



## INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN CLAY BERBASIS NILAI ISLAMI DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA GUPPI KLESEM 2024/2025

**\*Defi Wulan Sri Rahayu, Septyana Tentiasih**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

\*e-mail: [defiwulansrirahayu@gmail.com](mailto:defiwulansrirahayu@gmail.com), [septyana@isimupacitan.ac.id](mailto:septyana@isimupacitan.ac.id)

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

### Abstract:

*This study aims to explore the use of Islamic values-based clay as a learning medium to enhance early childhood creativity at RA GUPPI Klesem. Creativity is a crucial aspect that should be developed from an early age, involving imaginative thinking, problem-solving, and fine motor skills. Clay was chosen as an innovative medium due to its flexibility, ease of shaping, and potential for integration with Islamic values such as ethics and morality. Children were encouraged to create Islamic-themed shapes, such as Arabic letters, miniature mosques, and other religious symbols. This study employed a qualitative descriptive method with a case study approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects included teachers and children at RA GUPPI Klesem, with parents' involvement to support learning at home. The results show that clay significantly improved children's creativity, particularly in fine motor skills, imagination, and understanding of Islamic values. Children became more active, enthusiastic, and capable of producing creative, educational works. Moreover, the involvement of teachers and parents played a vital role in strengthening the effectiveness of learning. Thus, Islamic values-based clay learning media can be an innovative alternative to support creativity and character development in early childhood education.*

**Keywords:** Clay; Islamic Values; Creativity; Early Childhood Education

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran clay berbasis nilai Islami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA GUPPI Klesem. Kreativitas merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini, mencakup kemampuan berpikir imajinatif, problem-solving, serta keterampilan motorik halus. Inovasi media clay dipilih karena bersifat fleksibel, mudah dibentuk, dan dapat diintegrasikan dengan pembelajaran nilai-nilai Islami seperti etika dan moral. Anak-anak diajak membuat bentuk-bentuk bernuansa Islami, seperti huruf hijaiyah, miniatur masjid, dan simbol-simbol keagamaan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan anak-anak di RA GUPPI

### ARTICLE HISTORY

Received 15 Jan 2025

Revised 17 Jan 2025

Accepted 20 Jan 2025

Klesem, serta pelibatan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran di rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media clay mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan, terutama dalam aspek keterampilan motorik halus, daya imajinasi, dan pemahaman nilai-nilai Islami. Anak-anak lebih aktif, antusias, dan mampu menghasilkan karya kreatif yang bernilai edukatif. Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua berperan penting dalam memperkuat efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media clay berbasis nilai Islami menjadi alternatif inovatif dalam mendukung kreativitas dan pembentukan karakter anak usia dini.

**Kata kunci:** Clay; Nilai Islami; Kreativitas; Pendidikan Anak Usia Dini

## **INTRODUCTION**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas. Salah satu keterampilan yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak adalah kreativitas. Kreativitas pada anak usia dini mencakup kemampuan untuk berpikir imajinatif, menyelesaikan masalah dengan cara baru, serta mengekspresikan ide-ide melalui berbagai media. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini, mengingat pentingnya keterampilan ini dalam mendukung kemampuan anak di masa depan (Ginsburg, 2007).

Inovasi dalam media pembelajaran merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam konteks pengembangan kreativitas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah clay, yang tidak hanya menarik bagi anak-anak tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islami dalam pembelajaran. Penggunaan clay dalam pembelajaran dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Fakhriyani, 2016). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, yang pada gilirannya berkontribusi pada pengembangan kreativitas mereka (Asmara, Judijanto, Hita, & Saddhono, 2023).

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengeskpresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain (Nursifa, 2019). Salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif adalah media pembelajaran berbasis clay. Clay sebagai bahan

pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui seni dan kerajinan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan seni, seperti membatik dan teknik ecoprint, dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini (Khotimah et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan clay dalam pembelajaran di RA Guppi Klesem diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak (Safitri, Astini, Sriwarthini, & Rachmayani, 2023).

*Clay* merupakan Alat Permainan Edukatif bertekstur elastis, sehingga mudah di bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Penggunaan *clay* juga dapat ditentukan sendiri sesuai dengan warna yang diinginkan anak. Adapun cara membuat *clay* sangat sederhana, yakni dengan cara mencampur bahan dasar seperti tepung terigu, tepung beras ketan, tepung sagu, *benzoate* (pengawet makanan), dan lem *fox*. Semua bahan dasar diaduk menjadi satu sesuai dengan takaran (Nursifa, 2019).

Clay, dengan tekstur yang lembut dan mudah dibentuk, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan kreativitas mereka. Selain itu, clay juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi tangan dan mata, serta kemampuan problem solving. Meskipun media ini sudah cukup populer di kalangan pendidik dan orang tua, masih terdapat ruang untuk mengoptimalkan penggunaan clay dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia dini secara lebih efektif.

Di RA Guppi Klesem, penerapan inovasi media pembelajaran clay berbasis nilai Islami diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan seni, seperti membuat patung dari clay, dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak (Huda, Rahman, & Loita, 2024). Selain itu, dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islami, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya etika dan moral dalam kehidupan sehari-hari, yang sejalan dengan tujuan pendidikan karakter (Marlina, 2017).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penting untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa dukungan orang tua dapat berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak (Hasanah & Kuswara, 2021). Oleh karena itu, program pelibatan orang tua dalam kegiatan

pembelajaran clay berbasis nilai Islami akan menjadi bagian integral dari penelitian ini. Dengan melibatkan orang tua, diharapkan anak-anak dapat menerima dukungan yang konsisten di rumah dan di sekolah, yang akan memperkuat pembelajaran yang terjadi di kedua lingkungan tersebut (Astuti & Aziz, 2019).

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan aspek keberlanjutan dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan bahan-bahan ramah lingkungan dalam pembuatan clay dapat menjadi contoh yang baik bagi anak-anak tentang pentingnya menjaga lingkungan (Abidin, Sumriyeh, & Asy'ari, 2022). Dengan mengajarkan anak-anak tentang keberlanjutan dan tanggung jawab lingkungan sejak dini, kita dapat membentuk generasi yang lebih peduli terhadap isu-isu lingkungan di masa depan (Lestari & Handayani, 2024).

RA GUPPI Klesem sebagai lembaga pendidikan Islam berusaha mengintegrasikan pembelajaran yang kreatif dengan pendekatan berbasis nilai Islami. Namun, dalam observasi awal, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih cenderung konvensional, seperti pembelajaran berbasis ceramah dan hafalan. Hal ini menyebabkan kurangnya eksplorasi kreativitas anak dalam bentuk aktivitas nyata yang dapat meningkatkan motorik halus serta pemahaman nilai-nilai agama secara lebih kontekstual.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran clay berbasis nilai Islami. Clay sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam melatih koordinasi motorik halus, daya imajinasi, serta kreativitas anak. Jika dikaitkan dengan pembelajaran Islam, anak-anak dapat diajak untuk membuat berbagai bentuk yang mencerminkan nilai-nilai Islami, seperti huruf hijaiyah, miniatur Ka'bah, masjid, atau karakter dalam kisah para nabi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kreatif anak tetapi juga menjadi sarana edukatif dalam memahami konsep-konsep Islam secara lebih menarik dan aplikatif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi media pembelajaran clay berbasis nilai Islami dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Guppi Klesem. Melalui pendekatan yang holistik dan integratif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pendidikan di lembaga pendidikan anak usia dini dan memberikan wawasan

baru tentang pentingnya inovasi dalam media pembelajaran

## **RESEARCH METHODS**

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Berdasarkan Dewi (2023) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Alasan peneliti memilih penelitian kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian sehingga data yang akan terkumpul bersifat deskriptif dan memberikan gambaran secara faktual dan mendalam mengenai media pembelajaran clay berbasis nilai islami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA GUPPI KLESEM.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Mengutip (Fitriani & Yuliani, 2016) deskriptif kualitatif (Qualitative Descriptive) merupakan istilah yang sering dijumpai dalam penelitian kualitatif, bertujuan untuk mengkaji fenomena yang bersifat deskriptif. Metode dilakukan dengan cara observasi, wawancara. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan kualitatif dengan metode studi kasus.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

### **A. Integrasi Nilai Islami dalam Media Pembelajaran Clay**

Integrasi nilai-nilai Islami dalam media pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media clay, merupakan pendekatan yang inovatif dalam pendidikan agama Islam. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai moral siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media clay dapat menjadi alat yang kuat untuk menanamkan nilai-nilai Islami, seperti kejujuran, kerja keras, dan kreativitas. Media clay memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan

materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama yang diajarkan (H, Nurhasanah, Hidayat, & Yonani, 2024).

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi muda, dan integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin relevan. Dengan menggunakan media clay, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media clay juga dapat digunakan untuk menggambarkan kisah-kisah dalam Al-Qur'an atau sejarah Islam, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut (Nurchahyo, Agustina, & Faizah, 2024). Penggunaan media ini juga sejalan dengan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Tentiasih & Rizal Rifa'i, 2022).

Upaya integrasi nilai-nilai multikultural dalam materi dapat dilakukan dengan menginternalisasikan nilai-nilai multikultural melalui tema-tema yang relevan kepada peserta didik, sebagai sebuah dasar-dasar teoritis (Fita Mustafida, 2020). Gagasan integrasi (nilai-nilai islami [agama] dan umum) ini bukanlah sebuah wacana untuk meraih simpatik akademik, melainkan sebuah kebutuhan mendesak yang harus dijalankan sebagai pedoman pendidikan yang ada, mengingat pendidikan selama ini dipengaruhi oleh dualisme yang kental antara ilmu-ilmu agama dan ilmu-ilmu umum atau sekuler yang menyebabkan dikotomi ilmu, sebagaimana dipaparkan di atas (Ikhwan, 2014). Mengintegrasikan nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran merupakan kegiatan atau menggabungkan nilai-nilai multikultural dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud adalah bentuk implementasi kurikulum sebagai dokumen tertulis yang dijadikan sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan (Fita Mustafida, 2020).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka kegiatan pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas yang di dalamnya terdapat interaksi dari beberapa unsur atau komponen, antara lain guru, siswa materi, metode pembelajaran sebagai lingkungan yang mendukung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang demikian telah sesuai dengan prinsip

pendidikan multikultural yang mengusung nilai-nilai demokratis sebagaimana yang dikatakan oleh Azet dalam (Fitriyah, 2013) bahwa pendidikan yang membebaskan adalah pendidikan yang demokratis. Yakni proses pendidikan dapat saling berimbang antara hak dan kewajiban dalam mengatur hubungan guru dan murid sehingga dapat saling menyampaikan pendapat dan pikiran dengan bebas dan leluasa tanpa rasa takut atau tertekan. Selain metode diskusi, integrasi nilai multikultural dalam metode pembelajaran yang digunakan guru juga terlihat melalui metode bermain peran. Melalui metode ini nyatanya antar siswa dapat saling bekerjasama dengan baik. Metode bermain peran efektif digunakan untuk melatih interaksi multikultural sehingga keterampilan sikap multikultural juga dapat dikembangkan. Hal ini dikarenakan melalui bekerja sama dapat meningkatkan kepercayaan terhadap orang lain, serta meningkatkan keaktifan/ partisipasi siswa dalam membangun kebersamaan dengan cara pandang kemanusiaan.

Integrasi nilai-nilai Islami dalam media pembelajaran menggunakan clay (tanah liat) dapat memberikan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Media clay memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep Islam. Dalam konteks ini, penggunaan clay dapat digunakan untuk menciptakan model atau representasi dari kisah-kisah dalam Al-Qur'an, karakter para nabi, atau simbol-simbol penting dalam Islam. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Shirajuddin, 2022).

Penggunaan clay dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dalam proses pembuatan model, siswa dituntut untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, yang merupakan keterampilan penting dalam pendidikan abad ke-21. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan kreativitas dan interaksi, seperti penggunaan media clay, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Hardiansyah, 2023). Dengan demikian, integrasi nilai Islami dalam media clay

tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Untuk mencapai tujuan integrasi nilai Islami dalam media pembelajaran clay, penting bagi guru untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media yang tepat. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan media clay dan pendekatan kreatif dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk memastikan bahwa nilai-nilai Islami dapat disampaikan dengan efektif (Pathiyah, Hanum OK, & Arsyad, 2024). Dengan demikian, integrasi nilai-nilai Islami dalam media pembelajaran clay dapat menjadi strategi yang efektif dalam membentuk karakter siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islami dalam media pembelajaran clay, tidak hanya keterampilan seni yang diajarkan, tetapi juga pesan-pesan moral dan spiritual yang dapat memperkaya pemahaman siswa tentang agama Islam. Hal ini juga memberikan pendekatan yang menyenangkan dan aplikatif untuk belajar lebih dekat dengan ajaran agama.

Adapun kegiatan di RA GUPPI Klesem dalam kegiatan inovasi pada media clay, sangat antusias dilakukan oleh para siswa, disini siswa berkreasi dan mengembangkan imajinasinya yang tertuang dalam pembuatan clay.





## **B. Dampak Media Clay terhadap Kreativitas Anak Usia Dini**

Media clay berpengaruh dan meningkatkan terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. Disimpulkan bahwa pengaruh media clay dikarenakan keterlibatan pengoordinasian antara tangan dan mata, seperti gerakan membentuk, meremas, memimilin, merobek, mencetak, menjimpit, menempel serta menggunting yang dilakukan dengan bermanfaat, kreatif, dan dianggap menarik oleh anak (Sholicha & Hasibuan, 2022). media merupakan sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi (pesan) pembelajaran kepada peserta didik (Fita Mustafida, 2020).

Sehubungan dengan hal di atas maka diperlukan suatu upaya yang bisa dilakukan dan memiliki dampak langsung terhadap kemampuan kreativitas para siswa siswa siswi di RA GUPPI KLESEM dalam menstimulasi perkembangan dan kreativitas anak didik. Salah satu upaya tersebut adalah dengan memberikan pelatihan kreativitas yang nyata dan langsung bisa dimanfaatkan oleh anak didik, yakni membuat karya tembikar atau kreativitas dari bahan dasar tanah liat (Rahayu & Apriyansyah, 2022).

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksud untuk belajar anak. Karna memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Bermaian menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat pula menstimulus berbagai perkembangan anak seperti fisik

motorik, kognitif, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal. (Rahamayana, 2024).

| JENIS LINGKUNGAN YANG TERLIBAT      | LINGKUNGAN YANG MENUNJANG   | LINGKUNGAN YANG MENGHAMBAT   |
|-------------------------------------|---|--|
| Sarana prasarana                    | Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel  | Suasana kelas kaku   |
| Orang dewasa (Guru, Kepala Sekolah) | Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang sesuatu hal) | Selalu mengajukan pertanyaan tertutup                                  |
| Program pembelajaran                | Kegiatan-kegiatan yang disajikan penuh tantangan sesuai dengan usia dan karakteristik anak              | Kegiatan yang disajikan sulit, membuat anak frustrasi                  |
| Orang dewasa                        | Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator   | Berperan sebagai instruksi   |
| Orang dewasa                        | Mendorong anak untuk belajar mandiri  | Cenderung membantu dan melayani  |
| Program pembelajaran                | Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran  | Tidak melibatkan anak secara aktif                                     |
| Program pembelajaran                | Menekan kan pada proses belajar   | Lebih mementingkan produk/ hasil belajar                               |
| Orang dewasa                        | Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak  | Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan |
| Orang dewasa                        | Sebagai mitra atau teman belajar  | Sebagai sumber belajar dan penyampai informasi satu-satunya            |

Berdasarkan tabel faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ini, maka dalam konteks pendidikan anak perlu mengembangkan dan memperkuat lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Bermain dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Disamping itu bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan pada anak. media pendidikan dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga orang tua dan pendidik harus memfasilitasi mainan edukatif yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda

dapat menggunakan clay atau tanah liat untuk membuat berbagai bentuk kreatif. Masih banyak anak yang tidak bisa mengungkapkan ide atau membuat karya asli sesuai hasil pemikirannya sendiri. (Rahamayana, 2024) Terdapat anak yang masih kesusahan dalam menyelesaikan tugas pada saat proses pembelajaran. Masih banyak anak yang tidak berani dalam menyampaikan pendapatnya. Serta masih ada anak yang butuh arahan dan motivasi dari guru saat proses kegiatan pembelajaran. Kemudian guru masih melakukan pembelajaran yang monoton, media yang digunakan kurang bervariasi dimana guru lebih dominan menggunakan buku tema saat proses pembelajaran dan tidak memberikan kebebasan kepada anak. Kreativitas yang rendah, dikarenakan selama ini masih banyak anak ketika mengerjakan tugas hanya mencontoh dan tidak berani atau tidak mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kreativitas Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Namun dalam mengembangkan kreativitas tersebut pasti terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung maupun menghambat upaya menumbuhkan kreativitas. Faktor-faktor yang dapat menghambat dan mendukung munculnya kreativitas tersebut adalah seperti lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

## **CONCLUSION**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran clay berbasis nilai Islami di RA GUPPI Klesem dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan. Media clay memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana anak-anak dapat mengekspresikan ide serta imajinasi mereka melalui seni. Selain itu, media ini juga berperan dalam melatih keterampilan motorik halus, koordinasi tangan dan mata, serta kemampuan problem-solving. Integrasi nilai-nilai Islami dalam pembelajaran tidak hanya membantu anak mengenal konsep-konsep agama secara kontekstual, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab melalui aktivitas kreatif.

Keberhasilan implementasi media pembelajaran clay juga didukung oleh keterlibatan guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Guru yang berperan sebagai fasilitator dan inspirator dapat membantu anak-anak mengeksplorasi

potensi kreatif mereka secara maksimal. Selain itu, pelibatan orang tua dalam kegiatan ini memastikan dukungan yang konsisten di rumah, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan pendekatan holistik ini, diharapkan penggunaan media clay dapat menjadi model inovasi dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam membangun kreativitas dan karakter anak yang berlandaskan nilai-nilai Islami.

## REFERENCES

- Abidin, R., Sumriyeh, S., & Asy'ari, A. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3r (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222–231. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1732>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fita Mustafida. (2020). Integrasi Nilai-nilai Multikultural dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 173–185. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.191>
- Fitriani, N., & Yuliani, A. (2016). ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PMRI PADA SEKOLAH DASAR DI KOTA BANDUNG. *P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.22460/p2m.v3i1p25-32.474>
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- H, M. N., Nurhasanah, H., Hidayat, S., & Yonani, S. (2024). Media Dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11315–11329. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11900>
- Hardiansyah, D. (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*, 2(2). <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Hasanah, A., & Kuswara, K. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Hasta Karya. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18679>
- Huda, D. S., Rahman, T., & Loita, A. (2024). Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Paper Clay. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1339>

- Ikhwan, A. (2014). Integrasi Pendidikan Islam (Nilai-Nilai Islami dalam Pembelajaran). *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.21274/taalum.2014.2.02.179-194>
- Khotimah, N., Hasibuan, R., Fitri, R., Soroinsong, W. P., Aisyah, R., Maarang, M., ... Firmawati, A. N. (2023). Pengaruh Kegiatan Membuat dengan Teknik Ecoprint untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL BUNGA RAMPAI USIA EMAS*, 9(2), 146. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52539>
- Lestari, K. I., & Handayani, P. H. (2024). Pembelajaran STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1). <https://doi.org/10.47006/er.v8i1.19806>
- Marlina, L. (2017). PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i2.2679>
- Nurchahyo, W., Agustina, Y., & Faizah, N. M. (2024). Pelatihan membuat animasi cerita Islami dengan PowerPoint bagi guru di Taman Pendidikan Al-Qur'an Sufaini. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 6(2), 66-73. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v6i2.4552>
- Nursifa, A. (2019). Peningkatan kreativitas melalui permainan CLAY PADA PAUD AL MUSFIROH CIDOKOM-BOGOR SKRIPSI. *Skripsi*.
- Pathiyah, N., Hanum OK, A., & Arsyad, J. (2024). Nilai Pendidikan Karakter Islami Pada Tari Inai Dalam Upacara Adat Pernikahan Masyarakat Melayu Kabupaten Labuhan Batu Utara. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 1-16. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i1.15432>
- Rahamayana. (2024). *peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain clay di tk harapan ceria desa tanjung bulan ulu dikabupaten oku selatan*.
- Rahayu, S., & Apriyansyah, C. (2022). Pengaruh pelatihan kreativitas clay terhadap kreativitas Guru PAUD di Kecamatan Karang Tengah Kota Tangerang Banten. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 4112-4117.
- Safitri, N. F., Astini, B. N., Sriwarthini, N. L. P. N., & Rachmayani, I. (2023). Efektivitas Penerapan Teknik Ecoprint Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 403-409. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1181>
- Shirajuddin, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI TATA SURYA DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 70. <https://doi.org/10.26737/jerr.v5i1.3283>
- Sholicha, R., & Hasibuan, R. (2022). Analisis Pengaruh Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 4, 22-27.
- Tentiasih, S., & Rizal Rifa'i, M. (2022). INTEGRASI NILAI-NILAI MULTIKULTURAL DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MEMBANGUN TOLERANSI DI SEKOLAH. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 4(2), 341-357. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v4i2.1334>