelajaran formal. Kegiatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna melalui praktik seni menggunakan media clay. Metode yang digunakan adalah pendekatan *participatory action research* (PAR) dengan subjek sebanyak 187 peserta didik kelas 1–6. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi antusiasme, partisipasi aktif, kemampuan mengeksplorasi ide, serta hasil karya peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan mampu menghasilkan berbagai bentuk *frame clay* sesuai kreativitas dan tahap perkembangan masing-masing. Selain meningkatkan kreativitas, kegiatan ini juga melatih motorik halus, kerja sama, dan rasa percaya diri peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *joyful learning* menggunakan media *clay* efektif mendukung perkembangan kreativitas peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: frame clay, joyful learning, kreativitas, peserta didik

1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) adalah tahap awal dalam sistem pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam membekali anak-anak dengan keterampilan dasar serta membentuk karakter mereka. Pada tahap ini peserta didik tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pengembangan kreativitas, kepercayaan diri, dan keterampilan kerja sama (Paling et al., 2023). Sejalan dengan tuntutan abad ke-21, pendidikan dasar tidak lagi hanya menekankan pada penguasaan kemampuan akademik dasar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, bermanfaat, dan sesuai dengan konteks (Muhibbin et al., 2020). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kreativitas menjadi salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Kemampuan ini berperan penting dalam membentuk pola pikir fleksibel, inovatif, serta mendukung kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. Pada usia sekolah dasar, peserta didik berada pada fase perkembangan kognitif dan psikomotorik yang optimal, sehingga sangat potensial untuk distimulasi melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang bermakna (Wijayanto et al., 2025). Dengan demikian, stimulasi kreativitas melalui kegiatan pembelajaran yang variatif dan kontekstual perlu dirancang secara tepat agar potensi peserta didik

dapat berkembang secara optimal sejak dini, tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga dalam kemampuan berpikir dan berkarya.

Dalam peraturan Kemendikbud Nomor 20 Tahun 2016 standar kompetensi lulusan sekolah dasar yaitu dalam dimensi keterampilan memiliki perilaku yang mencerminkan sikap salah satunya kreatif, hal ini menunjukkan pentingnya seseorang memiliki kreativitas sebagai bekal dalam menghadapi zaman yang semakin berkembang ini. Namun pada kenyataannya kreativitas peserta didik masih rendah dan kurang dikembangkan dalam pendidikan formal hal ini ditandai dengan peserta didik masih kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Padahal jika dikembangkan secara baik maka akan sangat bermakna dalam mencetak sumber daya manusia yang baik dan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik (Nurmala et al., 2021).

Permasalahan tersebut ditemukan di MIM Gambiranom, Kismantoro, Wonogiri, dimana tingkat kreativitas peserta didik masih rendah. Hal ini ditunjukkan salah satunya oleh minimnya hasil hasta karya yang dihasilkan, yang mencerminkan bahwa ruang ekspresi kreatif peserta didik belum berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu serta kurangnya stimulus ide menjadi faktor penghambat dalam merealisasikan potensi kreativitas peserta didik secara nyata. Padahal pengembangan kreativitas dini juga memperkuat berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, yang vital bagi pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu diperkenalkan dan dibina sejak dini (Wijayanto et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bersama guru di MIM Gambiranom, ditemukan bahwa kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari masih terbatasnya variasi hasil karya yang dihasilkan peserta didik, rendahnya keberanian dalam mengemukakan ide, serta kecenderungan peserta didik mengikuti contoh yang diberikan tanpa melakukan modifikasi sesuai gagasannya sendiri. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang lebih berfokus pada aspek akademik menyebabkan kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas melalui aktivitas praktik masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan ruang eksplorasi, pengalaman belajar yang menyenangkan, dan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik untuk berekspresi secara aktif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *joyful learning*, yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penerapan pendekatan ini dapat dipadukan dengan media *clay* sebagai sarana eksplorasi, sehingga peserta didik aktif mengembangkan ide dan kreativitasnya. Hal ini diperkuat dengan kreativitas anak harus diberikan ruang yang cukup sejak peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) (Dista et al., 2024).

Sejumlah penelitian telah menunjukan bahwa pendekatan *joyful learning* meningkatkan motivasi anak, dimana menurut Abrori et al (2025) motivasi ini merupakan faktor penting dalam kesuksesan akademik peserta didik. Ketika pembelajaran dirancang dengan elemen-elemen menyenangkan, seperti permainan edukatif, aktivitas interaktif, dan proyek kreatif, peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian, *clay* sebagai bahan pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui seni dan kerajinan (Khotimah et al., 2023). Selain itu, *clay* juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan dan mata, serta kemampuan *problem solving* (Wulan et al., 2025).

Namun kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung berfokus pada aspek kognitif, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih didominasi metode konvensional yang bersifat satu arah, sehingga kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide kreatif. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran, padatnya kurikulum, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas peserta didik secara optimal (Fitra et al., 2025). Padahal, pembelajaran

seni yang efektif seharusnya mampu mendorong peserta didik untuk berekspresi secara bebas, mengeksplorasi bentuk dan warna, serta mengembangkan imajinasi melalui aktivitas langsung (*hands-on learning*).

Menanggapi isu tersebut, program KKN-Dik Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2026 di MIM Gambiranom menginisiasi kegiatan pembuatan *frame clay* berbasis *joyful learning* sebagai pendekatan pembelajaran berbasis kreativitas. Pilihan ini tepat karena *clay* menawarkan kebebasan eksplorasi bentuk dan warna, sehingga peserta didik bisa mewujudkan imajinasi secara pribadi dan konkret. Aktivitas menghias bingkai foto dengan *clay* juga memadukan elemen kreativitas, estetika, serta motorik halus. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan menjadi inovasi efektif untuk membina kreativitas peserta didik sekaligus menyediakan pengalaman belajar *joyful learning* dan bermakna.

Hal ini diperkuat dengan, *joyful learning* mampu mengatasi kejenuhan belajar dan mengubah persepsi bahwa belajar adalah aktivitas yang membosankan (Abrori et al., 2025). Selain itu, media bantu *clay* menjadikan proses belajar lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Peserta didik menunjukkan perkembangan pada berbagai indikator kreativitas, antara lain kelancaran dalam berpikir, kemampuan berpikir secara fleksibel, keaslian dalam ide, kemampuan memperluas gagasan (elaborasi), daya imajinasi, sikap eksploratif, dan rasa ingin tahu yang tinggi (Abelia et al., 2025). Penggunaan media *clay* juga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar dan membantu mengembangkan imajinasi serta keterampilan motorik halus mereka (Arum et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk: (1) mengembangkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran praktik seni berbasis *joyful learning*, (2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi ide, warna, dan bentuk secara mandiri, (3) melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas manipulatif menggunakan *clay*, serta (4) menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pembuatan *clay frame* diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas anak di MIM Gambiranom.

2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka kuliah kerja nyata pendidikan (KKN-Dik) di MIM Gambiranom tahun 2026 dengan menggunakan metode pendekatan partisipatif (*participatory action research*/PAR) yang mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. PAR merupakan metodologi penelitian kolaboratif yang menekankan keterlibatan aktif partisipan dalam proses penelitian (Ishaq et al., 2025).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada Sabtu, 7 Februari 2026 dalam satu kali pertemuan. Subjek dalam kegiatan ini adalah peserta didik sekolah dasar di MIM Gambiranom yang berlokasi di MIM Gambiranom, Dukuh Gambiran, Desa Gambiranom, Kecamatan Kismantoro, Kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2025/2026. Kegiatan membuat *frame clay* ini diikuti dari kelas 1-6 dengan jumlah keseluruhan 8 rombongan belajar dan 187 peserta didik. Sedangkan pelaksana kegiatan ini adalah mahasiswa KKN-Dik MIM Gambiranom yang terdiri dari 14 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan pengambilan data dengan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sebelum kegiatan dilaksanakan, dilakukan observasi awal dan wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran kondisi kreativitas peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam mengemukakan ide, variasi karya yang dihasilkan masih terbatas, serta penggunaan media pembelajaran yang mendorong kreativitas masih belum optimal.

Penilaian kreativitas peserta didik dalam kegiatan ini mengacu pada indikator kreativitas menurut Munandar dalam Susanto (2016) yang dikutip oleh Nurmala et al (2021) meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemampuan mengembangkan gagasan (*elaboration*). Keempat indikator tersebut diamati selama proses kegiatan berlangsung dan dianalisis berdasarkan hasil karya peserta didik serta keterlibatan mereka dalam proses pembuatan *frame clay*.

Aspek yang Diamati	Kondisi Awal
Keberanian mengemukakan ide	Masih rendah
Variasi hasil karya	Cenderung seragam
Keaktifan saat praktik	Sebagian peserta didik pasif
Eksplorasi bentuk dan warna	Masih terbatas

Tabel 1. Temuan Observasi Awal Kondisi Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, kegiatan pembuatan frame clay berbasis joyful learning dipilih sebagai alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.

Analisis data dalam kegiatan ini menggunakan proses analisis data mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga komponen utama, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sutama et al., 2022). Ketiga tahapan tersebut tidak dilaksanakan secara terpisah, melainkan berlangsung secara sinkron dan saling mendukung seiring dengan berkembangnya data yang diperoleh di lapangan. Tahapan analisis data model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti menunjukkan kegiatan merangkum dan memilah hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, serta membuang data yang dianggap tidak perlu (Sutama et al., 2022). Dalam kegiatan ini reduksi data dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru MIM Gambiranom. Kemudian dokumentasi yang menggambarkan keterlibatan aktif peserta didik membuat *frame clay* dan memusatkan pada informasi yang mencerminkan kreativitas peserta didik selama proses membuat *frame clay*.

2. Penyajian Data

Menyusun data yang telah direduksi ke dalam format yang mudah dibaca dan ditafsirkan, seperti uraian naratif, kutipan informan, maupun dokumentasi visual (Kholifasari et al., 2020). Penyajian data memaparkan secara rinci proses pembelajaran peserta didik menggunakan media *clay*, ragam kreativitas yang muncul, serta dinamika kelas secara keseluruhan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan simpulan dimaksudkan untuk mencari hubungan, persamaan atau perbedaan (Sutama et al., 2022). Kesimpulan bersifat sementara dan dapat berubah seiring analisis yang terus berkembang (Abelia et al., 2025). Melalui proses tersebut, diperoleh pemahaman yang komprehensif bahwa implementasi pembuatan *frame clay berbasis joyful learning* mampu mendukung pengembangan kreativitas peserta didik di MIM Gambiranom, melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan yang menyenangkan serta kontekstual.

Metode penerapan program dirancang melalui empat tahapan utama yang saling berkaitan untuk mencapai keberhasilan sasaran program.



Gambar 1. Roadmap Pelaksanaan Membuat *Frame Clay*

Tahapan penerapan program tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Tahap awal dengan melakukan observasi langsung di MIM Gambiranom dengan Ibu Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada Senin, 22 Desember 2025. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah peserta didik MIM Gambiranom sudah mengenal kegiatan membuat *frame clay* dan bagaimana sekolah sudah memfasilitasi pengembangan kreativitas dalam mendukung perkembangan motorik anak. Setelah data dikumpulkan, tahap awal dilanjutkan dengan melakukan *sharing session* dan bimbingan pada Minggu, 4 Januari 2026 dengan dosen pembimbing lapangan KKN-Dik MIM Gambiranom Bapak Gallant Karunia Assidik, M. Pd, dimana membahas tentang konsep kegiatan, teknis pelaksanaan dan waktu kegiatan.

2. Persiapan

Tahap persiapan mencakup pemenuhan kebutuhan dan pembagian *jobdesk* fasilitator kelas. Pemenuhan kebutuhan terdiri dari alat dan bahan. Dimana alat yang digunakan yaitu *frame* dan alat ukir plastik, kemudian untuk bahan yaitu *foam clay* dan lem. Pembagian *jobdesk* fasilitator kelas dimaksudkan memberikan pendampingan agar kegiatan lebih terarah dan dapat berlangsung dengan lancar. Tugas yang harus dilakukan oleh fasilitator sebagai berikut.

- 1) Fasilitator bertugas menyiapkan alat dan bahan, mengondisikan kelas, serta menyampaikan tujuan dan langkah-langkah kegiatan membuat *frame clay* kepada peserta didik.
- 2) Fasilitator bertugas membimbing dan mendemonstrasikan proses pembuatan, mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif, serta menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif dan menyenangkan.
- 3) Fasilitator bertugas memberikan pendampingan dengan memantau perkembangan peserta didik, memberikan motivasi, serta membantu apabila terdapat kesulitan.
- 4) Fasilitator bertugas melakukan mendokumentasikan kegiatan.

Dimana kegiatan ini dilaksanakan pada seluruh kelas mulai dari kelas 1 – kelas 6. Pembagian fasilitator kelas kegiatan membuat *frame clay* sebagai berikut.

Kelas	Jumlah Fasilitator
Kelas 1	2 orang
Kelas 2A	2 orang
Kelas 2B	2 orang
Kelas 3	2 orang
Kelas 4A	2 orang
Kelas 4B	2 orang
Kelas 5	1 orang
Kelas 6	1 orang

Tabel 2. Pembagian Fasilitator Kelas Kegiatan Membuat *Frame Clay* di MIM Gambiranom

Pembagian fasilitator pada kegiatan pembuatan *frame clay* di MIM Gambiranom dilakukan berdasarkan tingkat kelas peserta didik. Kelas 1 hingga kelas 4 (termasuk kelas 2A, 2B, 4A, dan 4B) masing-masing didampingi oleh 2 orang fasilitator, dimana peserta didik pada jenjang tersebut masih membutuhkan bimbingan yang lebih intensif dalam proses kegiatan praktik. Sementara, pada kelas 5 dan kelas 6 masing-masing hanya didampingi oleh 1 orang fasilitator. Hal ini disesuaikan dengan tingkat kemandirian peserta didik yang lebih tinggi, sehingga kebutuhan pendampingan tidak sebanyak pada kelas rendah.

3. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan fasilitator kelas memberikan *ice breaking* untuk mengondisikan peserta didik dan mencairkan suasana menekankan pada aspek *joyful learning*. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan tutorial pembuatan *frame clay* agar peserta didik hati-hati saat memegang *clay*, seperti *clay* jangan ditelan dan *clay* jangan terkena baju. Pada praktek bersama setiap peserta didik diberikan satu warna *clay*, untuk warna lain dapat bergantian antar anak. Setelah *clay* yang dibuat jadi, fasilitator kelas menempelkan pada *frame* yang sudah

dipersiapkan. Sesi terakhir, yaitu dokumentasi berupa foto bersama sebagai bahan laporan kegiatan.

4. Evaluasi

Setelah kegiatan selesai, dilanjutkan dengan tahap evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan dengan fasilitator kelas mengisi lembar observasi fasilitator yang digunakan untuk mengamati tingkat keterlibatan, keaktifan, serta respons peserta didik selama kegiatan berlangsung secara sistematis dan objektif. Selain itu, lembar ini juga membantu dalam mengumpulkan data yang terstruktur sebagai bahan evaluasi pelaksanaan kegiatan, sehingga dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, telah tercapai.

Dengan demikian, metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan kuliah kerja nyata pendidikan (KKN-Dik), yaitu pembuatan *frame clay*, tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan dan ekspresi diri peserta didik. Kegiatan ini dapat menjadi salah satu alternatif yang mendukung pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kreativitas dan keterampilan peserta didik di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan Wulan, Rahayu, & Tentiasih (2025) bahwa *clay* dengan tekstur yang lembut dan mudah dibentuk, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan kreativitas mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Kegiatan Membuat *Frame Clay* Berbasis *Joyful Learning*

Kegiatan pembuatan *frame clay* dilaksanakan dalam satu sesi selama 90 menit di ruang kelas masing-masing di MIM Gambiranom. Kegiatan diawali dengan pemberian *ice breaking* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun semangat peserta didik sebelum praktik dimulai. Fasilitator kelas kemudian menyampaikan tujuan serta langkah-langkah kegiatan sebagai bagian dari pengembangan kreativitas peserta didik.

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang untuk merancang desain *frame clay* sesuai ide masing-masing, seperti bentuk hewan laut, planet luar angkasa, dan karakter lucu lainnya. Selama proses berlangsung, fasilitator berkeliling memberikan arahan serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Variasi bentuk dan desain *frame clay* pada setiap kelas berbeda-beda karena disesuaikan dengan jenjang dan kemampuan peserta didik. Setelah kegiatan selesai, hasil karya direkatkan pada frame dan dikeringkan selama 24 jam sebelum diserahkan kepada wali kelas masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Penggunaan *ice breaking* membuat peserta didik lebih rileks dan siap mengikuti pembelajaran sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan kreativitas melalui karya *frame clay*. Aktivitas membentuk, menggulung, menekan, dan menyusun clay juga membantu melatih koordinasi tangan dan jari, ketelitian, serta kesabaran peserta didik selama proses pembuatan karya.

Temuan ini diperkuat bahwa *joyful learning* akan sangat efektif dan menyenangkan jika dikombinasikan dengan *ice breaking* sebagai pendekatan kepada siswa dalam proses pembelajaran. *Joyful learning* memiliki karakteristik suasana belajar menyenangkan, menarik dan mengharuskan peserta didik untuk aktif (Hurriyati et al., 2022). Selain itu, *clay* tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga mengasah keterampilan motorik halus, melatih kesabaran, dan membangun rasa percaya diri anak ketika melihat hasil karyanya (Pambudi & Wibawa, 2025).

Penggunaan media clay memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui aktivitas praktik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media konkret mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik. Senada dengan pendapat (Nasron et al., 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan *clay* untuk anak sangat baik, sebagai materi pembelajaran. Media

clay memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Tentiasih et al (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan media ini juga sejalan dengan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Penelitian lain menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan kreativitas dan interaksi, seperti penggunaan media *clay*, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Adlini et al., 2023).

Polymer clay sebagai jenis *clay* yang digunakan untuk membuat *frame clay* tidak memerlukan proses pengeringan dengan waktu lama dan mudah dibentuk oleh peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Putri, Herdiana, & Jaya (2022) bahwa jenis *clay* tersebut dapat dibentuk dengan mudah dan proses pengeringan yang hanya cukup dikeringkan atau diangin-anginkan.

Respons dan Partisipasi Peserta didik



Gambar 2. Foto Bersama Membuat *Frame Clay*

Berdasarkan gambar diatas terlihat respons peserta didik terhadap kegiatan pembuatan *frame clay* menunjukkan hasil yang sangat positif. Peserta didik terlihat antusias selama kegiatan berlangsung yang ditunjukkan melalui ekspresi wajah gembira, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, serta keberanian dalam menyampaikan ide. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik seni mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik.

Suasana belajar yang santai dan interaktif membuat peserta didik lebih nyaman dalam mengekspresikan ide dan menunjukkan kreativitas melalui karya yang dibuat. Interaksi antarpeserta didik selama proses diskusi dan praktik juga membantu mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini memperkuat pendapat Hurriyati et al (2022) bahwa *joyful learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

Setelah menyelesaikan membuat *frame clay*, peserta didik menunjukkan rasa bangga akan hasil karyanya. Hal ini mendorong motivasi untuk mencoba proyek kreatif lainnya, mencerminkan peningkatan kepercayaan diri dalam kemampuan kreatif mereka (Fauji et al., 2022).

Indikator Kreativitas	Temuan
<i>Fluency</i>	Peserta didik menghasilkan berbagai bentuk <i>frame clay</i>
<i>Flexibility</i>	Peserta didik menggunakan variasi warna dan bentuk
<i>Originality</i>	Muncul desain yang berbeda antar peserta didik
<i>Elaboration</i>	Peserta didik menambahkan detail hiasan pada karya

Tabel 3. Hasil Kreativitas

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, keempat indikator kreativitas tersebut mulai tampak pada hasil karya peserta didik. Variasi bentuk, warna, dan detail yang dihasilkan menunjukkan adanya kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi ide sesuai imajinasi masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan *frame clay* berbasis *joyful learning* mampu memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya.

Bentuk-bentuk Kreativitas yang Muncul

Bentuk-bentuk *frame clay* yang dibuat peserta didik menunjukkan keragaman yang dipengaruhi oleh tingkat usia dan tahap perkembangan mereka. Peserta didik kelas rendah cenderung membuat bentuk sederhana seperti hati, bintang, bulan, dan bentuk benda dasar lainnya karena kemampuan motorik halus dan imajinasi mereka masih dalam tahap awal perkembangan. Sementara itu, peserta didik kelas tinggi mampu membuat bentuk yang lebih bervariasi dan detail seperti hewan, balon udara, bunga, dan roket.



Gambar 3. Hasil *Frame Clay* Anak

Perbedaan hasil karya tersebut ditunjukkan melalui gambar diatas, perbedaan ini terjadi karena perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir peserta didik berkembang sesuai usia dan pengalaman belajar yang dimiliki. Kegiatan membentuk clay menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengekspresikan imajinasi dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar melalui karya nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Elizabeth B. Hurlock yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak akan semakin baik seiring bertambahnya usia dan kesempatan berlatih menggunakan tangan serta jari-jari mereka. Kegiatan membentuk *clay* dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas, imajinasi, serta pengalaman yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar. Fenomena tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa anak berkembang secara bertahap dari egosentris dan subyektif ke pemikiran konkret dan rasional saat memasuki sekolah (Susanto et al., 2023).

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap peralihan dari praoperasional menuju operasional konkret, sehingga mereka mulai mampu merepresentasikan objek secara lebih nyata dan terstruktur dalam karya kerajinan tangan. Hal ini diperkuat dengan pendapat bahwa untuk mengoptimalkan tahap operasional konkret anak dapat dilakukan dengan strategi dan pendekatan fokus pada kegiatan yang melibatkan pemikiran logis dengan objek nyata. Contohnya, eksperimen sains sederhana, proyek kerajinan tangan, dan penggunaan alat bantu manipulatif dalam pelajaran matematika (Susanto et al., 2023). Oleh karena itu, perbedaan bentuk *clay* yang dihasilkan oleh peserta didik sekolah dasar mencerminkan perkembangan kreativitas, dan kemampuan berpikir.

Kelebihan dan Kekurangan Membuat *Frame Clay*

Aspek yang Diamati	Kondisi Awal
1. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik melalui eksplorasi bentuk dan warna.	1. Membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama pada proses pembuatan dan pengeringan.
2. Melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas membentuk dan menyusun <i>clay</i> .	2. Penggunaan <i>clay</i> dapat membuat lingkungan kelas menjadi kotor jika tidak dikelola dengan baik.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (<i>learning by doing</i>).	3. Perbedaan kemampuan motorik halus peserta didik menyebabkan hasil karya yang tidak merata.
4. Mendorong kerja sama dan interaksi sosial antar peserta didik dalam kelompok.	4. Memerlukan pendampingan lebih intensif bagi peserta didik yang mengalami kesulitan.

Tabel 4. Kelebihan dan Kekurangan Membuat *Frame Clay*

Berdasarkan tabel kelebihan dan kekurangan kegiatan pembuatan *frame clay*, dapat diketahui bahwa media ini memiliki potensi yang cukup besar dalam mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan motorik halus peserta didik. Kegiatan berbasis praktik seperti ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengekspresikan ide serta imajinasi mereka melalui karya seni yang dihasilkan. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa dalam pembelajaran seni, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri, berekspresi secara bebas, dan menciptakan karya yang unik (Primawati, 2023). Ini tidak hanya meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide-ide mereka (Nurlina & Bahera, 2024).

Disamping itu, terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaannya. Keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi optimalisasi hasil kegiatan, terutama pada tahap penyelesaian dan pengeringan *clay*. Selain itu, perbedaan kemampuan motorik halus antar peserta didik juga menyebabkan adanya variasi hasil karya, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan diferensiasi. Sehingga pendamping seharusnya memberikan diferensiasi proses pembelajaran untuk membuat *frame clay* untuk anak di MIM Gambiranom. Dimana menurut Siska et al (2025) diferensiasi proses berkaitan dengan bagaimana anak dalam mencapai pemahaman mengenai materi berdasarkan proses belajar yang dikuasai dan dibimbing oleh guru (pendidik) selama kegiatan berlangsung.

Penggunaan media *clay* juga memerlukan manajemen kelas yang baik agar tidak menimbulkan kondisi kelas yang kurang kondusif, seperti kotor atau tidak tertata. Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang, baik dari segi alat, bahan, maupun pengelolaan waktu, sehingga kegiatan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan demikian, meskipun memiliki beberapa kekurangan, kegiatan pembuatan *frame clay* tetap menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Hal ini sejalan bahwa manfaat bermain *clay*, diantaranya membantu anak dalam meningkatkan tingkat pengetahuan, sikap, perilaku, minat dan juga kemampuan keterampilan (*skill*). Serta mempertajam tingkat kemampuan untuk menghasilkan karya anak, mampu menaikkan tingkat sosialisasi anak dalam belajar di kelas (Tresia, 2019 dalam Suhaenah, 2024).

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Frikha & Alharbi (2023) yang mengemukakan bahwa kombinasi aktivitas seni visual dan latihan motorik dapat meningkatkan akurasi gerak dan perhatian anak usia sekolah, juga sesuai dengan penelitian Ramadhani & Nurhalimah (2025), yang menghasilkan bahwa media permainan tanah liat yang termasuk dalam *clay* mampu memperkaya eksplorasi sensorik dan berpikir kreatif. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Rosalianisa & Purwoko (2023), yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis orientasi benda secara nyata mampu mengkoordinasikan motorik dan motivasi belajar anak. Hasil yang diperoleh dari kegiatan membuat *frame clay* ini, peserta didik lebih mengerti, paham dan menyadari tentang pentingnya bermain bebas dengan mencipta kerajinan tangan dari *clay* untuk menunjang kegiatan fisik motorik dan kognitif anak.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena belum menggunakan desain evaluasi kuantitatif berupa pre-test dan post-test kreativitas peserta didik. Penilaian keberhasilan kegiatan masih didasarkan pada observasi proses, keterlibatan peserta didik, serta hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen pengukuran kreativitas yang lebih terstruktur sehingga peningkatan kreativitas peserta didik dapat diukur secara lebih objektif.

Secara keseluruhan, kegiatan pembuatan *frame clay* berbasis *joyful learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran peserta didik di MIM Gambiranom. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan kreatif sekaligus mengembangkan kemampuan motorik halus, imajinasi, serta kepercayaan diri dalam menghasilkan karya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis praktik menggunakan media *clay* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, implementasi pembuatan frame clay berbasis joyful learning di MIM Gambiranom mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Kegiatan ini menunjukkan perkembangan kreativitas peserta didik yang terlihat melalui kemampuan menghasilkan berbagai ide (fluency), variasi bentuk dan warna (flexibility), keunikan karya (originality), serta kemampuan menambahkan detail pada hasil karya (elaboration). Selain itu, kegiatan ini juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, kerja sama, dan rasa percaya diri peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media clay berbasis joyful learning dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, secara praktis guru dapat memanfaatkan media clay sebagai alternatif pembelajaran berbasis joyful learning untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta kepercayaan diri. Selain itu, sekolah dapat mendukung pelaksanaan kegiatan serupa dengan menyediakan media dan fasilitas pembelajaran yang mendorong eksplorasi kreativitas peserta didik. Dari sisi penelitian, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain evaluasi yang lebih terstruktur, seperti pre-test dan post-test atau rubrik penilaian kreativitas yang terstandar, sehingga peningkatan kreativitas peserta didik dapat diukur secara lebih objektif dan komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Madrasah MIM Gambiranom beserta Bapak dan Ibu Guru atas izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih kepada Bapak Gallant Karunia Assidik, M.Pd., selaku dosen pembimbing lapangan KKN-Dik MIM Gambiranom tahun 2026, atas bimbingan dan arahan yang diberikan. Selain itu, terima kasih juga kepada seluruh tim KKN-Dik MIM Gambiranom tahun 2026 atas kerja sama dan kontribusinya dalam menyelesaikan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abelia, K., Aisyah, N., & Mahmudah, M. (2025). Penggunaan Media Clay dan Tusuk Gigi untuk Meningkatkan Kreativitas Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas III MINU Metro Utara. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1161–1169. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2380>
- Abrori, F., Lutfiana, A. F., Islam, P. A., Ekonomi, P., Padang, U. N., Pendidikan, M., & Yogyakarta, U. N. (2025). Penerapan Pendekatan Joyful Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 1(1), 31–37.
- Adlini, M. N., Marhamah, A., Hardiansyah, D., Azki, S., Biologi, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 02(02), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Arum, D. S., Pradana, A. K., & Hariani, M. (2024). Peningkatan Motorik Halus dengan Memanfaatkan Origami untuk Siswa Taman Kanak-kanak Improving Fine Motor Skills by Utilizing Origami for Kindergarten Students 1-7 Universitas Sunan Giri , Surabaya , Indonesia Golden age atau masa emas anak terjadi pada re. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, 3(4). <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v3i4.2601>
- Dista, D. X., Hermita, N., & Triani, R. A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(2023), 994–999. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.964>
- Fauji, R. R., Aluffikri, Murnah, S., Arofiq, P. R., Kusuma, J. W., & Hamidah. (2022). Meningkatkan Kreativitas Serta Kecerdasan dalam Seni Karya dan Bahasa Internasional Bagi Anak-Anak Desa. *Jurnal Abdimas Bima Bangsa*, 3(1), 208–216. <https://doi.org/10.46306/jabb.v3i1.311>
- Fitra, K. R., Yuwono, A., Sutopo, Y., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Penggunaan Metode Jarimatika pada Perkalian 6–10 dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III. *Autentik: Jurnal*

Pengembangan Pendidikan Dasar, 1(112–118).

- Frikha, M., & Alharbi, R. S. (2023). Optimizing Fine Motor Coordination, Selective Attention and Reaction Time in Children: Effect of Combined Accuracy Exercises and Visual Art Activities. *Childhood Physical Activity and Health, 5(10)*. <https://doi.org/10.3390/children10050786>
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdha, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(1)*, 119–123. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7205>
- Ishaq, M., Mubassir, A., Arifin, M. Z., & Saiful, M. (2025). Membangun Kesadaran Masyarakat Di Lingkungan Perkampungan Desa Transisi Kota : Pendekatan Participatory Action Research. *NAAFI: JURNAL ILMIAH MAHASISWA, 2(1)*, 71–79. <https://doi.org/10.62387/naafijurnalilmiahmahasiswa.v2i1.117>
- Kholifasari, R., Utami, C., & Mariyam, M. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Karakter Kemandirian Belajar Materi Aljabar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 7(2)*, 117–125. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i2.1057>
- Khotimah, N., Hasibuan, R., Fitri, R., Patria, W., Aisyah, R., Maarang, M., Nur, A., & Surabaya, U. N. (2023). Pengaruh Kegiatan Membatik dengan Teknik Ecoprint untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE), 9(2)*, 146–154. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52539>
- Muhibbin, A., Parsetiyo, W. H., Saputra, R. C., Sari, W. N., Fatmawati, Y. I., Pramudika, R. G., Nashiroh, A. L., Hariyanti, Sawitri, N. W., Saputri, A. I., Yunarta, F., & Sholihah, H. I. (2020). Penguatan Generasi Cerdas, Kreatif, dan Berkarakter bagi Siswa, Guru, dan Tendik MIM Janti Klaten. *Buletin KKN Pendidikan, 2(2)*. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i2.10487>
- Nasron, M. H., Nurhasanah, H., Hidayat, S., & Yonani, S. (2024). Media Dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Innovative : Journal Of Social Science And Research, 4(4)*, 11315–11329. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11900>
- Nurlina, & Bahera. (2024). Belajar Melalui Bermain : Seni sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 7(2)*, 222–232.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI, 5(6)*, 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., S, L. L., Indah, N., Nurhamdiah, Hilir, A., & Sholihan. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Pambudi, T., & Wibawa, E. A. (2025). Kreasi Gantungan Kunci Clay sebagai Upaya Pemberdayaan dan Peningkatan Kreativitas Anak-Anak di Desa Ambalresmi. *Punakawan : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 01(01)*, 11–18. <https://doi.org/0.21831/punakawan.v1i01.897>
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Studies, 1(2)*, 1–10.
- Putri, A. A., Herdiana, W., & Jaya, B. K. (2022). Perancangan Desain Clay Starter Kit bagi Pemula. *Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 11(November)*.
- Ramadhani, D. M., & Nurhalimah, E. (2025). The Use of Clay Media to Improve Color Knowledge and Science Knowledge in The Exploration Process of Early Childhood. *Golden Ratio of Data in Summary, 5(1)*, 16–21. <https://doi.org/10.52970/grdis.v5i1.841>
- Rosalianisa, R., & Purwoko, B. (2023). Analysis of Early Childhood Fine Motor Skills Through the Application of Learning Media. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research, 4(3)*, 309–328. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i3.307>
- Siska, W., Suciati, S., & Septiana, I. (2025). Diferensiasi Proses dalam Pembelajaran Puisi Kelas VII. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(September)*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30193>
- Suhaenah, E. (2024). Media Clay Tepung sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 7(1)*, 53–61.
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah

- Dasar melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Sutama, Hidayati, Y. M., & Novitasari, M. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Muhammadiyah University Press.
- Tentiasih, S., Rizal, M., Pangeran, U., & Nganjuk, D. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Multikultural dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk Membangun Toleransi di Sekolah. *Al-Muaddib : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4, 341–358. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v4i2.1334>
- Wijayanto, W., Putri, A. E., & Yustantifa, A. (2025). Analisis Kegiatan Seni Rupa di Sekolah Dasar terhadap Kreativitas Anak melalui Menggambar dan Mewarnai. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 9(1), 125–135.
- Wulan, D., Rahayu, S., & Tentiasih, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Clay Berbasis Nilai Islami dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA GUPPI Klesem 2024/2025. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 06(01), 36–48. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i1.1651>