

## **ANALISIS PROSES BERKARYA SENI DENGAN BAHAN TANAH LIAT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Bela Setya Pratiwi<sup>1</sup>, Nur Fajrie<sup>2</sup>, Lintang Kironoratri<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muria Kudus  
Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

e-mail: 202033238@std.umk.ac.id, nur.fajrie@umk.ac.id, lintang.kironoratri@umk.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses berkarya seni dengan bahan tanah liat untuk siswa sekolah dasar. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan naratif. Lokasi penelitian ini adalah SDN 1 Mayongkidul. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas 2 SDN 1 Mayongkidul dengan 6 siswa yang dipilih peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses berkarya seni dengan bahan tanah liat sudah baik hal ini dibuktikan dalam proses berkarya siswa mampu menghasilkan karya sesuai pilihan sendiri, selama proses berkarya siswa sudah mengikuti tahapan dengan benar. Meskipun ada beberapa kendala yang dialami siswa, namun mereka tetap menyelesaikan karya hingga selesai. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengajak siswa melakukan kegiatan berkarya seni secara langsung tidak hanya memberikan pengalaman tetapi juga juga mengasah kemampuan estetis dan ketrampilan yang dimiliki mereka. Hasil penelitian lapangan juga menyoroti bahwasanya siswa kelas 2 SDN 1 Mayongkidul memiliki bakat, hal tersebut dilihat dari mampunya siswa dalam menciptakan suatu karya yang estetis dan berbagai macam bentuk karya. Diharapkan penelitian selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang sejenis agar dapat meneliti lebih mendalam lagi mengenai proses berkarya seni dengan bahan tanah liat.

**Kata-kata Kunci:** Berkarya Seni; Proses; Tanah Liat

### **Abstract**

*This research aims to determine the process of creating art using clay for elementary school students. The research used in this research is qualitative research using a narrative approach. The location of this research is SDN 1 Mayongkidul. The subjects to be researched are 2nd grade students at SDN 1 Mayongkidul with 6 students selected by the researcher. Data collection techniques used include observation, interviews and documentation. The results of the research show that the process of creating art using clay is good. This is proven by the students being able to produce work according to their own choice, during the creation process the students have followed the stages correctly. Even though the students experienced several obstacles, they still completed their work to completion. This research shows that inviting students to do art work directly not only provides experience but also hones their aesthetic abilities and skills. The results of the field research also highlighted that grade 2 students at SDN 1 Mayongkidul have talent, this can be seen from the students' ability to create aesthetic works and various forms of work. It is hoped that future researchers who are interested in conducting similar research will be able to research in more depth the process of creating art using clay.*

**Keywords:** *Creating Art; Process; Clay*

## PENDAHULUAN

Bahan tanah liat merupakan salah satu bahan alami yang kegunaannya sangat menguntungkan bagi manusia karena bahannya yang mudah didapat dan pemakaian hasilnya yang sangat luas (Fajrie, 2023). Tanah liat banyak ditemukan di area pertanian terutama persawahan. Contoh yang dihasilkan oleh warga Mayongkidul dari bahan tanah liat yaitu, genteng, gerabah, dan batu bata. Seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya dan sebagainya) (Fadhillah & Anam, 2021). Pendidikan seni sebagai kebutuhan estetik memiliki fungsi yang esensial dan unik, sehingga bidang studi ini tidak dapat digantikan dengan bidang studi lain. Karena dampak hasil studi seni antara lain: dapat meningkatkan daya kreativitas, meningkatkan kemampuan apresiasi dan penyaluran ekspresi, dan dapat juga membantu perkembangan kepribadian dan pembinaan estetik, dapat digunakan sebagai sarana kesehatan mental, dan sebagainya. Pengekspresian diri itu dapat berupa yang menghasilkan goresan ciptaan bentuk karya rupa yang kreatif. Hasil karya seni rupa yang dihasilkan oleh para siswa pun beragam tergantung dari guru yang mengajarkan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) baik seni rupa dua dimensi maupun seni rupa tiga dimensi. Sejalan dengan pendapat (W. S. K. Sari et al., 2024) bahwa pendidikan Seni Budaya dan Prakarya merupakan proses interaktif dalam dunia pendidikan antara guru dengan siswa yang menggunakan bahan pembelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan semangat berkarya. Pendidikan seni pada sekolah tak mengharuskan siswanya menjadi seniman, namun sebagai wahana menuangkan ekspresi serta mengembangkan imajinasi, berkreasi juga sambil berekreasi. Fungsi Pendidikan Seni salah satunya sebagai media kreativitas, pendidikan seni bisa digunakan guna memberikan pengarahannya serta pengembangan pada bidang penemuan baru (inovatif), menghargai perbedaan tiap individu.

SDN 1 Mayongkidul merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Desa Mayongkidul, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. SDN 1 Mayongkidul memiliki sarana prasarana yang pada umumnya sama halnya dengan Sekolah Dasar lainnya. Lokasi sekolah yang memiliki sumber daya alam tanah liat yang sangat kaya. Menurut Sitepu et al., (2024) seni pembuatan gerabah sampai saat ini masih terus berkembang di beberapa daerah di negara Indonesia hampir setiap pulau terdapat pembuatan gerabah seperti di Plered (Purwakarta), Sitiwangun (Cirebon), Kasongan (Yogyakarta), Banjarnegara (Bandung), Kapal (Bali), Mayong (Jepara), Klampok (Purwokerto), Jatiwangi, (Majalengka), Dinoyo (Malang), Lombok (Nusa Tenggara Barat), dan Takalar (Sulawesi Selatan). Tanah liat merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di Desa Mayongkidul, Kecamatan Mayong. Kearifan lokal itu sangat penting untuk mencapai rasa cinta dan kebanggaan terhadap daerah, langkah yang dapat dilakukan salah satunya penanaman kearifan lokal pada setiap individu sejak dini mungkin (Rahayu et al., 2023). Kearifan lokal yang dapat dikaitkan dalam materi SBdP yaitu eksplorasi bentuk 3 dimensi dengan bahan tanah liat. Salah satu wujud kebudayaan adalah adanya hasil fisik berupa aktivitas perbuatan dan semua karya manusia dalam masyarakat, seperti benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan difoto (Fajrie et al., 2024). Berkarya seni berbahan dasar tanah liat sangatlah penting bagi proses pembelajaran anak untuk melatih kekreativitasan anak tersebut dalam berkarya seni, berkarya seni berbahan dasar tanah liat meski tergolong salah satu karya yang sulit mendapatkan bahan dasarnya tapi tidak bagi di sebagian daerah tertentu. Kegiatan seni sangat membantu dalam mengembangkan potensi dasar pada diri siswa. Diantaranya, siswa dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya, kemudian dapat membantu meningkatkan nilai estetika dalam diri siswa. Maka dari itu guru harus bisa memanfaatkan tanah liat tersebut untuk dijadikan sebagai bahan dari pembuatan karya seni tiga dimensi siswa. Guru bisa mengajak siswa untuk terjun langsung dalam membuat karya tiga dimensi bersama-sama di sekolah. Rasa semangat dan keingintahuan yang tinggi dapat diciptakan oleh seorang guru melalui penerapan model dan media pembelajaran yang disukai siswa. Dengan aktivitas belajar yang baik maka suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik pula (Tyas et al., 2024). Keterlibatan anak dalam mengekspresikan diri melalui karya seni dengan menerapkan berbagai

metode dapat menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan seni yang sudah ada pada diri anak. Namun dalam implementasinya, proses pembelajaran seni rupa hanya mengejar target kurikulum pada pembelajaran sehingga anak hanya diberikan tugas tanpa adanya arahan untuk berkreativitas (Hariyani et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 25 September 2023 yaitu memperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul, yaitu guru belum melibatkan siswa dalam praktik secara langsung untuk membuat karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di sekolah. Sebelumnya guru hanya memberikan tugas untuk membuat karya seni tiga dimensi untuk dikerjakan di rumah. Hal inilah yang membuat siswa kurang kreatif dan karya yang dihasilkan siswa belum murni karena karya yang dibuat tidak dari hasil pengerjaan mereka sendiri. Selain itu, siswa tidak memiliki pengalaman yang cukup dalam mencoba berbagai teknik-teknik dalam pembuatan secara langsung sehingga mereka kesulitan dalam mengembangkan keahlian mereka sendiri. Kondisi kelas yang cenderung pasif dalam pembelajaran dan siswa tidak memiliki minat untuk mengikuti proses pembelajaran maka diperlukan kreativitas untuk membangkitkan kembali minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan senang.

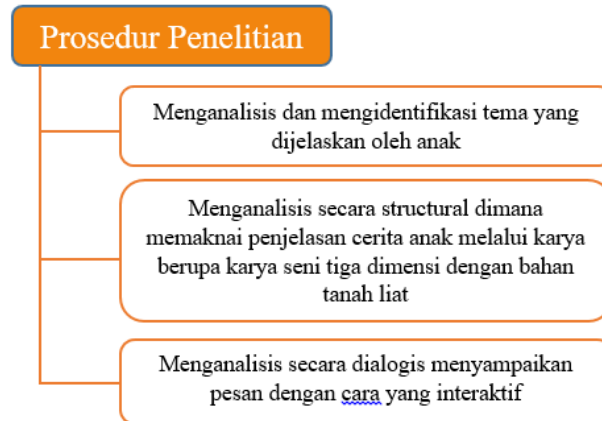
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengajak siswa untuk praktik langsung dalam berkarya seni dengan bahan tanah liat di SDN 1 Mayongkidul. Menurut Nilamsari et al., (2023) pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga untuk mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Tanah liat termasuk bahan alam yang mudah didapatkan, sederhana dan elastis seselain itu sehingga mudah dibentuk. Alasan peneliti menggunakan tanah liat dalam berkarya seni adalah untuk mengenalkan bahan alam, dimana tanah liat yang dipakai peneliti merupakan hasil proses dan tahapan sehingga tidak berbahaya digunakan oleh anak pada saat kegiatan berlangsung. Menurut (F. N. Sari et al., 2023) anak-anak dapat mendapatkan bahan permainan lempung (tanah liat) dengan mudah karena bahan permainan tersebut terdapat disekitar rumah. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Afifah et al., 2023) menyimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan membentuk dengan menggunakan media tanah liat. Berdasarkan penelitian Fadhillah & Anam, (2021) menunjukkan bahwa melalui media tanah liat hasil belajar siswa dapat meningkat. Sedangkan menurut penelitian dari Maisarah et al., (2020) menyatakan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Perbedaan penelitian yang disebutkan sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan, hasil penelitian yang berbeda serta tempat pelaksanaan yang berbeda. Dari uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui proses berkarya seni dengan bahan tanah liat untuk siswa sekolah dasar.

## **METODE**

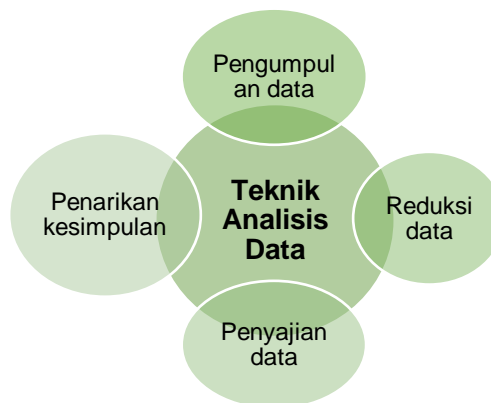
Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan naratif. Penelitian pendekatan naratif adalah jenis penelitian yang bersifat menceritakan urutan peristiwa dengan terperinci dan jelas. Menurut Creswell (dalam Fadli, 2021) yang mengatakan dalam mengumpulkan data penelitian dengan cara (1) menganalisis dan mengidentifikasi tema yang dijelaskan oleh anak, (2) menganalisis secara structural dimana memaknai penjelasan cerita anak melalui karya berupa karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat, (3) menganalisis secara dialogis menyampaikan pesan dengan cara yang interaktif. Lokasi penelitian ini adalah SDN 1 Mayongkidul. Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dari penelitian ini adalah siswa kelas 2. Pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria yang dimaksud adalah siswa yang mampu berkarya seni dengan imajinasinya sendiri dan siswa yang mencontoh karya aslinya. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas 2

SDN 1 Mayongkidul dengan 6 siswa yang dipilih peneliti. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut analisis informasi dari Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2015) mengatakan bahwa kegiatan dalam menganalisis data secara kualitatif dilakukan dengan metode yang interaktif dan berkala hingga tuntas, sehingga akan mendapatkan hasil data yang jenuh. Analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Langkah-langkah pendekatan menganalisis data adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Teknik Analisis Data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sebuah pengamatan peneliti menemukan proses dari hasil karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Terdapat 6 gambar hasil karya yang mewakili dengan pengelompokan seperti karya yang berbentuk jerapah, ikan, kupu-kupu, dinosaurus, buaya, dan kura-kura. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti terlebih dahulu mewawancarai siswa dan menunjukkan bahwa siswa mempunyai imajinasi untuk menciptakan karya yang berbeda-beda, beberapa di antaranya adalah kura-kura, buaya, siput, ikan, jerapah, kupu-kupu, dan ada siswa yang mengatakan ingin membuat karya seperti dinosaurus. Hal ini sejalan dengan pendapat (Erawati et al., 2022) yang mengatakan bahwa bidang kajian SBdP pada seni rupa mencakup pengetahuan, ketrampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dsb. Dalam penelitian ini, peneliti mengajak siswa untuk melakukan kegiatan berkarya seni menggunakan

bahan tanah liat. Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara kepada 6 siswa kelas 2 SDN 1 Mayongkidul saat proses berkarya seni. Tujuan dari observasi dan wawancara ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat aktivitas siswa pada saat proses berkarya seni dengan bahan tanah liat. Proses berkarya seni dengan bahan tanah liat ada 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Berikut penjelasannya:

a. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan dari peneliti terlebih dahulu, siswa diminta tidak mengerjakan tugas pelajaran yang lain, setelah itu siswa diminta menyiapkan alat dan bahan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi terdiri dari tanah liat, air, kardus, cup plastik dan kardus. Alat untuk pembuatan karya disesuaikan dengan bahan yang dipakai seperti tusuk gigi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fajrie (2023) yang menyatakan bahwa alat yang digunakan harus sangat aman dan cukup mudah dicari. Dengan mengutamakan keselamatan dan tidak membahayakan selama penggunaan dalam proses pembuatan sangat membantu dalam mengkreasikan bentuk tanah liat. Selanjutnya siswa diminta untuk mengambil tanah liat yang sudah disediakan di meja guru.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini siswa dapat memotong tanah liat sesuai dengan keinginan mereka, siswa mampu membuat bentuk dasar karya dengan menggunakan beberapa teknik, siswa dapat menggabungkan beberapa bentuk dasar menjadi karya yang utuh dan siswa dapat merapikan serta memastikan bahwa karya sudah menyatu dengan kuat.

c. Tahap akhir

Pada tahap akhir ini siswa dapat merapikan alat dan bahan yang telah dipakai, siswa mampu menghasilkan karya seni tiga dimensi dengan mandiri dan tepat waktu, serta selama proses pembuatan karya siswa tidak mengganggu siswa lain yang sedang membuat karya tiga dimensi. Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama penelitian berlangsung, yaitu proses berkarya seni dengan bahan tanah liat di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Proses berkarya seni dengan bahan tanah liat yang akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3. Jerapah karya Anindita Kaeisha Zahra, Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul  
Sumber: Koleksi Pribadi, 6 Maret 2024

Anindita Kaeisha Zahra merupakan siswa yang menciptakan karya tiga dimensi berbentuk jerapah. Hasil wawancara sebelum berkarya seni menunjukkan Anindita Kaeisha Zahra ingin membuat jerapah karena terinspirasi dari pengalamannya saat melihat jerapah di kebun binatang. Oleh sebab itu, ia ingin membuat karya tiga dimensi yang berbentuk jerapah. Selaras dengan penelitian Larasati et al., (2023) yang menyatakan bahwa anak cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses berkarya seni siswa oleh Anindita Kaeisha Zahra terlihat sudah baik. Anindita Kaeisha Zahra menghasilkan karya sesuai tahapan proses berkarya seni, meskipun mengalami sedikit kesulitan pada beberapa tahapan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti yaitu kesulitan yang dihadapi saat membuat bagian leher agar leher bisa berdiri dengan tegak. Setelah beberapa kali percobaan

Anindita Kaeisha Zahra mampu menghasilkan leher jerapah yang bisa berdiri tegak dengan baik. Terlihat dari hasil karya Anindita Kaeisha Zahra pada garis, bentuk dan tekstur yang dihasilkan pada karya sudah terlihat baik dan sesuai.



Gambar 4. Ikan karya Aida Rohmaniyah, Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul  
Sumber: Koleksi Pribadi, 6 Maret 2024

Aida Rohmaniyah merupakan siswa yang menciptakan karya tiga dimensi berbentuk ikan. Berdasarkan hasil wawancara sebelum berkarya seni, Aida Rohmaniyah ingin membuat bentuk ikan karena terinspirasi dari pengalamannya saat melihat ikan di dalam akuarium miliknya. Oleh sebab itu, ia ingin membuat karya tiga dimensi yang berbentuk ikan. Selaras dengan pendapat (Tanfidiyah & Ferdian, 2019) yang menyatakan bahwa imajinasi yang muncul pada mereka berkaitan dengan lingkungan atau peristiwa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi proses berkarya seni siswa oleh Aida Rohmaniyah sudah baik. Walaupun Aida Rohmaniyah mengalami kendala pada beberapa tahapan berkarya seni, namun ia mampu menghasilkan karyanya sesuai tahapan proses berkarya seni. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Aida Rohmaniyah yang menemukan kesulitan dalam membuat mata dan mulut pada karya ikan, mulut yang dibuat siswa terlihat berbeda dengan bentuk aslinya. Begitu juga dengan bentuk dan letak mata ikan, seharusnya mata ikan tersebut hanya diberi satu karena karya yang dibuat hanya terlihat satu sisi saja dan bentuk mata yang terlihat kurang nyata. Terlihat dari hasil karya Aida Rohmaniyah pada garis yang terlihat baik dan sesuai, bentuk karya terlihat sudah baik dan tekstur yang dihasilkan halus dan kasar.



Gambar 5. Kupu-Kupu karya Khanza Avril Assyifa, Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul  
Sumber: Koleksi Pribadi, 6 Maret 2024

Khanza Avril Assyifa merupakan siswa yang menciptakan karya tiga dimensi berbentuk kupu-kupu. Berdasarkan hasil wawancara sebelum berkarya seni, Khanza Avril Assyifa ingin membuat bentuk kupu-kupu karena terinspirasi dari pengalamannya saat melihat kupu-kupu di halaman rumahnya. Oleh sebab itu, ia ingin membuat karya tiga dimensi yang berbentuk kupu-kupu. Selaras dengan pendapat (Tanfidiyah & Ferdian, 2019) yang menyatakan bahwa imajinasi yang muncul pada mereka berkaitan dengan lingkungan atau peristiwa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi proses berkarya seni siswa oleh Khanza Avril

Assyifa terlihat sudah baik. Meskipun Khanza Avril Assyifa mengalami sedikit kendala saat proses berkarya seni tetapi Khanza Avril Assyifa tetap mengikuti semua tahapan proses berkarya seni hingga akhir. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dan Khanza Avril Assyifa, bahwa kesulitan yang dihadapi siswa yaitu saat membuat bagian sayap kupu-kupu. Pada saat membuat sayap, sayap yang dibuat Khanza Avril Assyifa terlihat berbeda antara satu dan lainnya, besar kecilnya juga terlihat tidak sama. Terlihat dari hasil karya Khanza Avril Assyifa pada garis yang terlihat baik dan sesuai, bentuk karya terlihat sudah baik namun pada pada sayap terlihat ukurannya belum sama dan tekstur yang dihasilkan halus dan sesuai dengan arahan.



Gambar 6. Dinosaurus karya Kharisa Kanaya Ramadhani, Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul  
Sumber: Koleksi Pribadi, 6 Maret 2024

Kharisa Kanaya Ramadhani merupakan siswa yang menciptakan karya tiga dimensi berbentuk dinosaurus. Berdasarkan hasil wawancara sebelum berkarya seni, Kharisa Kanaya Ramadhani ingin membuat bentuk dinosaurus karena terinspirasi dari boneka dinosaurus miliknya. Oleh sebab itu, ia ingin membuat karya tiga dimensi yang berbentuk dinosaurus. Selaras dengan pendapat (Tanfidiyah & Ferdian, 2019) yang menyatakan bahwa imajinasi yang muncul pada mereka berkaitan dengan lingkungan atau peristiwa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses berkarya seni oleh Kharisa Kanaya Ramadhani terlihat baik. Kharisa Kanaya Ramadhani sudah melakukan pembuatan karya sesuai dengan tahap atau langkah-langkah pembuatan karya tiga dimensi dengan bahan tanah liat, meskipun mengalami sedikit kesulitan di beberapa langkah pembuatan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, bahwa kesulitan yang dialami siswa yaitu saat membuat bagian leher pada karya. Pada saat membuat leher, leher yang dibuat Kharisa Kanaya Ramadhani terlihat masih kurang panjang dan tegak. Terlihat dari hasil karya Kharisa Kanaya Ramadhani pada garis yang terlihat masih kurang, bentuk karya terlihat sudah baik namun pada bagian leher yang perlu diperbaiki lagi dan tekstur yang dihasilkan halus. Hanya saja belum terlihat seperti dinosaurus yang nyata.



Gambar 7. Buaya karya Retno Kencana Putri, Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul  
Sumber: Koleksi Pribadi, 6 Maret 2024

Retno Kencana Putri merupakan siswa yang menciptakan karya tiga dimensi berbentuk buaya. Hasil wawancara sebelum berkarya seni menunjukkan bahwa Retno Kencana Putri ingin membuat buaya. Retno Kencana Putri ingin membuat buaya karena terinspirasi dari film pada zaman dahulu kancil dan buaya, hal itu bermula pada saat ada mahasiswa kampus mengajar yang menayangkan film tersebut di kelasnya. Oleh sebab itu, Retno Kencana Putri tertarik untuk membuat karya yang berbentuk hewan buaya. Selaras dengan penelitian (Azzahra et al., 2022) yang menyatakan bahwa anak mendapat ide dari apa yang mereka tonton. Berdasarkan hasil observasi proses berkarya seni siswa oleh Retno Kencana Putri terlihat sudah baik. Retno Kencana Putri sudah melakukan proses berkarya sesuai dengan tahap-tahap berkarya seni dan ia tidak mengalami kesulitan sama sekali. Terlihat dari hasil karya Retno Kencana Putri sudah baik, bentuk karya yang dihasilkan sudah baik dan sesuai, Retno Kencana Putri merasakan tekstur yang dihasilkan pada karyanya juga sudah sesuai yaitu halus dan kasar.



Gambar 8. Kura-Kura karya Radifa Julia Rahmadani, Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul  
Sumber: Koleksi Pribadi, 6 Maret 2024

Radifa Julia Rahmadani merupakan siswa yang menciptakan karya tiga dimensi berbentuk kura-kura. Radifa Julia Rahmadani terinspirasi membuat kura-kura setelah mengunjungi Pantai Kartini dan melihat patung kura-kura berukuran besar. Sehingga ia tertarik untuk membuat patung berbentuk kura-kura dari tanah liat. Selaras dengan penelitian (Rosmauli & Sri, 2022) yang menyatakan bahwa anak sangat antusias untuk melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses berkarya seni oleh Radifa Julia Rahmadani terlihat sudah baik. Radifa Julia Rahmadani sudah menciptakan karyanya sesuai dengan langkah-langkahnya dan ia merasa tidak mengalami kesulitan sama sekali. Terlihat garis yang dihasilkan sudah sesuai, bentuk yang dihasilkan sudah baik serta Radifa Julia Rahmadani merasakan tekstur yang dihasilkan pada karyanya yaitu halus dan kasar.

Berdasarkan karya-karya yang telah dibuat siswa, menunjukkan bahwa mereka mampu menuangkan ide dan imajinasinya dalam membuat karya. Selain itu, proses berkarya seni dengan bahan tanah liat yang dibuat tiap siswa menunjukkan karya yang beragam jenisnya seperti ada yang membuat jerapah, ikan, kupu-kupu, dinosaurus, kura-kura dan buaya. Pembuatan karya tersebut sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Maharani et al., (2022) bahwa setiap karya peserta didik berbagai macam berdasarkan pengimajinasinya, selain berkaitan dengan penciptaan seni juga berkaitan dengan kemampuan yang bisa dikategorikan ke dalam keterampilan yang merupakan bagian pada kegiatan berkarya. Melalui proses ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan estesisnya, kreativitas, pemahaman tentang seni, serta kesadaran tentang pentingnya memanfaatkan bahan alam yang dapat menghasilkan suatu karya. Proses ini juga memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa dan sangat bermanfaat untuk mereka dimasa yang akan datang.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara tentang proses berkarya seni dengan bahan tanah liat di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul dapat disimpulkan bahwa anak memiliki kemampuan membuat garis: siswa dapat membuat garis yang sesuai, siswa mampu



menciptakan garis untuk menambah detail pada karya dan siswa mampu membuat garis secara mandiri. Kemampuan membuat bentuk: siswa dapat menciptakan bentuk kreasi dari tanah liat, siswa dapat menggabungkan beberapa bentuk dasar menjadi satu karya, siswa dapat membuat karya pilihan sendiri dan siswa mampu membuat karya secara mandiri. Kemampuan membuat tekstur: siswa mampu menghasilkan tekstur yang sesuai dengan kebutuhan karya, siswa mampu menciptakan tekstur yang kasar ataupun halus pada karya, dan siswa dapat membuat tekstur secara mandiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan siswa melakukan kegiatan berkarya seni dengan bahan tanah liat tidak hanya memberikan pengalaman tetapi juga mengasah kemampuan estetis dan ketrampilan yang dimiliki mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Kironoratr et al., (2023) yang mengatakan bahwa mendidik siswa pada jenjang Sekolah Dasar memerlukan keterampilan khusus, terutama mengenai cara menarik perhatian siswa. Hasil penelitian lapangan juga menyoroti bahwasanya siswa kelas 2 SDN 1 Mayongkidul memiliki bakat, bakat tersebut dilihat dari mampunya siswa dalam menciptakan suatu karya yang estetis dan berbagai macam bentuk.

## PENUTUP

Proses berkarya seni ini dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas 2 di SDN 1 Mayongkidul. Dalam proses berkarya seni dengan bahan tanah liat sudah baik hal ini dibuktikan dalam proses berkarya siswa mampu menghasilkan karya sesuai pilihan sendiri, selama proses berkarya siswa sudah mengikuti tahapan dengan benar. Meskipun ada beberapa kendala yang dialami siswa, namun mereka tetap menyelesaikan karya hingga selesai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengajak siswa melakukan kegiatan berkarya seni secara langsung di sekolah tidak hanya memberikan pengalaman tetapi juga mengasah kemampuan estetis dan ketrampilan yang dimiliki mereka. Hasil penelitian lapangan juga menyoroti bahwasanya siswa kelas 2 SDN 1 Mayongkidul memiliki bakat, hal tersebut dilihat dari mampunya siswa dalam menciptakan suatu karya yang estetis dan berbagai macam bentuk. Proses berkarya seni dengan bahan tanah liat ini dilakukan secara langsung di sekolah agar siswa memahami secara jelas tentang suatu proses atau kegiatan yang disajikan berupa peragaan sehingga lebih menarik, siswa mendapat pengalaman, tentunya pembelajaran tidak membosankan dan sangat bermanfaat untuk mereka dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Amat Hidayat, & Elis Mayasari. 2023. Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Membentuk dengan media Tanah Liat. *Journal on Teacher Education*, 4, 367–376. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/16786>
- Azzahra, F., Nanda Fikriya, Rahmah Hasna Fadhiyah, & Arita Marini. 2022. Memaksimalkan Pendidikan Karakter Melalui Penggabungan Sosial Media Dengan Praktik Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 403–412. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4345>
- Erawati, D.P., Nur Fajrie, & Diana Ermawati. 2022. Proses Ekspresi Karya Gambar Anak pada Ornamen Batik Bakaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 5354–5360. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6332>
- Fadhillah, A.N., & Anam Ibrahim. 2021. Peningkatkan Kompetensi Berkarya Relief Melalui Penggunaan Media Tanah Liat., *Ranah Seni: Jurnal Pendidikan Seni, Seni dan Desain*, 15(1), 756–762. <https://doi.org/10.24036/ranahseni.v15i1.68>
- Fadli, M.R. 2021. Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

- Nur, F. 2023. *Pembelajaran Seni Rupa Karya Seni Tiga Dimensi dengan Bahan Tanah Liat* (M. Nasrudin (ed.)). PT Nasya Expanding Management. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=yJq-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=%3DPembelajaran+Seni+Rupa+Karya+Seni+Tiga+Dimensi+dengan+Bahan+Tanah+Liat+&ots=AT6FRPo1so&sig=i1HfgZK8AZ6HLRYNrS69rnwyJiM>
- Nur, F., Zumma Afifatun Nisa, & Imaniar Purbasari. 2024. Analisis Bentuk dan Fungsi Produksi Seni Anyaman Bambu Griya Deling Desa Jepang Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 122–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/78052>
- Hariyani, T.I., Nur Fajrie, & Mila Roysa. 2021. Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6237>
- Kironoratri, L., Diana Ermawati, & Lovika Ardana Riswari. 2023. Pelatihan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Cat Air Dan Barang Bekas Pada Guru Sekolah Dasar Lintang. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 53–62. <http://amalilmiah.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/88>
- Larasati, E.D., Mohammad Kanzunudin, & Ika Ari Pratiwi. 2023. Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Maharani, R.A., Desyandri, & Farida Mayar. 2022. Penerapan Kemampuan Berkarya Seni Rupa Teknik Tempel pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11581–11590. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4288%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4288/3587>
- Maisarah, A., Muchammad Eka Mahmud, & Wildan Saugi. 2020. Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal of Education Research*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.14>
- Nilamsari, A., Much Arsyad Fardani, & Lintang Kironoratri. 2023. Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 490–498. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4695>
- Rahayu, S., Erik Aditia Ismaya, & Lintang Kironoratri. (2023). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9603>
- Rosmauli, C. & Sri Watini. 2022. Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 888–894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- Sari, F.N., Wawan Shokib Rondli, & Nur Fajrie. 2023. Nilai Karakter Anak dalam Permainan Tradisional Lempung (Tanah Liat) di Desa Panggungroyom. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9129>
- Sari, W.S.K., Nur Fajrie, & Lintang Kironoratri. 2024. Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v6i1.4787>
- Sitepu, D.C.A.B., Luh Suartini, & Langen Bronto Sutrisno. 2024. Penerapan Ragam Motif Batak Karo Pada Gerabah. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 37–49. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/78045>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Tanfidiyah, N. & Ferdian Utama. 2019. Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 9–18. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.43-02>
- Tyas, Y.C., Much. Arsyad Fardani, & Lintang Kironoratri. 2024. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>