

Eksplorasi Tanah Liat dan Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dengan Pendekatan Saintifik

Endang Septiarsih⁽¹⁾, Alif Mudiono⁽²⁾, Ahmad Samawi⁽³⁾

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: ¹endang.septiarsih.2401548@students.um.ac.id, ²alif.mudiono.fip@um.ac.id, ³ahmad.samawi.fip@um.ac.id.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana kegiatan eksplorasi tanah liat yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya lokal dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan pendekatan saintifik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan di TK Pertiwi Mayangsari Bendosewu 02, Kabupaten Blitar. Peneliti hadir secara langsung sebagai instrumen utama untuk melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis. Analisis data dilakukan melalui tahapan Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan eksplorasi tanah liat yang dipadukan dengan budaya lokal mampu menstimulasi kreativitas anak secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, motorik halus, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Anak menjadi lebih berani bereksperimen, mengenal bentuk-bentuk baru, serta mampu menghubungkan pengalaman budaya di lingkungan sekitar ke dalam karya yang mereka buat. Eksplorasi tanah liat berbasis budaya lokal terbukti efektif sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini dalam konteks pembelajaran saintifik.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-11-2025

Disetujui pada : 20-12-2025

Dipublikasikan pada : 07-01-2026

Kata Kunci:

Kreativitas Anak Usia Dini, Tanah Liat, Budaya Lokal, Pendekatan Saintifik.

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i1.1425

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kreativitas, karakter, dan kemampuan berpikir ilmiah anak. Pada masa ini, yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden ages*), anak memiliki kepekaan sangat tinggi terhadap berbagai rangsangan (N. Sari et al., 2024). Stimulasi pendidikan yang diberikan sejak lahir hingga usia enam tahun berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak secara optimal, sehingga mereka memiliki kesiapan baik untuk mengembangkan potensi berpikir dan berperilaku kreatif sejak dini (Sholichah & Simatupang, 2022). Segala pengalaman yang diterima anak pada fase ini akan sangat memengaruhi perkembangan hidupnya di masa depan, sehingga pemberian pengalaman positif dan bernilai menjadi sangat krusial (H. Rahayu et al., 2020).

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kreativitas, karena merupakan fondasi bagi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta ekspresi diri yang bebas dan orisinal (Rohma & Dheasari, 2025). Kreativitas pada anak usia dini adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan anak di masa depan (Hasibuan et al., 2025). Kreativitas terbentuk dari aspek intelektual seperti kecerdasan dan bakat, serta aspek afektif seperti sikap, minat, dan motivasi (Sudarti, 2020). Perkembangan kreativitas berlangsung seiring dengan pembentukan kepribadian anak; ketika kreativitas tumbuh optimal, hal ini mendorong anak menjadi pribadi yang

mandiri, percaya diri, dan produktif (Afnita, 2021). Oleh karena itu, lingkungan yang mendukung dan merangsang kreativitas anak sangat dibutuhkan sejak usia dini.

Salah satu media yang cocok untuk mengembangkan kreativitas adalah melalui kegiatan bermain yang mengandung unsur permainan (Safitri, 2020). Bermain merupakan bagian penting dalam kehidupan anak dan menjadi aktivitas utama yang mendukung perkembangan imajinasi serta kreativitas (Hardiyanti, 2020). Dalam suasana bermain yang aktif dan terbuka, anak memiliki peluang luas untuk memenuhi rasa ingin tahu dan bebas mengekspresikan berbagai ide, yang menjadi bagian penting dari proses tumbuh kembang aspek berpikir kreatif (Rapiatunnisa, 2022). Tanah liat merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Sebagai bahan alami yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, tanah liat memiliki sifat plastis dan lentur sehingga mudah dibentuk menjadi berbagai benda sesuai imajinasi pembuatnya (Khotimah et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tanah liat mampu mendorong peningkatan kreativitas anak usia dini (Aeni, 2024; Lukawati et al., 2023), merangsang imajinasi, dan mendorong anak berpikir bebas (Juniarti et al., 2023).

Bermain tanah liat juga termasuk dalam permainan tradisional yang mengandung nilai budaya tinggi dan penting untuk dilestarikan sebagai bagian dari warisan bangsa (Purwaningrum et al., 2020). Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam bermain tanah liat mencakup kegembiraan, kebebasan, kebersamaan, persahabatan, demokratis, kepemimpinan, tanggung jawab, tolong-menolong, kejujuran, dan sportivitas (Yudaparmita & Adnyana, 2021). Permainan tradisional memiliki peran penting sebagai representasi identitas budaya suatu daerah dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang diwariskan turun-temurun (Putra & Salim, 2022). Pengenalan budaya lokal sejak dini tidak hanya memperkuat identitas dan jati diri anak, tetapi juga membuka ruang untuk pengembangan kreativitas melalui pemanfaatan elemen budaya seperti bentuk rumah adat, motif batik, alat musik tradisional, dan cerita rakyat yang dapat dijadikan inspirasi (Muthmainah & Ali, 2018; M. Rahayu, 2024). Keterlibatan anak secara langsung dalam mengenal budaya lokal memberikan pengalaman bermakna yang merangsang daya imajinasi dan mendorong tumbuhnya kreativitas sejak usia dini (Hura et al., 2023).

Namun demikian, potensi eksplorasi tanah liat yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya lokal belum banyak dikembangkan secara optimal dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dengan menggunakan pendekatan saintifik yang menekankan pada tahap mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Fitriani et al., 2022). Pendekatan saintifik memungkinkan anak mengenal konsep sains secara menyenangkan melalui aktivitas mengamati dan menyelidiki fenomena di lingkungan sekitar menggunakan bahan-bahan alami seperti tanah liat (Fitri, 2022). Eksplorasi dengan bahan alami memberi anak kesempatan untuk menyelidiki, mengamati, membandingkan, berimajinasi, bereksperimen, dan menemukan hal-hal baru (Fitriani et al., 2022). Integrasi antara eksplorasi tanah liat, budaya lokal, dan pendekatan saintifik berpotensi menjadi model pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berakar pada kearifan lokal.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Pertiwi Mayangsari Bendosewu 02, diketahui bahwa lingkungan sekitar sekolah didominasi oleh aktivitas masyarakat sebagai pengrajin tanah liat, khususnya dalam pembuatan genteng. Keberadaan para pengrajin ini memberikan potensi lingkungan yang kaya akan sumber belajar kontekstual, terutama dalam mengenalkan anak pada bahan alam seperti tanah liat. Potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, sehingga menjadi dasar penting untuk menganalisis pembelajaran berbasis lingkungan sekitar melalui eksplorasi tanah liat dalam menumbuhkan kreativitas anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana kegiatan eksplorasi tanah liat yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya lokal dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan pendekatan saintifik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap

pengembangan model pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berakar pada kearifan lokal, sekaligus memperkaya khazanah praktik pembelajaran anak usia dini yang bermakna dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami secara mendalam proses pengembangan kreativitas anak usia dini melalui eksplorasi tanah liat yang dikaitkan dengan budaya lokal. Metode kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan sikap, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek secara alami dan menyeluruh dengan fokus pada pemahaman realitas melalui narasi dan konteks alami (Sugiyono, 2022). Pendekatan studi kasus digunakan karena penelitian ini menelaah fenomena spesifik yang muncul dalam konteks tertentu, di mana batas antara fenomena dan konteks sering kali tidak terlihat secara tegas, sehingga memungkinkan eksplorasi yang mendalam (Supratiknya, 2022). Fokus penelitian diarahkan pada unsur-unsur yang memengaruhi pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi tanah liat dan budaya lokal dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Mayangsari Bendosewu 02, Desa Bendosewu, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Wilayah ini bercirikan lingkungan pedesaan dengan masyarakat yang sebagian besar bekerja sebagai petani dan pengrajin genteng, sehingga mendukung integrasi budaya lokal dalam pembelajaran. Lembaga ini dipimpin oleh Ibu Endang Septiarsih, S.Pd., dengan tiga tenaga pendidik dan jumlah peserta didik sebanyak 34 anak yang terbagi dalam dua kelompok usia. Kehadiran peneliti bersifat langsung sebagai instrumen utama yang melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis untuk memahami pelaksanaan kegiatan eksplorasi tanah liat melalui pendekatan saintifik dan integrasi budaya lokal. Kehadiran dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan untuk membangun hubungan baik dengan subjek dan memahami konteks pembelajaran secara menyeluruh, dengan tetap menjaga etika penelitian, menghormati privasi, norma, serta budaya lokal yang berlaku, dan mempertahankan sikap netral agar tidak memengaruhi proses pembelajaran.

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru, kepala sekolah, dan wali murid, serta observasi partisipatif terhadap interaksi anak dalam kegiatan eksplorasi tanah liat. Data sekunder meliputi dokumen sekolah, foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan arsip terkait lainnya yang mendukung analisis. Teknik pengumpulan data mengacu pada Sugiyono (2022) yang meliputi observasi untuk melihat proses dan ekspresi kreatif anak ketika bermain tanah liat, wawancara untuk menggali perspektif guru, kepala sekolah, dan orang tua mengenai penerapan pendekatan saintifik dan budaya lokal, serta dokumentasi yang berfungsi melengkapi data observasi dan wawancara. Pengumpulan data berlangsung secara berulang hingga mencapai titik jenuh, di mana informasi yang diperoleh sudah tidak lagi memberikan temuan baru yang signifikan.

Teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Sugiyono, 2022). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan informasi penting terkait proses eksplorasi tanah liat, membuang data yang tidak relevan, dan mengkategorikan temuan berdasarkan indikator kreativitas dan tahapan pendekatan saintifik. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk melihat hubungan antar temuan dan memudahkan penarikan kesimpulan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data untuk memperoleh makna dan pemahaman mendalam mengenai bagaimana eksplorasi tanah liat dan budaya lokal berkontribusi pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Verifikasi kesimpulan dilakukan dengan melakukan triangulasi sumber data dan metode untuk memastikan kredibilitas dan keabsahan temuan penelitian.

HASIL dan PEMBAHASAN

Analisis Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Pertiwi Mayangsari Bendosewu 02, kegiatan “Eksplorasi Tanah Liat dan Budaya Lokal” dilaksanakan melalui tahapan pendekatan saintifik, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Kegiatan ini dirancang untuk mengenalkan anak pada tanah liat sebagai bahan alam sekaligus mengaitkannya dengan tradisi pembuatan gerabah masyarakat setempat, sehingga pembelajaran bukan hanya mendorong eksperimen tetapi juga menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya lokal. Pada tahap mengamati, guru menayangkan video proses pembuatan gerabah yang membuat anak fokus dan antusias, ditunjukkan dengan respon spontan seperti menunjuk layar atau menyebutkan bentuk-bentuk gerabah yang mereka kenali. Kepala sekolah menegaskan bahwa media visual membantu membangun konteks awal, sebagaimana disampaikan: “Anak-anak kalau diberi contoh lewat video itu lebih cepat menangkap. Mereka jadi paham dulu sebelum praktik. Hal ini penting supaya pembelajaran lebih terarah.” (W1/N/01/10/2025).

Selama penayangan video, guru juga mengarahkan percakapan melalui pertanyaan pemantik, dan anak-anak aktif memberikan komentar. Guru menjelaskan bahwa video dipilih untuk menumbuhkan rasa ingin tahu sebelum anak memegang tanah liat, sebagaimana diungkapkan: “Sebelum anak pegang tanah liat, saya putarkan video dulu supaya mereka tahu bentuk akhirnya seperti apa. Kalau sudah lihat gambar atau video, biasanya mereka lebih semangat mencoba.” (W2/SH/02/10/2025). Setelah itu, guru memasuki tahap menanya dengan memperlihatkan tanah liat asli dan membiarkan anak menyentuh, meremas, serta merasakan teksturnya. Dari interaksi ini muncul berbagai pertanyaan spontan seperti “Bu, kok iki adem?” dan “Kalau dikasih air banyak jadi apa?” yang menunjukkan rasa ingin tahu dan kemampuan observasi anak. Guru menegaskan bahwa munculnya pertanyaan-pertanyaan tersebut menandakan rasa ingin tahu yang berkembang secara alami (W2/SH/02/10/2025).

Pada tahap mencoba, guru membagikan tanah liat untuk dieksplorasi secara bebas. Anak-anak terlihat antusias meremas, menekan, menggulung, dan membentuk tanah liat menjadi bola, mangkuk kecil, hewan, atau bentuk abstrak lainnya. Kepala sekolah menyatakan bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan anak, terutama untuk kreativitas dan motorik halus, sebagaimana pernyataannya, “Media tanah liat itu bagus sekali untuk kreativitas. Anak-anak bisa menuangkan ide, sekaligus melatih motorik.” (W1/N/01/10/2025). Guru memberikan pendampingan seperlunya tanpa mengganggu keaslian ide anak; ia menegaskan perkembangan motorik anak terlihat jelas, termasuk anak yang biasanya pasif menjadi lebih berani mencoba (W2/SH/22/09/2025). Wali murid juga menyampaikan dampak positif kegiatan ini di rumah, seperti anak menjadi lebih kreatif dan percaya diri, serta sering membentuk benda menggunakan plastisin (W3/Y/03/10/2025).

Tahap menalar terlihat ketika anak mencampurkan air ke tanah liat untuk melihat perubahan tekstur. Banyak anak menambahkan air terlalu banyak sehingga tanah liat menjadi lembek. Guru memanfaatkan situasi ini untuk mengajarkan konsep sebab-akibat dan membantu anak memperbaiki tekstur dengan menambahkan tanah liat kering. Guru menegaskan: “Di sinilah anak belajar. Kalau kebanyakan air, mereka tahu tanah liatnya tidak bisa dibentuk. Lalu mereka memperbaiki sendiri. Itu proses berpikir ilmiah sederhana yang penting.” (W2/SH/02/10/2025). Guru mendampingi anak yang kesulitan menakar air, dan pengalaman ini mengajarkan pengambilan keputusan serta proses coba-gagal-perbaiki.

Pada tahap mengomunikasikan, anak-anak diberi kesempatan menunjukkan hasil karya mereka kepada teman-temannya, dengan pernyataan spontan seperti “Iki tak gawe piring kanggo ibuku” atau “Aku nggawe kewan cilik.” Guru memberikan apresiasi tanpa membandingkan karya anak (W2/SH/02/10/2025). Wali murid mengungkapkan bahwa kemampuan bercerita anak meningkat setelah kegiatan ini

(W3/Y/03/10/2025). Hasil observasi menunjukkan perkembangan signifikan pada kemampuan bahasa ekspresif, kreativitas, sensori-motorik, dan kepercayaan diri anak.

Selain hasil positif tersebut, ditemukan beberapa kendala seperti anak kesulitan menakar air, tanah liat menjadi terlalu lembek, atau beberapa anak membutuhkan pendampingan lebih karena kurang percaya diri atau motorik halus masih lemah. Guru memandang kendala tersebut sebagai bagian dari proses belajar (W2/SH/02/10/2025). Kepala sekolah menegaskan bahwa kesulitan tersebut wajar dan justru menjadi momen belajar bagi anak (W1/N/01/10/2025). Wali murid juga menyampaikan bahwa kegiatan ini membuat anak pemalu menjadi lebih berani mencoba (W3/Y/03/10/2025).

kegiatan eksplorasi tanah liat melalui pendekatan saintifik terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan bahasa, motorik halus, serta pemahaman anak tentang budaya lokal, sejalan dengan pernyataan kepala sekolah mengenai pentingnya mengenalkan budaya daerah kepada anak (W1/N/01/10/2025). Kegiatan ini berjalan menyenangkan, bermakna, dan sesuai perkembangan anak usia dini.

Peran Media Tanah Liat dalam Stimulasi Sensorimotorik Anak Usia Dini

Implementasi penggunaan tanah liat dalam pembelajaran di PAUD memberikan pengalaman sensori, motorik, dan kreatif yang sangat kaya bagi anak, karena kegiatan membentuk tanah liat dilakukan secara terstruktur dan berulang sehingga mampu menstimulasi perkembangan motorik halus, kreativitas, perhatian, serta kemampuan memecahkan masalah. Penggunaan tanah liat sebagai media sensori sekaligus kreativitas didukung oleh teori Jean Piaget yang menegaskan bahwa anak pada tahap praoperasional membutuhkan objek konkret dan manipulatif untuk membangun pemahamannya tentang lingkungan (Azzahra et al., 2025). Ketika anak memijat, menekan, atau menggulung tanah liat, mereka mengintegrasikan sensasi fisik dengan pemikiran simbolik, dan hal ini mencerminkan tesis Piaget bahwa pengalaman konkret merupakan fondasi konstruksi kognitif. Observasi menunjukkan anak sangat antusias mengeksplorasi tanah liat; seorang anak berusia lima tahun bahkan berulang kali mencoba menggulung tanah liat hingga membentuk silinder yang stabil. Guru menyatakan bahwa anak tidak sekadar bermain, tetapi juga berpikir bagaimana membentuk tanah liat sesuai imajinasi mereka. Keplastisan tanah liat telah dijelaskan oleh Fajrie (2023), yang menyebutkan bahwa tanah liat terbentuk dari pelapukan mineral feldspar sehingga sangat lentur dan mudah dimanipulasi, memungkinkan anak merasakan berbagai sensasi seperti keras lunak, basah kering, atau padat dan cair.

Selain itu, pandangan Vygotsky menegaskan bahwa tanah liat berfungsi sebagai psychological tool yang memediasi proses representasi mental anak, karena modifikasi bentuk tanah liat mencerminkan proses berpikir internal (Insani, 2024). Kegiatan ritmis seperti menggulung dan menekan juga dapat meningkatkan fokus dan perhatian anak, seperti yang ditegaskan oleh Benson et al., (2019) bahwa stimulasi sensori yang berulang dapat menenangkan sistem saraf sehingga anak menjadi lebih fokus. Hal ini selaras dengan teori integrasi sensori yang menyatakan bahwa rangsangan taktil-proprioseptif yang teratur membantu anak mengatur diri. Anak juga menunjukkan kemampuan *problem solving* ketika bentuk yang mereka buat tidak sesuai harapan; mereka mencoba teknik baru, menambah atau mengurangi bagian tertentu, dan menyesuaikan tekanan jari (Malik et al., 2022). Rosiyannah et al., (2021) menyebut bahwa proses kreatif semacam ini memperkuat fungsi eksekutif seperti perencanaan dan evaluasi motorik, sedangkan Permatasari et al., (2025) menegaskan bahwa seni manipulatif seperti tanah liat membantu anak mengubah ide mental menjadi bentuk nyata.

Penguatan Kreativitas Anak Melalui Media Tanah Liat sebagai *Open-Ended Material*

Kreativitas anak berkembang pesat karena tanah liat merupakan open-ended material, sebagaimana ditegaskan Farikhah et al., (2022) bahwa kreativitas tumbuh

optimal ketika anak diberi media bebas tanpa jawaban baku. Dalam interaksi sosial, penggunaan tanah liat juga memperkaya kemampuan bahasa anak. Bruner (Annur & Dewi, 2025) menyatakan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi kontekstual, dan dalam kegiatan ini guru memperkenalkan kosakata baru seperti “pipihkan,” “gulungan,” atau “padatkan.” Dari sisi budaya, tanah liat menjadi sarana internalisasi nilai budaya lokal; anak membuat gunung wayang, kendi, dan topeng tradisional, sebagaimana ditegaskan Putri & Hibana, (2024) bahwa penguatan identitas budaya sejak dini menumbuhkan kepercayaan diri dan apresiasi budaya. Aspek sosial-emosional juga berkembang karena anak belajar berbagi, bekerja sama, dan mengelola emosi melalui gerakan ritmis, yang menurut Ramadhana et al., (2025) dapat menenangkan anak dan menurunkan stres. Tanah liat terbukti menjadi media holistik yang mampu mengintegrasikan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, serta budaya anak usia dini.

Dalam konteks peran guru, penelitian menunjukkan bahwa guru berfungsi sebagai fasilitator dan scaffolder yang sangat menentukan keberhasilan kegiatan tanah liat. Guru memodelkan teknik manipulatif seperti menggulung dan mencubit, memberikan contoh konkret yang mudah ditiru anak, sebagaimana dianjurkan penelitian (Desi & Jaya, 2021). Guru juga menerapkan scaffolding bertahap sesuai prinsip Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky (Insani, 2024), ketika anak kesulitan, guru memberikan bantuan minimal seperti memandu tangan anak sambil memberi instruksi sederhana sehingga anak tetap merasa mampu. Pendekatan ini diperkuat oleh (Anggraini et al., 2025) yang menemukan bahwa scaffolding mempercepat penguasaan keterampilan manipulatif dan memberikan rasa aman bagi anak. Guru juga mengajukan pertanyaan pemandu seperti “Apa yang ingin kamu buat?” atau “Bagaimana membuatnya lebih lembut?” untuk merangsang berpikir kritis, yang sesuai dengan temuan Marwiyati & Istiningsih, (2020) bahwa pertanyaan terbuka dapat meningkatkan kreativitas.

Efektivitas modeling guru diperkuat oleh teori Bandura tentang observational learning yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengamatan dan peniruan (Suantini et al., 2024). Guru yang menggunakan scaffolding sensitif juga membantu mengembangkan resilience anak; Purwasih & Rahmadhani, (2022) menegaskan bahwa bimbingan bertahap mendorong anak menghadapi kesalahan tanpa takut gagal. Guru melakukan *reflective teaching* dengan mengamati kesulitan anak dan menyesuaikan bimbingan (Sari, 2024), sehingga anak perlahan memperbaiki kontrol jari dan teknik membentuk. Pendekatan guru yang hangat dan responsif juga mendukung secure base emosional anak, sesuai literatur psikologi perkembangan (Sunaryo & Ichsan, 2025). Selain itu, guru menciptakan budaya kelas yang menghargai proses, bukan hanya hasil akhir, sehingga anak merasa aman bereksplorasi (Sholeh, 2025).

Guru juga membantu mengembangkan kemampuan metakognitif dasar melalui refleksi bersama anak, seperti menanyakan tantangan yang mereka hadapi (Aminah & Mauliyah, 2025). Diferensiasi pembelajaran diterapkan dengan menyesuaikan tingkat dukungan bagi anak berkemampuan berbeda (Azzahra et al., 2025). Guru juga memfasilitasi pembuatan simbol budaya lokal, menguatkan literasi budaya anak sesuai teori pendidikan multikultural. Secara menyeluruh, guru yang berperan sebagai model, scaffolder, fasilitator refleksi, dan mediator budaya memberikan kontribusi mendalam bagi perkembangan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan identitas budaya anak.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi menjadi wahana pedagogis yang mampu mengintegrasikan berbagai dimensi perkembangan anak secara simultan. Melalui dukungan guru yang responsif, teknik *scaffolding* yang tepat, serta lingkungan belajar yang menghargai proses, kegiatan tanah liat berkembang menjadi pengalaman belajar yang kaya dan bermakna. Kombinasi antara karakteristik tanah liat sebagai media *open-ended material* dan peran strategis guru dalam memfasilitasi

interaksi, refleksi, dan ekspresi budaya menjadikan pembelajaran ini efektif dalam menstimulasi kreativitas, memperkuat identitas budaya, serta mengoptimalkan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan metakognitif anak usia dini. Dengan demikian, aktivitas ini terbukti memberikan kontribusi komprehensif bagi pembelajaran PAUD yang holistik dan berpusat pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, integrasi budaya lokal dalam kegiatan bermain tanah liat di TK Pertiwi Mayangsari Bendosewu 02 terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas, motorik halus, dan pemahaman budaya anak usia dini. Aktivitas bermain tanah liat tidak hanya menjadi kegiatan sensorimotor, tetapi juga proses pembelajaran bermakna yang menghubungkan eksplorasi bahan alam dengan simbol-simbol budaya daerah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus visual dan verbal, sekaligus memberi ruang bagi anak untuk berekspresi sesuai imajinasi. Anak mampu membentuk berbagai objek budaya lokal seperti gunung wayang, kendi, topeng tradisional, dan miniatur benda pasar sehingga kreativitas dan rasa bangga budaya semakin berkembang. Pembelajaran berlangsung menyenangkan, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan. Keberhasilan kegiatan ini juga ditunjang oleh konsistensi guru dalam memberikan contoh, bimbingan, serta penguatan positif, ditambah dukungan orang tua yang melanjutkan pengalaman belajar di rumah. Kolaborasi tersebut membuat nilai budaya tidak hanya dipahami di sekolah, tetapi juga diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menghasilkan dua simpulan utama terkait efektivitas kegiatan tanah liat berbasis budaya lokal dan peran kolaboratif guru-orang tua dalam mendukung perkembangan kreativitas anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, N. (2024). Pengaruh Metode Permainan Tanah Liat dan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 5(1), 7–14. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/64916>
- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Aminah, S., & Mauliyah, A. (2025). Stimulasi Kemampuan Metakognitif pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Reflektif Berbasis Bermain. *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1). <https://journal.stai-ywbwi.ac.id/index.php/JOECES/article/view/477>
- Anggraini, H. D., Hasanah, H., & Zahro, I. (2025). Pengembangan Media Buku Operasi Hitung Berbasis Montessori dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Dasar Kelas B pada Siswa KB Aisyah Rahman. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(8), 1240–1262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v4i8.4352>
- Annur, N. H., & Dewi, A. P. S. \. (2025). Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini: Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Sentra. *Jurnal Tunas Cendekia*, 8(2), 69–83. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia/article/view/6246>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Benson, J. D., Breisinger, E., & Roach, M. (2019). Sensory-Based Intervention in the Schools: A Survey of Occupational Therapy Practitioners. *Journal of Occupational Therapy, Schools, and Early Intervention*, 12(1), 115. <https://doi.org/10.1080/19411243.2018.1496872>

- Desi, S., & Jaya, I. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 76–88. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.816>
- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalyaya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 381–391. <http://jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalyaya/article/view/132>
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Fitri. (2022). Peningkatan Proses Membelajarkan Sains Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Bermain. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 342–352. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i2.940>
- Fitriani, I. I., Oktavia, S., & Amalia, D. (2022). Pengaruh Permainan Eksplorasi Sains terhadap Perilaku Saintifik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 23(1), 39–47. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i1.4664>
- Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134–139. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664>
- Hasibuan, S. H., Wahyuni, A., & Oktarina, H. (2025). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase di RA Yaa Bunayya Desa Mompang Julu. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 160–171. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v3i1.1191>
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode QR Dengan Inseri Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3692–3712. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791>
- Insani, H. N. (2024). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Juniarti, Y., Us Djuko, R., & Hastina Ajam, V. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 160–166. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3460>
- Khotimah, K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas Media Tanah Liat Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDN Jambeyan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1), 205–212. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.12428>
- Lukawati, Laely, K., & Indiati. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 352–358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.519>
- Malik, R. M., Jalal, A., & Waliyanti, I. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Matriks Ditinjau dari Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(3), 219–235. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i3.5144>
- Marwiyati, S., & Istiningasih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, Ermiwati, S., Rahmawati, R., & Desmila. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Muthmainah, F., & Ali, M. (2018). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional: Bermain Lempung. In *Discovery: Jurnal Ilmu*

- Pengetahuan (Vol. 3, Issue 1).
<https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/discovery/article/view/241>
- Permatasari, S. J., Saputra, E. E., & Sarah, S. (2025). Mengembangkan Imajinasi Anak Usia Dini melalui Kegiatan Melukis dengan Media Alam. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 442–450. <https://www.jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj/article/view/1207>
- Purwaningrum, J. P., Purbasari, I. P., & Rini, G. P. (2020). Pemberdayaan Pengrajin Melalui Inovasi Produk “Remitan” Ramah Anak Berdaya Saing Global Di Kampong Remitan Desa Mayong Lor, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 6(2), 148–155. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v6i2.3889>
- Purwasih, S. M., & Rahmadhani, E. (2022). Penerapan Scaffolding Sebagai Solusi Meminimalisir Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), 91–98. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.91-98>
- Putra, D. D., & Salim, T. A. (2022). Konteks Preservasi Pengetahuan pada Preservasi Permainan Tradisional di Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.18860/libtech.v2i1.15958>
- Putri, H. A., & Hibana. (2024). Implementasi Pembelajaran Kearifan Lokal Banyuwangi Sebagai Sarana Penguatan Jati Diri Anak Usia Dini. *Prosiding Kolokium Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, 1–10. <https://conference.piaud.org/index.php/kolokium/article/view/112>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rahayu, I., & Mayar, F. (2019). Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 32–40. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i1.47>
- Rahayu, M. (2024). Upaya Pembentukan Keterampilan Sains Pada Anak Usia Dini Berbasis Saintifik. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.46306/jas.v3i1>
- Ramadhana, F. N., Lubis, N. S., Sivara, R. Z., Irma, I., & Al Faruq, H. R. (2025). Keseimbangan Emosi dan Pengembangan Kreatifitas Dalam Kajian Seni Kaligrafi. *Psikotes: Jurnal Ilmu Psikologi, Komunikasi, Dan Kesehatan Masyarakat*, 2(1), 34–46. <https://doi.org/10.59548/ps.v2i1.349>
- Rapiatunnisa. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Rohma, B., & Dheasari, A. E. (2025). Strategi Guru untuk Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Metode STEAM di RA Darul Hidayah Pohsangit Kidul. *Jurnal Care: Children Advisory Research and Education*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.25273/jcare.v13i1.21601>
- Rosiyannah, Yufiarti, & Meilani, S. M. (2021). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–957. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Sari, D. P. (2024). Keterampilan Mengajar Guru Abad 21. *ANALYSIS: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(2), 231–240. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/612>

- Sari, F. N., Rondli, W. S., & Fajrie, N. (2023). Nilai Karakter Anak Dalam Permainan Tradisional Lempung (Tanah Liat) Di Desa Panggungroyom. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6181–6187. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9129>
- Sari, N., Hibana, & Zulfa, N. A. (2024). Model Pendekatan Taman Indria Ki Hadjar Dewantara dan Implementasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 253–267. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.837>
- Sholeh, M. I. (2025). Penerapan Metode Montessori dalam Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Anak. *Jurnal of Early Childhood Education*, 1(2). <https://jurnal.staimaba.ac.id/index.php/ipaud/article/view/15>
- Sholichah, S. A., & Simatupang, N. D. (2022). Pengaruh Aktivitas Bernyanyi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di TK Kurnia Putra. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1896>
- Supratiknya, A. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif & kualitatif dalam psikologi*. universitas Sanata Dharma.
- Suantini, N. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Implementasi Teori Kognitif Sosial Bandura Melalui Media Video Animasi Cerita Rakyat Bali Untuk Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 716–727. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1950>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117–127. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunaryo, I., & Ichsan. (2025). Peran Kelekatan (Attachment) antara Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Advances In Education Journal*, 6, 650–656. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/105>
- Yudaparmita, G. N. A., & Adnyana, K. S. (2021). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 183–190. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1799>