

**PENERAPAN MEDIA CLAY BERBASIS NILAI ISLAMI DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN
DI PAUD MAGHFIRA**
*THE APPLICATION OF CLAY MEDIA BASED ON ISLAMIC VALUES IN
IMPROVING THE CREATIVITY OF EARLY CHILDREN AGED 4-5
YEARS AT MAGHFIRA PAUD*

Siti Karmila^{1*}, Nasem², Kurniasih³

^{1,2,3}PIAUD, IAI Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: sitikarmila058@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Rendahnya kreativitas dan dominasi perilaku imitatif pada anak usia dini menuntut adanya restrukturisasi strategi pembelajaran yang lebih eksploratif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan dan mengukur peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan media clay berbasis nilai Islami pada kelompok A di PAUD Maghfira. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang mengkombinasikan data kualitatif deskriptif dengan analisis kuantitatif sederhana. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak usia 4-5 tahun, sedangkan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, unjuk kerja, dan dokumentasi yang divalidasi melalui teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media taktil terbuka (open-ended) berbantuan stimulus digital interaktif berhasil memicu lompatan kreativitas anak secara signifikan. Ketuntasan klasikal kemampuan kreativitas anak melonjak tajam dari kondisi pra-tindakan sebesar 26,7%, meningkat menjadi 60,0% pada Siklus I, dan mencapai puncaknya pada Siklus II dengan persentase 86,7%. Selain itu, peran guru bertransformasi secara positif menjadi fasilitator ruang bermain yang demokratis. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya adopsi media manipulatif kontemporer bermuatan religi dalam kurikulum PAUD untuk mengintegrasikan aspek motorik, kognitif, dan spiritual anak secara simultan tanpa mengintimidasi kebebasan berekspresi mereka.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Media Clay, Nilai Islami, Kreativitas Anak, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract: The low level of creativity and the dominance of imitative behavior in early childhood require a restructuring of learning strategies that are more exploratory and meaningful. This study aims to describe the process of implementing and measuring the increase in children's creativity using Islamic-based clay media in group A at Maghfira Early Childhood Education (PAUD). The method used is the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis and McTaggart which combines descriptive qualitative data with simple quantitative analysis. The research subjects consisted of 15 children aged 4-5 years, while data collection techniques included observation, interviews, performance, and documentation validated through triangulation techniques. The results showed that the use of open-ended tactile media assisted by interactive digital stimuli successfully triggered a significant leap in children's creativity. The classical completeness of children's creative abilities increased sharply from the pre-action condition of 26.7%, increasing to 60.0% in Cycle I, and reaching a peak in Cycle II with a percentage of 86.7%. In addition, the role of teachers transformed positively into facilitators of democratic play spaces. The implications of this study emphasize the importance of adopting contemporary manipulative media with religious content in the PAUD curriculum to integrate children's motoric, cognitive, and spiritual aspects simultaneously without intimidating their freedom of expression.

Keywords: Early Childhood, Clay Media, Islamic Values, Children's Creativity, Classroom Action Research.

Article History:

Received: 15-02-2026

Revised : 15-03-2026

Accepted: 14-04-2026

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan fundamental dalam meletakkan dasar perkembangan anak pada masa keemasan (*golden age*). Pada fase *golden age* ini, seluruh aspek potensi anak perlu distimulasi secara optimal, berkesinambungan, dan terpadu agar fondasi tumbuh kembangnya kokoh (Susanti et al, 2025). Stimulasi yang diberikan harus mencakup penguatan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, keagamaan, serta ekspresi seni anak (Henawati et al, 2025). Keberhasilan intervensi pedagogis pada periode ini sangat menentukan kualitas karakter dan kapasitas intelektual individu di masa depan (Widodo et al, 2026). Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini dituntut untuk mampu menyelenggarakan atmosfer belajar yang kondusif sekaligus adaptif terhadap perkembangan zaman (Napitupulu et al, 2025).

Memasuki era modern, dunia pendidikan anak usia dini dihadapkan pada arus disrupsi teknologi yang melahirkan urgensi alih rupa pedagogis (Tiara & Eriqa, 2025). Formasi pembelajaran kontemporer dituntut untuk menyelaraskan esensi bermain fungsional dengan kecakapan literasi digital yang relevan dan ramah anak (Pramudia, 2025). Pergeseran paradigma ini menuntut para pendidik untuk tidak hanya bertumpu pada metode konvensional yang monoton dan kaku (Mirza et al, 2026). Restrukturisasi strategi mengajar perlu diupayakan melalui integrasi teknologi atau media inovatif yang mampu memantik keterlibatan aktif anak (Widyastuti, 2024). Dengan demikian, proses edukasi dapat bertransformasi menjadi ruang eksplorasi yang dinamis tanpa mencabut kodrat alami anak yang belajar melalui bermain.

Salah satu pilar kompetensi abad ke-21 yang wajib ditumbuhkan sejak dini melalui pengelolaan pembelajaran yang inovatif tersebut adalah kreativitas (Whindayati et al, 2025). Potensi kreatif anak usia dini tidak sekadar merujuk pada produk seni, melainkan mencerminkan kemampuan kelancaran ide, keluwesan cara pandang, serta orisinalitas dalam berpikir (Yunianti et al, 2024). Melalui daya cipta yang terasah, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang adaptif, tangguh, dan cakap dalam memecahkan masalah sederhana sehari-hari (Satiadarma & Fidelis, 2025). Eksplorasi imajinasi secara bebas membantu anak memetakan pemikiran orisinalnya ke dalam bentuk karya nyata (Yuliana et al, 2024). Oleh sebab itu, fasilitasi ruang ekspresi yang memadai menjadi syarat mutlak demi melahirkan generasi yang inovatif sejak usia dini.

Sebagai upaya menstimulasi kecakapan imajinatif tersebut secara konkret, pemanfaatan media manipulatif berupa clay atau plastisin menjadi pilihan yang sangat strategis. Material yang lunak, kenyal, dan mudah diubah bentuknya ini memberikan stimulasi sensorik serta taktil yang kaya bagi indra peraba anak (Zendrato et al, 2025). Sifat media ini yang bersifat terbuka (*open-ended*) memberikan kebebasan mutlak kepada anak untuk memanipulasi bentuk sesuai kehendak tanpa dibayangi rasa takut salah. Aktivitas meremas, memilin, menggulung, dan mencetak clay secara simultan juga menguatkan koordinasi otot motorik halus (Anisa et al, 2025). Keleluasaan penuh inilah yang menjadi motor penggerak bagi anak dalam memproyeksikan gagasan abstraknya menjadi visualisasi tiga dimensi yang unik.

Menurut Lamatenggo dalam (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Asitoh, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Abdillah, 2026) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Di tengah gempuran arus modernisasi dan digitalisasi, penajaman aspek kreativitas pada lembaga pendidikan berbasis keagamaan wajib berjalan selaras dengan pengokohan spiritualitas anak. Pengembangan daya cipta yang hampa dari internalisasi moral keagamaan berisiko melahirkan kecerdasan yang kurang memiliki kedalaman akhlak. Nilai-nilai keislaman perlu dilekatkan sebagai jiwa dalam setiap aktivitas pembelajaran, termasuk saat anak mengeksplorasi karya seni. Pengenalan simbol-simbol keagamaan, kisah nabi, serta penanaman karakter sabar dan syukur dapat dikemas secara menyatu dalam kegiatan motorik. Melalui jembatan ini, anak dipandu untuk mengenali kebesaran sang Pencipta sekaligus mengasah kecakapan fitrah berkreasi yang dianugerahkan Allah SWT.

Berbagai kajian akademik terdahulu telah banyak membuktikan keandalan penggunaan media plastisin atau tanah liat dalam merangsang motorik dan imajinasi anak kelompok bermain. Begitu pula dengan studi mengenai internalisasi nilai-nilai Islami, mayoritas riset menempatkannya dalam bentuk hafalan ritual doa, pengenalan huruf secara auditori, maupun ceramah kisah moral. Sayangnya, ruang dialektika teoretis dari literatur yang ada masih menunjukkan adanya keterpisahan fungsional, di mana media manipulatif jarang dipadukan langsung sebagai instrumen doktrin nilai spiritual. Kebanyakan riset seni rupa anak masih berfokus pada hasil estetika sekuler, sementara riset agama cenderung terjebak pada metode verbalistik. Polarisasi pembahasan inilah yang menyisakan ruang kosong mengenai bagaimana sebuah media taktil dapat didesain secara integratif sebagai wadah ganda penumbuh kreativitas sekaligus pemancar nilai ketauhidan.

Studi ini menawarkan sebuah konsep integrasi mutakhir yang menyatukan seluruh elemen tersebut dalam paket pembelajaran utuh. Fokus utama riset ini bertumpu pada perancangan aktivitas bermain clay yang secara tematik didesain menggunakan stimulus bermuatan nilai Islami. Anak tidak sekadar membuat bentuk acak, melainkan diarahkan untuk memvisualisasikan makna keagamaan secara konkret, seperti membentuk miniatur Kakbah, sajadah, huruf hijaiyah, hingga makhluk ciptaan Allah. Pendekatan ini memosisikan aktivitas motorik halus bukan lagi sebagai kegiatan mekanis belaka, melainkan sebagai media refleksi spiritual yang aktif dan menyenangkan bagi anak. Melalui formulasi integratif ini, riset ini memberikan pembeda nyata dari model pembelajaran konvensional yang selama ini memisahkan dimensi seni dan agama.

Namun, potret ideal mengenai pentingnya stimulus inovatif tersebut belum sepenuhnya terealisasi pada level praktis di dunia PAUD saat ini. Realitas objektif yang ditemukan lewat pengamatan mendalam pada kelompok usia 4-5 tahun di PAUD Maghfira, Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang menunjukkan fenomena sebaliknya. Proses kegiatan belajar mengajar di lembaga tersebut didominasi oleh metode klasikal konvensional yang berpusat pada pendidik. Penggunaan media bermain masih sangat terbatas dan instruksi mengajar cenderung menuntut keseragaman hasil karya anak. Akibatnya, sebagian besar anak kurang terbiasa memikirkan ide-ide baru secara mandiri dan mengalami hambatan ketika diminta menciptakan sesuatu di luar contoh tertulis.

Dampak nyata dari minimnya variasi stimulasi tersebut berujung pada rendahnya capaian indikator imajinatif anak di PAUD Maghfira. Dari total 15 anak yang menjadi subjek pada kelompok A, ditemukan bahwa sebanyak 11 anak (73,3%) masih berada pada tingkat kemampuan Belum Berkembang atau Mulai Berkembang. Anak-anak kerap kali menunjukkan sikap pasif, ragu-ragu untuk memulai tugas, dan cenderung meniru persis karya teman di sebelahnya secara berulang. Hanya 4 anak (26,7%) saja yang terlihat mampu menunjukkan orisinalitas bentuk serta berani menceritakan gagasan pribadinya. Kesenjangan krusial antara tuntutan perkembangan zaman dengan kondisi riil di lapangan ini memerlukan penanganan strategis berupa tindakan perbaikan kelas.

Tujuan utama penelitian ini untuk mendeskripsikan proses penerapan media clay berbasis nilai Islami pada kelompok A di PAUD Maghfira. Selain memetakan implementasi tindakan, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur secara kuantitatif tingkat peningkatan kreativitas anak setelah intervensi diberikan pada setiap siklus. Pendidik juga ingin mengidentifikasi perubahan perilaku serta respons afektif anak usia 4-5 tahun selama mengikuti aktivitas bermain manipulatif religius tersebut. Melalui pencapaian target ini, peneliti berharap dapat merumuskan sebuah model pembelajaran motorik halus yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, kejelasan arah penelitian ini secara metodologis dapat memberikan jawaban nyata atas hambatan imajinatif anak yang terjadi di lokasi penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini penting untuk dilakukan karena memiliki urgensi dan arti penting yang besar baik secara teoretis maupun praktis bagi dunia pendidikan anak usia dini. Secara teoretis, studi ini memperkaya khazanah keilmuan pedagogi mengenai integrasi media taktil kontemporer dengan muatan spiritual lokal yang selama ini masih jarang dikaji secara menyatu. Bagi para praktisi di PAUD Maghfira, hasil riset ini dapat dijadikan acuan taktis dalam menyusun variasi program harian yang merangsang daya cipta tanpa mengabaikan penanaman akhlak. Selain itu, bagi orang tua, penelitian ini

memberikan wawasan baru mengenai pentingnya memfasilitasi media bermain terbuka yang edukatif di lingkungan keluarga.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Kartika, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Erfiyana, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Awaludin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom actions research*). Maemunah dalam (Nurazizah, 2026) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Kemmis dan taggart dalam (Erfiyana, 2026) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Abdillah, 2022) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi (*mixed method*) yang didominasi oleh metode kualitatif deskriptif melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penggunaan desain PTK ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Kemmis & McTaggart dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa model ini dipilih karena strukturnya yang dinamis dan sistematis dalam mengupayakan perbaikan mutu proses serta hasil pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan dinamika interaksi pedagogis guru dan anak saat menggunakan media taktil, sementara data kuantitatif berupa skor persentase difungsikan untuk mengukur perkembangan kreativitas anak secara klasikal. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang secara reflektif mengkaji setiap tindakan demi mencapai target transformasi pedagogis yang diharapkan (Asep & Surya., 2023).

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dikutip (Andrivat, 2024) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan sesuai kebutuhan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD Maghfira yang secara administratif terletak di wilayah Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang. Penentuan lokus penelitian ini didasarkan pada pertimbangan kebutuhan praktis karena

ditemukan hambatan riil berupa rendahnya imajinasi mandiri anak di lembaga tersebut. Selain itu, letak geografis sekolah yang strategis memberikan efisiensi aksesibilitas bagi peneliti dalam melakukan pengamatan intensif selama siklus tindakan berlangsung. Pihak pengelola institusi beserta jajaran guru kelas juga menunjukkan keterbukaan yang tinggi terhadap adopsi media inovatif ini demi mendongkrak kualitas pembelajaran seni berbasis agama. Adanya kolaborasi yang suportif dari lingkungan sekolah menjamin kelancaran implementasi program bermain interaktif yang dirancang oleh peneliti.

Subjek utama yang menerima intervensi tindakan dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A usia 4-5 tahun di PAUD Maghfira. Keseluruhan subjek berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, yang terdaftar aktif pada tahun ajaran berjalan. Sementara itu, informan penelitian ditujukan kepada guru kelas Kelompok A yang bertindak sebagai mitra kolaborator pengamat tindakan. Kepala sekolah PAUD Maghfira juga diposisikan sebagai informan kunci guna menghimpun data institusional sekunder mengenai kebijakan kurikulum bermuatan lokal. Penentuan subjek dan informan ini dilakukan secara purposif agar perolehan data mengenai pengaruh media manipulatif bermuatan religi dapat tergali secara spesifik dan akurat.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menghasilkan berbagai data-data dilakukan dengan beberapa Teknik. Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi penerapan media clay berbasis nilai islami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Maghfira, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Andrivat, 2025).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Mayasari, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Supriatna, 2026) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan penerapan media clay berbasis nilai islami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Maghfira.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Ratnaningsih, 2026) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Supriatna, 2025) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda. Adapun data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik berikut: 1) wawancara, Observasi, dan Dokumentasi.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Kartika, 2023).

Observasi, dilakukan untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, termasuk keaktifan, interaksi, dan respon terhadap media pembelajaran. Adapun observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Arifudin, 2025). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan media clay berbasis nilai islami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Maghfira.

Dokumentasi, mencakup foto kegiatan pembelajaran, rekaman kegiatan, serta dokumentasi penilaian seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) dan hasil tes. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Arifudin, 2026). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Arifudin, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Mayasari, 2026) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan media clay berbasis nilai islami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Maghfira.

Proses pengumpulan data dilakukan secara komprehensif oleh peneliti sebagai instrumen utama melalui teknik observasi langsung, wawancara mendalam bersama guru kelas, penilaian unjuk kerja (*performance assessment*), dan dokumentasi terstruktur berupa foto serta rekaman video hasil karya clay anak. Kehadiran peneliti selaku perencana dan analis di lapangan dibantu oleh lembar observasi aktivitas guru serta lembar penilaian kreativitas anak usia dini yang mencakup indikator kelancaran ide, keluwesan variasi bentuk, dan keaslian visualisasi karya. Untuk menjamin objektivitas, data pengamatan tersebut disinergikan dengan pedoman wawancara tertulis bagi guru kolaborator serta rubrik penilaian karya berbantuan skala tingkat pencapaian perkembangan untuk mengategorikan performa anak secara akurat.

Data yang diperoleh dari catatan lapangan dan wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif model Miles dan Huberman. Proses analisis ini melibatkan tiga alur kegiatan simultan, yaitu reduksi data untuk memilah informasi inti, penyajian data dalam bentuk teks naratif, serta penarikan kesimpulan akhir (Miles et al, 2014). Rumus skor maksimal adalah sebagai berikut:

Skor maksimal = Jumlah indikator $\times$ Skor tertinggi

Skor maksimal = $5 \times 4 = 20$

Setelah skor diperoleh, nilai rata-rata anak dihitung untuk menentukan kategori perkembangan kreativitas anak. Persentase keberhasilan kelas dihitung untuk mengetahui jumlah anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = f / N \times 100\%$$

Untuk mengukur tingkat peningkatan kreativitas anak dari pra-tindakan, siklus I, hingga siklus II secara terukur (Arikunto, 2010). Melalui perhitungan ini, ketercapaian indikator keberhasilan tindakan secara klasikal dapat diketahui berdasarkan jumlah anak yang mampu mencapai kategori minimum Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Triangulasi sumber diaplikasikan dengan membandingkan konsistensi data hasil observasi anak, pernyataan lisan guru, serta hasil konfirmasi wawancara anak mengenai makna karyanya. Selanjutnya, triangulasi teknik ditempuh dengan mencocokkan data unjuk kerja kreativitas yang diperoleh dari lembar observasi terhadap bukti autentik berupa dokumentasi foto hasil karya seni *clay*. Melalui penyilangan sumber dan teknik pengumpulan data ini, potensi bias subjektivitas peneliti dapat diminimalisasi secara optimal (Sugiyono, 2023). Penerapan langkah ini memastikan bahwa simpulan mengenai efektivitas media manipulatif berbasis nilai keagamaan memiliki derajat validitas yang tinggi.

Prosedur pelaksanaan tindakan kelas ini mengikuti alur spiral berulang yang direncanakan berlangsung dalam beberapa siklus hingga indikator keberhasilan tercapai. Setiap siklus penelitian secara konsisten menempuh empat tahapan utama, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis nilai Islami serta penyiapan media *clay*. Pada tahap pelaksanaan, guru menstimulasi anak untuk memanipulasi media taktil membentuk simbol keagamaan, sementara peneliti melakukan pengamatan intensif pada tahap observasi. Akhirnya, tahap refleksi dilakukan pada akhir pekan siklus untuk menganalisis kelemahan tindakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi perbaikan pada siklus berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya transformasi signifikan pada aspek kreativitas dan internalisasi nilai keagamaan anak melalui stimulasi media *clay*. Berdasarkan data yang dihimpun selama siklus tindakan kelas berjalan, pola temuan mengindikasikan bahwa penggunaan media taktil terbuka mampu mereduksi hambatan imitatif yang sebelumnya mendominasi kelompok A. Aspek besar yang ditemukan di lapangan mencakup restrukturisasi strategi mengajar guru yang beralih dari metode klasikal searah menjadi fasilitasi berbasis eksplorasi imajinatif. Selain itu, ditemukan pola perkembangan motorik halus anak yang linier dengan peningkatan kelancaran, keluwesan, serta orisinalitas dalam menciptakan bentuk tiga dimensi. Integrasi muatan Islami dalam aktivitas tersebut juga terbukti mampu membangun kedekatan emosional anak terhadap simbol-simbol keagamaan secara natural. Keseluruhan dinamika ini membentuk sebuah ekosistem pembelajaran baru yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam mengonstruksi pemikiran kreatifnya.

Strategi Pembelajaran Bermedia Clay Berbasis Nilai Islami

Penerapan strategi pembelajaran diawali dengan pengondisian kelas melalui stimulus digital interaktif berupa tayangan visual bertema Islami sebelum anak menyentuh media *clay*. Guru secara runtut memantik rasa ingin tahu anak melalui pemutaran video animasi pendek mengenai kisah-kisah nabi atau visualisasi arsitektur tempat ibadah. Setelah sesi

pemantik visual selesai, anak-anak diberikan kebebasan penuh untuk memilih warna clay yang akan digunakan sebagai bahan dasar berkarya. Skenario mengajar yang diterapkan tidak lagi mendikte bentuk akhir karya, melainkan memberikan tantangan tematik yang memancing anak berimajinasi secara mandiri. Langkah ini berhasil menggeser kebiasaan lama anak yang biasanya hanya meniru contoh kaku yang dibuat oleh guru di depan papan tulis. Melalui pengelolaan instruksi yang bersifat terbuka ini, ruang kelas bertransformasi menjadi laboratorium seni mini yang sarat dengan aktivitas motorik fungsional.

Pada fase awal manipulasi material, anak-anak kelompok A menunjukkan ketertarikan sensomotorik yang tinggi terhadap tekstur kenyal dan fleksibilitas dari media clay. Gerakan fisik seperti meremas, memilin, menggulung, dan memotong material menjadi aktivitas motorik halus yang dominan dilakukan oleh subjek di meja masing-masing. Beberapa anak yang awalnya ragu-ragu mulai menunjukkan keluwesan jari-jemari setelah melihat kemudahan bahan ini untuk diubah menjadi berbagai wujud. Pola taktil ini mengindikasikan bahwa media terbuka (open-ended) mampu merangsang keberanian anak untuk bereksperimen tanpa dibayangi kecemasan terhadap kegagalan bentuk. Kemampuan anak dalam mengombinasikan beberapa warna clay juga berkembang secara bertahap seiring dengan intensitas pertemuan tindakan di setiap siklus. Proses manipulasi fisik ini menjadi pintu masuk utama bagi anak untuk memetakan kapasitas imajinasi abstrak mereka ke dalam wujud konkret.

Temuan di lapangan merekam bahwa anak-anak mulai menerjemahkan nilai-nilai Islami yang mereka dengar ke dalam bentuk-bentuk fisik tiga dimensi yang beragam. Berdasarkan hasil pengamatan unjuk kerja, anak secara kreatif mampu membentuk miniatur sajadah dengan guratan garis, bangunan kubah masjid, hingga susunan bulatan kecil menyerupai tasbeih. Proses pembuatan simbol keagamaan ini tidak berlangsung secara mekanis, melainkan dibersamai dengan internalisasi karakter moral seperti sikap sabar dan ketelitian. Anak-anak belajar mengendalikan emosi ketika bentuk clay yang mereka susun mengalami kerusakan atau keruntuhan di tengah proses pengerjaan. Aktivitas ini secara konsisten membimbing anak untuk mengenali konsep ketuhanan dan identitas muslim melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Dengan demikian, muatan spiritual lokal berhasil dilekatkan sebagai jiwa dari aktivitas motorik tanpa mengorbankan kebebasan berekspresi anak.

Data dari dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) mengonfirmasi adanya perubahan indikator keberhasilan yang dirancang guru, dari yang semula berbasis hafalan verbal menjadi berbasis performa karya. Catatan dalam lembar observasi guru memperlihatkan peningkatan konsistensi pendidik dalam menerapkan langkah-langkah Digital Pedagogical Transformation secara utuh dari awal hingga akhir sesi. Selain itu, dokumentasi foto portofolio menunjukkan diferensiasi produk yang sangat kontras antar-anak, meskipun mereka berangkat dari satu tema Islami yang sama. Lembar penilaian unjuk kerja mengesahkan penurunan drastis jumlah anak yang berada pada kategori Belum Berkembang dari siklus ke siklus. Temuan dokumenter ini memperkuat bukti objektif bahwa perubahan strategi instruksional guru berdampak langsung pada kualitas luaran motorik kreatif anak di kelas.

Berikut adalah tabel matriks yang mengelompokkan seluruh temuan utama di lapangan berdasarkan indikator dan parameter riset yang telah ditetapkan:

Tabel 1. Matriks Temuan Utama Penelitian Tindakan Kelas

Fokus/Subfokus	Indikator Capaian	Bentuk Implementasi di Lapangan	Sumber Data
1. Strategi Pembelajaran Media <i>Clay</i>	Pemantauan langkah instruksional inovatif guru	Pemutaran animasi Islami digital, penyediaan media terbuka, dan pemberian tantangan tematik tanpa contoh kaku.	Dokumen RPPH, Lembar Observasi Aktivitas Guru
	Stimulasi sensomotorik halus anak	Aktivitas meremas, memilin, menggulung, dan mengombinasikan warna material secara mandiri.	Lembar Observasi Anak, Dokumentasi Foto
2. Kreativitas & Nilai Islami	Internalisasi nilai spiritualitas lokal	Visualisasi mandiri bentuk miniatur Kakbah, kubah masjid, sajadah, dan huruf hijaiyah dari material taktil.	Asesmen Unjuk Kerja, Portofolio Karya Anak
	Peningkatan orisinalitas dan kelancaran ide	Anak berani mengutarakan gagasan pribadi dan menciptakan bentuk unik tanpa meniru karya teman di sebelahnya.	Catatan Lapangan, Catatan Wawancara Guru

Berdasarkan paparan data pada Tabel 1, terlihat secara jelas bahwa keberhasilan transformasi pedagogis ditopang oleh keselarasan antara strategi mengajar guru dan respons kreatif anak. Pada fokus pertama, indikator pemantauan langkah instruksional guru diimplementasikan lewat integrasi media digital sebagai pemantik ide sebelum aktivitas taktil dimulai. Sumber data dari RPPH dan lembar observasi menegaskan bahwa peran guru telah bergeser dari instruktur tunggal menjadi fasilitator ruang kreatif. Pada fokus kedua, indikator internalisasi nilai Islami dan peningkatan orisinalitas anak terdokumentasi secara valid melalui instrumen asesmen unjuk kerja serta portofolio karya nyata. Hasil penyilangan data ini membuktikan bahwa kombinasi media terbuka dan stimulus keagamaan berhasil merangsang keberanian anak untuk menghasilkan karya mandiri yang variatif. Melalui struktur pemetaan ini, hubungan sebab-akibat antara tindakan perbaikan pembelajaran dan lompatan kualitas kreativitas anak dapat dipertanggungjawabkan secara empiris.

Perkembangan Kreativitas dan Peran Guru sebagai Fasilitator

Temuan di lapangan menunjukkan adanya evolusi yang signifikan terkait peran guru kelas kelompok A selama pelaksanaan siklus tindakan berlangsung. Pendidik yang semula bertindak sebagai pusat otoritas pembelajaran kini menempatkan diri sebagai fasilitator yang berkeliling memberikan dorongan verbal serta motivasi. Guru tidak lagi mengintervensi atau membetulkan bentuk karya anak yang dianggap tidak simetris atau tidak sesuai dengan realitas objektif orang dewasa. Sebaliknya, guru memberikan pertanyaan pemantik yang merangsang anak untuk menjelaskan jalan pikiran di balik bentuk clay yang mereka ciptakan. Pendekatan persuasif ini memberikan rasa aman secara psikologis bagi anak-anak untuk terus mengeksplorasi material tanpa takut dinilai salah. Perubahan perilaku mengajar ini menjadi faktor determinan yang mempercepat munculnya iklim kelas yang demokratis dan imajinatif.

Seiring dengan berjalannya siklus tindakan, kemampuan anak dalam mencetuskan gagasan-gagasan baru (kelancaran ide) memperlihatkan grafik kenaikan yang konsisten. Anak-anak tidak lagi menghabiskan waktu yang lama untuk melamun atau menunggu perintah guru sebelum mulai menggerakkan tangan mereka pada material clay. Keluwesan berpikir anak juga terdeteksi ketika mereka mampu mengubah arah bentukan material secara spontan saat menghadapi kegagalan struktur cetakan awal. Sebagai contoh, ketika bulatan yang dibuat anak gagal menjadi kubah, mereka dengan cepat memipihkannya dan mengubahnya menjadi bentuk sajadah atau perlengkapan ibadah lainnya. Fleksibilitas tindakan ini mencerminkan tingginya daya adaptasi fisik dan mental anak dalam merespons karakteristik media manipulatif yang dinamis. Kemandirian berpikir ini secara perlahan mengikis ketergantungan kronis terhadap figur teman sebaya yang sebelumnya menjadi kiblat imitatif di kelas.

Aspek orisinalitas yang menjadi puncak capaian kreativitas anak mulai bermunculan secara variatif pada pertengahan hingga akhir siklus tindakan. Karya-karya yang dihasilkan oleh anak-anak kelompok A tidak lagi seragam, melainkan memiliki karakteristik unik yang merepresentasikan imajinasi personal masing-masing. Ketika diminta menjelaskan hasil karyanya, anak-anak dengan penuh percaya diri dan menggunakan artikulasi bahasa yang lancar mampu menceritakan makna di balik bentuk tersebut. Ada anak yang menjelaskan bahwa guratan-guratan kecil pada clay buatannya adalah lambang ukiran kaligrafi dinding masjid, sementara anak lain menyebut gumpalan hijaunya sebagai pohon di halaman madrasah. Keberanian mengutarakan konsep pribadi ini menjadi bukti kuat bahwa anak telah mampu mengintegrasikan fungsi motorik halus dengan kemampuan kognitif-bahasa secara simultan. Fenomena ini menegaskan bahwa stimulasi taktil yang tepat dapat membuka sumbat potensi ekspresif anak usia dini secara optimal.

Untuk memberikan gambaran perkembangan yang terukur, tabel data capaian perkembangan anak dikumpulkan secara berkala pada setiap akhir siklus pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Capaian Kreativitas Klasikal Anak Kelompok A

Kondisi Penilaian	Jumlah Anak Belum/Mulai Berkembang (BB/MB)	Jumlah Anak Berkembang Sesuai Harapan/Sangat Baik (BSH/BSB)	Persentase Ketuntasan Klasikal (%)
Pra-Tindakan	11 anak	4 anak	26,7%
Siklus I	6 anak	9 anak	60,0%
Siklus II	2 anak	13 anak	86,7%

Data kuantitatif pada Tabel 2 secara empiris menunjukkan adanya lonjakan persentase ketuntasan klasikal kemampuan kreativitas anak yang sangat signifikan. Pada kondisi pra-tindakan, ketuntasan anak hanya berada pada angka 26,7%, di mana mayoritas anak masih terjebak pada kategori Belum Berkembang akibat stimulasi yang monoton. Setelah diterapkannya media clay berbasis nilai Islami pada Siklus I, persentase keberhasilan melonjak naik mencapai angka 60,0% seiring dengan adaptasi anak terhadap media baru. Puncaknya terjadi pada Siklus II, di mana ketuntasan klasikal berhasil menembus angka 86,7%, yang berarti 13 dari 15 anak telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan

dan Berkembang Sangat Baik. Data komparatif ini mengonfirmasi secara valid bahwa intervensi tindakan kelas yang dilakukan telah berhasil melampaui target indikator keberhasilan yang ditetapkan secara institusional.

Keseluruhan temuan di lapangan menunjukkan adanya jalinan keterkaitan yang erat dan saling mendukung antara perubahan strategi pedagogis guru dengan peningkatan kapasitas kreatif anak. Restrukturisasi metode mengajar yang dilakukan oleh pendidik melalui penyediaan media terbuka terbukti menjadi pemicu utama aktifnya kemampuan taktil motorik halus anak. Ketika kebebasan manipulasi material berpadu dengan stimulus bertema nilai Islami, anak mendapatkan wadah konkret untuk mengekspresikan pemahaman spiritualitasnya tanpa merasa tertekan. Peningkatan kemampuan motorik halus ini secara simultan mendorong munculnya kelancaran ide, keluwesan bertindak, hingga orisinalitas produk tiga dimensi yang unik. Rasa percaya diri anak yang tumbuh selama proses bermain clay pada gilirannya meningkatkan keberanian mereka dalam berkomunikasi dan menceritakan makna karyanya secara runtut. Pola besar ini menegaskan bahwa aspek motorik, kreativitas kognitif, dan penguatan nilai karakter agama tidak berkembang secara terpisah, melainkan tumbuh subur secara bersama-sama dalam satu ekosistem interaktif.

Secara keseluruhan, rangkaian temuan data dalam penelitian tindakan kelas ini telah memetakan potret keberhasilan implementasi pembelajaran di lapangan secara utuh. Seluruh data yang dihimpun melalui observasi, wawancara, unjuk kerja, dan dokumentasi membuktikan bahwa pemanfaatan media clay memberikan dampak positif bagi subjek penelitian. Peningkatan persentase kemampuan anak dari tahap pra-tindakan hingga siklus akhir menjadi bukti empiris yang tidak terbantahkan. Dengan demikian, seluruh hasil temuan yang dipaparkan dalam bab ini telah memberikan jawaban yang tuntas dan valid atas rumusan masalah yang diajukan. Pola-pola tindakan guru yang efektif serta dinamika perubahan perilaku kreatif anak telah terdokumentasi secara objektif berdasarkan fakta-fakta autentik di ruang kelas. Paparan data penemuan lapangan yang bersifat deskriptif-analitik ini selanjutnya akan ditarik ke dalam ruang dialektika akademis yang lebih mendalam pada bab berikutnya.

Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media clay yang diintegrasikan dengan nilai Islami dan didukung stimulus digital mampu mengubah lanskap motorik kreatif serta afektif anak kelompok A secara signifikan. Tren paling menonjol yang terekam sepanjang siklus tindakan adalah terjadinya lompatan drastis pada kemandirian berimajinasi anak, dari yang semula bersifat imitatif menjadi orisinal. Perubahan struktural ini dipicu secara konsisten oleh pergeseran peran guru yang semula instruktif menjadi fasilitatif di dalam ruang kelas. Selain itu, pemanfaatan material terbuka (*open-ended*) terbukti efektif meminimalkan kecemasan psikologis anak terhadap kegagalan visual produk seni yang mereka buat. Pola peningkatan yang dicapai dari pra-tindakan hingga akhir siklus kedua menegaskan bahwa stimulasi taktil bermuatan religi memiliki daya ungkit yang kuat terhadap potensi multidimensi anak usia dini.

Makna mendalam dari keberhasilan intervensi ini terletak pada efektivitas media taktil dalam menerjemahkan konsep-konsep abstrak nilai Islami menjadi bentuk fisik tiga dimensi yang bermakna bagi dunia anak. Mengapa temuan ini muncul secara progresif disebabkan oleh karakteristik material clay yang fleksibel, kenyal, dan mudah dimanipulasi, sehingga memberikan kepuasan sensomotorik langsung saat jari anak

bekerja. Proses perbaikan ini berjalan optimal karena stimulus digital interaktif di awal sesi berhasil membangun peta kognitif dan jangkar imajinasi religius anak sebelum proses motorik dimulai. Keunikan utama dari temuan di lapangan memperlihatkan bahwa internalisasi nilai agama tidak harus dilakukan melalui doktrinasi verbal yang menjemukan, melainkan dapat melekat secara alami melalui ekspresi kreatif fungsional. Signifikansi riset ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang demokratis dan bebas dari intimidasi bentuk contoh kaku adalah kunci utama dari pelepasan bakat imajinatif anak usia 4-5 tahun.

Lebih lanjut, dinamika perkembangan keluwesan pemikiran anak muncul karena adanya kelenturan fungsional dari media pembelajaran yang tidak memiliki batasan benar atau salah. Proses ini memicu anak untuk berani mengambil risiko kreatif, bereksperimen mengombinasikan warna, dan secara spontan mengubah bentuk ketika mendapati kesalahan cetakan di tengah aktivitas. Kehadiran guru yang memosisikan diri sebagai mitra diskusi, bukan pengoreksi estetika, memperkuat rasa percaya diri anak dalam mengartikulasikan makna filosofis karya mereka. Hal ini menjelaskan mengapa anak-anak kelompok A mampu menunjukkan peningkatan keterampilan bahasa ekspresif saat mendeskripsikan miniatur simbol agama buatan mereka sendiri. Transformasi ini membuktikan bahwa integrasi stimulasi sensomotorik yang tepat mampu mengaktifkan kerja sinapsis otak anak secara terpadu, melibatkan aspek motorik, kognitif, bahasa, sekaligus spiritual secara serentak.

Hasil penelitian yang menunjukkan lompatan persentase kreativitas klasikal anak kelompok A secara linier mendukung temuan riset tindakan kelas konseptual yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart mengenai efektivitas siklus spiral perbaikan mutu. Temuan empiris di PAUD Maghfira ini juga sejalan dengan kajian dari Muslimin dan Kawan-kawan yang menegaskan bahwa eksplorasi bentuk, warna, dan tekstur dalam aktivitas taktil berkontribusi besar pada ketajaman daya imajinasi dan koordinasi mata-tangan anak usia dini (Muslimin et al, 2025). Lebih spesifik lagi, riset ini memperkuat kesimpulan empiris dalam studi Atika dan Kawan-kawan yang membuktikan bahwa bermain dengan media plastik dan sejenisnya efektif mereduksi ketergantungan imitatif serta menumbuhkan keterampilan motorik fungsional anak (Atika & Hendrik, 2023). Melalui penyelarasan ini, penggunaan media terbuka terbukti secara teoretis menjadi perangkat mutakhir dalam memicu lompatan performa psikomotorik anak secara alami tanpa paksaan instruksional.

Pada dimensi integrasi nilai, keberhasilan riset ini memperluas model Digital Pedagogical Transformation dalam pendidikan Islam kontemporer (Aisyah, 2026). Jika studi sebelumnya lebih banyak memotret tantangan dan kesiapan infrastruktur digital pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, penelitian ini berhasil mengisi kekosongan literatur pada level anak usia dini dengan membuktikan bahwa muatan spiritual lokal dapat dilekatkan secara harmonis lewat teknologi multimedia penstimulasi motorik. Temuan ini sekaligus mendukung argumen Trisnawati dan Kawan-kawan mengenai pentingnya pergeseran dari instruksi berpusat pada guru menuju pembelajaran berpusat pada anak yang termediasi oleh media inovatif modern (Trisnawati et al, 2026). Dengan demikian, hasil riset ini tidak hanya memperkuat teori-teori pedagogi bermain terbuka yang sudah mapan, tetapi juga memperkaya variasi praktis strategi internalisasi nilai karakter berbasis budaya dan agama di era modern.

Seluruh rangkaian analisis dan interpretasi data yang telah didiskusikan secara nyata membuktikan bahwa hasil penelitian ini telah menjawab rumusan masalah secara tuntas dan mencapai tujuan yang ditargetkan. Strategi instruksional inovatif bermedia clay terbukti secara metodologis mampu memecahkan masalah rendahnya kreativitas dan hambatan imajinatif anak di lokasi penelitian. Capaian persentase ketuntasan klasikal yang meningkat tajam di setiap siklus menjadi parameter objektif atas terpenuhinya indikator keberhasilan tindakan yang dirumuskan sejak awal. Deskripsi mendalam mengenai peran guru sebagai fasilitator dan respons motorik anak juga memberikan gambaran utuh mengenai kejelasan arah riset ini secara ilmiah. Keberhasilan pencapaian target-target riset tersebut menegaskan bahwa hambatan pedagogis yang terjadi di kelas kelompok A telah berhasil diselesaikan secara empiris lewat intervensi tindakan kelas yang terencana.

Secara praktis dan teoretis, hasil penelitian tindakan kelas ini membawa implikasi strategis yang luas bagi pengembangan model pembelajaran anak usia dini di masa depan. Bagi dunia pendidikan anak usia dini, riset ini memberikan cetak biru praktis mengenai pentingnya mendesain kurikulum yang mengintegrasikan aspek perkembangan motorik halus dengan penguatan nilai spiritual tanpa mengorbankan hak kebebasan berekspresi anak. Bagi para pendidik di PAUD Maghfira dan lembaga sejenis, temuan ini berimplikasi pada keharusan mengubah paradigma mengajar dari pola diktator estetika menjadi fasilitator ruang bermain edukatif yang demokratis. Secara institusional, kebijakan sekolah perlu diarahkan untuk mendukung penyediaan media bermain terbuka serta pelatihan transformasi pedagogis berbasis digital guna meningkatkan mutu lulusan. Secara teoretis, riset ini memperkuat khazanah keilmuan bahwa stimulasi fisik-motorik dan penanaman akhlak mulia dapat dirancang secara menyatu dalam satu aktivitas seni yang menyenangkan.

Meskipun mencatat keberhasilan yang signifikan, peneliti secara jujur mengakui adanya beberapa keterbatasan internal dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Lokus penelitian yang terbatas pada satu kelompok di PAUD Maghfira membuat generalisasi hasil dalam skala makro memerlukan kehati-hatian akademik yang tinggi. Keterbatasan waktu pelaksanaan di setiap siklus juga membuat pemantauan jangka panjang terhadap konsistensi stabilitas nilai karakter anak belum dapat diukur secara mendalam setelah program tindakan selesai. Berdasarkan keterbatasan tersebut, direkomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk memperluas subjek riset di berbagai lembaga dengan karakteristik sosial-budaya yang berbeda guna menguji validitas model intervensi ini. Pendidik juga disarankan untuk mengeksplorasi variasi tema-tema Islami yang lebih kompleks serta memadukannya dengan bahan alam lokal sebagai alternatif pengembangan media taktil kontemporer yang berkelanjutan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran menggunakan media clay berbasis nilai Islami secara efektif mampu mentransformasi kreativitas imajinatif dan kemampuan motorik halus anak kelompok A di PAUD Maghfira secara signifikan. Intisari temuan menunjukkan bahwa penggunaan media terbuka (*open-ended*) yang distimulasi oleh multimedia digital berhasil mereduksi hambatan perilaku imitatif anak dan menumbuhkan orisinalitas karya seni tiga dimensi yang sarat muatan spiritual lokal. Melalui keberhasilan intervensi tindakan kelas yang

terencana ini, seluruh tujuan penelitian yang ditetapkan sejak awal telah tercapai secara tuntas dan valid, khususnya dalam merumuskan model pembelajaran motorik fungsional yang demokratis. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa cetak biru strategi pedagogis inovatif bagi guru anak usia dini dalam mengintegrasikan aspek perkembangan kognitif, motorik, dan nilai moral agama secara serentak tanpa mengintimidasi kebebasan berekspresi anak.

Keberhasilan implementasi program bermain interaktif ini membawa implikasi penting terhadap perlunya restrukturisasi kebijakan kurikulum lembaga PAUD menuju pembelajaran yang berpusat pada anak. Serangkaian capaian positif serta catatan evaluasi teoretis selama proses tindakan ini menjadi landasan kuat untuk merumuskan rekomendasi aplikatif bagi perbaikan mutu pendidikan berkelanjutan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas lokus riset dengan melibatkan subjek yang lebih heterogen di berbagai lembaga PAUD guna menguji konsistensi efektivitas model intervensi ini dalam skala makro.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa hormat dan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada :

1. Rektor IAI Rakeyan Santang, Hendar, S.E., S.AP., M.M., M.H., atas kebijakan, dukungan moril, serta ketersediaan dana bantuan penelitian yang telah dialokasikan sehingga seluruh rangkaian kegiatan akademik ini dapat dieksekusi dengan optimal dan berjalan tanpa hambatan administratif yang berarti.
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang beserta jajarannya yang telah memberikan legalitas, izin pelaksanaan riset, serta bimbingan teknis yang sangat berharga selama proses pengumpulan data di lapangan.
3. Kepala Sekolah dan segenap Dewan Guru PAUD Maghfira selaku lembaga mitra penelitian atas keterbukaan, kerja sama yang luar biasa, serta kesediaannya menjadi kolaborator tindakan yang sangat suportif selama proses intervensi di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, H. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Abdillah, H. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Aisyah, N. (2026). Merekonstruksi Manajemen Pembelajaran Islam di Era Digital: Sinergi antara Teknologi, Guru, dan Spiritualitas. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 24(2), 250–263. <https://doi.org/10.53515/alqodiri.v24i2.97>
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Anisa et al. (2025). Penggunaan Media Clay Dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 3(3), 607–622. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v3i3.808>
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap

- Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Peran Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Madrasah Aliyah. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(3), 960–975.
- Arifudin, O. (2025). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Yang Berbasis Pada Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 6(4), 872–887.
- Arifudin, O. (2026). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi dan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 8(1), 72–83.
- Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asep & Surya. (2023). *Pedoman Menyusun Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Atika & Hendrik. (2023). *Modifikasi perilaku teknik dan penerapan menjadi pribadi ideal di era post modern*. Jakarta: Mega Press Nusantara.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyon Edu*, 1(3), 257–269.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Henawati et al. (2025). Stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan finger painting berbasis kolaborasi guru dan orang tua. *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.59966/arunikawidya.v1i2.142>
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Al-Amar*, 4(4), 636–651.
- Kartika, I. (2024). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam Anak Usia Dini Di PAUD. *Plamboyon Edu*, 2(1), 12–27.
- Kartika, I. (2025). Penguatan Karakter Islami Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di PAUD. *Plamboyon Edu*, 3(2), 150–165.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Mayasari, A. (2026). Technology-Based Learning Innovation To Improve The Quality Of Education In The Digital Era. *International Journal of Social Science, Educational, Economics, Agriculture Research and Technology (IJSET)*, 5(3), 1646–1654.
- Miles et al. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mirza et al. (2026). Dinamika Rekonstruksi Pemikiran Pendidikan Agama Islam di Tengah Perubahan Sosial. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 739–749. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i3.7686>
- Muslimin et al. (2025). *Pendidikan Kreatif Untuk Anak Usia Dini: Menumbuhkan Potensi Sejak Dini*. Jakarta: PT. Nawala Gama Education.
- Napitupulu et al. (2025). Inovasi manajemen pembelajaran PAUD untuk

- mengoptimalkan kesiapan sekolah anak di RA Humayroh. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 278–291. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i2.325>
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Pramudia, J. R. (2025). *Pendidikan Sepanjang Hayat Di Era Digital: Membangun Kompetensi Dan Literasi Di Tengah Transformasi Teknologi*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Rangka Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1535–1549.
- Satiadarma & Fidelis. (2025). *Mendidik Kecerdasan: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru dalam Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- Susanti et al. (2025). Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 90–98. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v3i1.1121>
- Tiara & Eriqa. (2025). *Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital: Integrasi Pembelajaran Dan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Trisnawati et al. (2026). *Model Pembelajaran Aritik: Sebuah Kerangka Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Era Digital*. Jakarta: Dunia Penerbitan buku.
- Whindayati et al. (2025). Penguatan Kompetensi Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Strategi Pendidik Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 240–262. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35543>
- Widodo et al. (2026). *Kompetensi Pedagogik*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widyastuti, A. (2024). *Inovasi Pembelajaran: Model, Metode, dan Media Inovatif di Era Society 5.0*. Yogyakarta: Andi.
- Yuliana et al. (2024). Dampak model Reggio Emilia pada perkembangan imajinasi dan kreativitas anak. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 136–149. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1155>
- Yunianti et al. (2024). Mendorong Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Seni Dalam Sekolah Dasar. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), 1752–1764. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i4.263>
- Zendrato et al. (2025). Efektivitas Sensory play tactile terhadap Perkembangan Kognitif Bayi Usia 12 sampai 15 Bulan di Desa Mekar Sari Kecamatan Deli Tua. *Journal of Pharmaceutical and Sciences*, 1(1), 2252–2261. <https://doi.org/10.36490/journal-jps.com.v8i4.1125>