



Penggunaan Media Clay dan Tusuk Gigi untuk Meningkatkan Kreativitas Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas III MINU Metro Utara



Kiki Abelia^{1*}, Nurul Aisyah¹, Masrurotul Mahmudah¹



¹ Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

* corresponding author: kikyabel3@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 09-Sep-2025

Revised: 10-Okt-2025

Accepted: 22-Nov-2025

Kata Kunci

Bangun Datar

Kreativitas

Media Clay

Tusuk Gigi

Keywords

Flat Buildings

Creativity

Clay Media

Toothpicks

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifitas penggunaan media clay dan tusuk gigi dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III MINU Metro Utara pada materi bangun datar. Latar belakang penelitian ini didasari pada rendahnya minat serta kesulitan dalam memahami konsep bangun datar yang cenderung abstrak. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Sedangkan analisis data mengikuti tahapan model Miles dan Huberman, yaitu; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media clay dan tusuk gigi terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa yang ditandai dengan munculnya tujuh indikator, yakni; kelancaran berpikir, fleksibel, keaslian ide (orisinalitas), pengembangan gagasan (elaborasi), imajinasi, sikap eksploratif, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Media ini juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual karena siswa melibatkan secara langsung dalam membentuk serta memahami konsep bangun datar secara nyata.

This study aims to determine the effectiveness of using a toothpick media in enhancing the creativity of third-grade students at MINU Metro Utara in learning the topic of flat shapes. The background of this research. The approach employed is qualitative, utilizing a case study design. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, while data analysis follows the Miles and Huberman model; data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the use of clay and toothpick media effectively enhances student creativity, as indicated by the emergence of seven indicators: fluency in thinking, flexibility, originality of ideas, elaboration, and contextual learning process because students are directly involved in shaping and understanding the concept of flat shapes in a concrete way.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kognitif, sikap afektif, serta keterampilan psikomotorik siswa. Salah satu mata pelajaran yang sangat berkontribusi dalam melatih pola pikir logis dan terstruktur adalah matematika. Namun demikian, pelajaran ini sering kali dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa, terutama dalam memahami materi bangun datar yang bersifat abstrak. Situasi ini menjadi tantangan bagi pendidik, khususnya di tingkat



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2380>

Madrasah Ibtidaiyah (MI), untuk menemukan metode pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan serta mampu mengembangkan kreativitas peserta didik ([Ayyubi et al., 2024](#))

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, khususnya dalam proses pembelajaran di era modern saat ini. Dalam pembelajaran matematika, kreativitas dapat terlihat dari bagaimana siswa mampu memahami konsep-konsep geometri dengan cara yang imajinatif dan inovatif. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kreativitas tersebut adalah melalui penerapan media pembelajaran yang bersifat konkret dan dapat dimanipulasi. Media jenis ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga pemahaman konsep matematika menjadi lebih mendalam dan bermakna ([R. Setiawan, 2020](#)).

Clay dan tusuk gigi adalah dua media sederhana yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran kreatif. Kombinasi keduanya memungkinkan siswa membentuk berbagai bangun datar secara nyata, sehingga mereka tidak hanya mengenal bentuk secara visual, tetapi juga memahami sifat-sifat dan karakteristik dari tiap bangun datar tersebut. Penggunaan media ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar dan membantu mengembangkan imajinasi serta keterampilan motorik halus mereka ([Arum et al., 2024](#)).

Salah satu tantangan dalam pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah NU Metro Utara, khususnya pada materi bangun datar adalah rendahnya minat dan kurangnya kreativitas siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Banyak peserta didik mengalami kesulitan ketika diminta untuk membayangkan bentuk, sudut, ruas, serta sifat-sifat bangun datar hanya melalui media gambar dalam buku pelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih nyata dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Media clay dan tusuk gigi menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang kreatif. Namun, efektivitas penggunaan media ini dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman konsep siswa masih perlu ditelusuri secara mendalam.

Kajian penelitian yang relevan menunjukkan bahwa Penelitian yang dilakukan oleh ([Pokhrel, 2024](#)) melakukan penelitian dengan memanfaatkan media KILAS, yaitu gabungan antara tusuk gigi dan plastisin, untuk melatih keterampilan motorik halus siswa cerebral palsy kelas II SD, yang terbukti mampu meningkatkan koordinasi jari serta kemampuan siswa dalam membentuk bangun datar secara aktif dan menyenangkan, meskipun pelaksanaannya memerlukan bimbingan guru yang lebih intensif dan waktu yang cukup panjang.

Sementara itu penelitian oleh ([Alningtyas Nurita, Yustia Surtari, 2025](#)) penggunaan media tusuk gigi dan wortel dalam pembelajaran bangun datar pada siswa kelas IV SD terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keaktifan siswa, berkat sifat medianya yang sederhana dan menarik, meskipun kurang awet dan tidak memungkinkan untuk dijadikan hasil karya yang dapat disimpan. Selanjutnya, penelitian oleh ([Media et al., 2022](#)) juga mendukung temuan sebelumnya dalam penelitian kualitatifnya menemukan bahwa penggunaan plastisin mampu mengembangkan aspek-aspek penting dalam kreativitas siswa kelas II SD, seperti kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi. Hasil ini menguatkan bahwa media berbasis sentuhan seperti clay atau plastisin efektif merangsang daya cipta dan imajinasi anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI NU kelas III di Metro Utara, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar bangun

datar, khususnya menyebutkan macam-macam bangun datar, serta letak ruas dan sudut. Kesulitan ini terlihat pada saat siswa diminta menyebutkan bangun datar yang ada di sekitar lingkungan kelas. Selain itu, rendahnya kemampuan ilustrasi visual juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media visual yang interaktif dan relevan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media clay dan tusuk gigi sangat membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar secara lebih menarik. Dalam kegiatan ini, siswa diberi kesempatan untuk membentuk berbagai jenis bangun datar dengan menggunakan clay sebagai bahan utama dan tusuk gigi sebagai penghubung atau pembentuk garis. Kegiatan dilakukan secara berkelompok dan disesuaikan dengan materi matematika yang sedang diajarkan. Guru memberikan pengarahan awal mengenai konsep bangun datar, lalu siswa dipandu untuk membuat model secara langsung. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan kolaboratif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan atau mencatat materi, melainkan juga terlibat langsung dalam praktik pembelajaran secara langsung.

Melalui penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan media clay dan tusuk gigi mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep bangun datar, serta mengkaji efektivitas penerapan media tersebut pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah NU. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran kreatif di lingkungan pendidikan dasar.

2. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kata atau kalimat maupun gambar dan bukan angka-angka ([Tanjung et al., 2022](#)). Studi kasus adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggali secara intensif dan mendalam mengenai suatu kasus tertentu dalam kehidupan nyata, dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan konteks yang melingkapinya ([Umriati & Hengki Wijaya, 2020](#)).

yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan media clay dan tusuk gigi dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah NU dalam mempelajari konsep bangun datar. Fokus utama penelitian ini adalah menggali makna, proses, serta pengalaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui observasi langsung terhadap proses belajar, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya siswa. Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan ([Hesti Anjani Wau, Darmawan Harefa, 2022](#)).

2.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder, yang dikumpulkan untuk menjawab fokus permasalahan penelitian. Data bersifat non-numerik dan diperoleh melalui berbagai teknik seperti wawancara, observasi, dokumentasi (foto, rekaman audio), serta hasil karya partisipan. Informasi ini digunakan untuk mendeskripsikan proses, tanggapan, dan perkembangan selama kegiatan penelitian, terutama karena penelitian ini menyoroti fenomena sosial secara mendalam. ([Zaini et al., 2023](#)).

Dalam penelitian ini, Sumber data primer diperoleh secara langsung dari partisipan penelitian, yaitu siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah NU dan guru kelas yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media clay dan tusuk gigi. Sementara itu, sumber data sekunder berasal dari berbagai dokumen pendukung seperti silabus, RPP, arsip pembelajaran, serta literatur atau kajian teori yang relevan mengenai kreativitas, media pembelajaran, dan materi bangun datar. Kedua jenis data ini digunakan secara bersinergi untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah *purposive sampling*. Purposive sampling sendiri merupakan teknik yang melibatkan pemilihan subjek penelitian secara sengaja sesuai dengan kriteria tertentu yang dianggap sesuai dan mendukung tujuan penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Dalam penelitian ini subjek di pilih secara purposive, yakni kriteria yang digunakan untuk menentukan subjek penelitian adalah; Subjek penelitian ialah guru kelas III dan Siswa kelas III.

Penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data nya. Observasi sendiri merupakan metode pengumpulan data dengan cara melihat secara langsung aktivitas serta perilaku subjek selama proses pembelajaran berlangsung (Firdaus et al., 2023). Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan langsung dengan informan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa guna memperoleh informasi mengenai pandangan serta pengalaman mereka terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur. Wawancara ini ialah jenis wawancara yang ditetapkan sendiri masalah serta pertanyaan oleh penulis untuk di ajukan ke informan(Nur & Utami, 2022).

2. 2 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini, proses analisis data mengacu pada model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga komponen utama, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Kholifasari et al., 2020). Ketiga tahapan ini tidak dilakukan secara terpisah, melainkan berlangsung secara simultan dan saling mendukung, seiring dengan berkembangnya data yang diperoleh di lapangan.

Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses mengelola data mentah dengan cara memilah, menyusun, dan menyederhanakan data sesuai kebutuhan penelitian (Sofiya Azzara Rafles & Muhammad Irwan Padli Nasution, 2023). Dalam konteks penelitian ini, reduksi dilakukan terhadap hasil observasi pembelajaran matematika, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi visual yang menggambarkan keterlibatan siswa saat menggunakan media clay dan tusuk gigi. Peneliti memusatkan perhatian pada informasi yang mencerminkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, serta tanggapan guru terhadap media yang digunakan. Tahap ini bertujuan untuk memfokuskan analisis hanya pada data yang relevan dan signifikan terhadap rumusan masalah.

Langkah berikutnya adalah penyajian data, yaitu tahap menyusun data yang telah direduksi ke dalam format yang mudah dibaca dan ditafsirkan, seperti uraian naratif, kutipan informan, maupun dokumentasi visual. Penyajian ini menggambarkan secara rinci proses interaksi siswa dengan media pembelajaran, bentuk-bentuk kreativitas yang muncul, serta dinamika kelas secara keseluruhan. Penyusunan data secara sistematis ini mempermudah peneliti dalam mengidentifikasi pola-pola temuan serta keterkaitan antar komponen pembelajaran yang diamati (Kholifasari et al., 2020).

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu merumuskan inti dari temuan penelitian berdasarkan data yang telah disajikan, disertai dengan proses pengecekan ulang untuk memastikan validitas data (Tohopi et al., 2024). Kesimpulan bersifat sementara dan dapat berubah seiring analisis yang terus berkembang. Untuk memastikan keabsahan, peneliti melakukan triangulasi, yakni membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Dari proses ini, diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana media clay dan tusuk gigi dapat mendukung peningkatan kreativitas siswa dalam memahami konsep bangun datar secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual.

Dalam pengumpulan pengujian keabsahan data yang di teliti peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh. Teknik ini mencakup triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang berasal dari berbagai pihak, seperti guru, siswa, dan data hasil pembelajaran. Sementara itu, triangulasi metode diterapkan dengan memadukan beberapa teknik pengumpulan data, seperti observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan subjek terkait, serta dokumentasi hasil karya siswa yang dibuat menggunakan media clay dan tusuk gigi. Melalui pendekatan ini, data yang terkumpul dapat dianalisis secara lebih mendalam dan menyeluruh, sehingga temuan penelitian menjadi lebih objektif dan dapat dipertanggung jawabkan (Iii & Penelitian, 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Penggunaan media clay dan tusuk gigi dalam pembelajaran konsep bangun datar di kelas III MINU Metro Utara membantu siswa lebih kreatif. Clay memudahkan siswa membentuk bangun datar secara langsung, sementara tusuk gigi digunakan untuk menghubungkan sisi bangun tersebut. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kreativitas siswa. Dengan metode pembelajaran yang memanfaatkan media clay dan tusuk gigi, siswa tidak hanya memahami konsep bangun datar secara teoritis, tetapi juga dapat mengekspresikan ide kreatif mereka melalui pembuatan model fisik, sehingga meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman konseptual secara menyenangkan dan efektif (Mahmudah, 2023).

1. Langkah-langkah Penggunaan media visual di Kelas;
 - a. Guru mengawali dengan memancing pemahaman siswa dengan cara mengajukan pertanyaan .
 - b. Kemudian, ajukan pertanyaan awal untuk mendorong siswa mengamati detail. Arahkan perhatian siswa pada sekeliling ruangan kelas dengan menggunakan penunjuk spesifik, dan tanyakan, "Kira kira bagian kelas mana yang berbentuk bangun datar?, ayo sebutkan!"
 - c. Selanjutnya, kaitkan apa yang siswa lihat dengan materi pelajaran atau konsep yang akan diajarkan
 - d. untuk menambah variasi, peneliti bisa menambahkan aktifitas seperti bernyanyi tentang konsep bangun datar, agar anak-anak lebih memahami apa saja bentuknya dan ciri-cirinya.
 - e. Setelah siswa mengetahui konsep bangun datar seperti apa, peneliti bisa memberikan proyek berupa membuat bangun datar dengan bahan clay dan tusuk gigi.

- f. Jelaskan pada siswa bahwa clay sebagai titik sudut dan tusuk gigi sebagai pengganti ruas, dengan begitu siswa akan lebih memahami secara rinci konsep bangun datar.
- g. Terakhir, siswa di minta menjelaskan singkat secara berkelompok.

Media clay memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami konsep secara nyata. Melalui kegiatan membentuk dengan clay, siswa dapat melihat dan merasakan langsung bentuk objek yang dipelajari, sehingga meningkatkan pemahaman visual dan keterampilan motorik. Selain itu, penggunaan clay juga dapat menumbuhkan kreativitas, melatih ketangkasan tangan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan bermakna (Dedi Yuisman et al., 2021).

3.2 Penigkatan Kreatifitas

Kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan, terutama bagi anak usia dini, karena dapat mendukung produktivitas, memperbaiki kualitas hidup, dan membantu anak menemukan solusi atas berbagai permasalahan. Oleh karena itu, kemampuan ini perlu dikembangkan sejak kecil agar anak tumbuh dengan kecerdasan dan kemampuan berpikir yang optimal. Anak yang kreatif biasanya menunjukkan ciri seperti mampu berpikir lancar dan fleksibel, memiliki gagasan orisinal, serta gemar bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru (Rista, 2023).

Dalam kegiatan pembelajaran bangun datar di kelas III MINU Metro Utara, guru, peneliti, dan siswa membangun kerja sama yang sinergis. Guru menjalankan perannya sebagai pembimbing yang menyajikan materi secara nyata melalui media clay dan tusuk gigi. Peneliti membantu dalam menyusun alur kegiatan, serta melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan eksploratif, mulai dari memahami bentuk bangun datar hingga mengaplikasikannya dalam bentuk nyata menggunakan media yang disediakan. Pembelajaran pun menjadi lebih kontekstual dan menarik karena siswa terlibat secara langsung dalam menciptakan bentuk-bentuk yang mereka pelajari.

Oleh karena itu, media bantu clay dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini dapat dilihat melalui beberapa indikator kreativitas, yaitu; Kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, orisinalitas, elaborasi, imajinatif, serta eksploratif dan rasa ingin tahu yang tinggi.

1. Kelancaran Berpikir

Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa siswa mampu menunjukkan kelancaran berpikir dengan menghasilkan berbagai bentuk bangun datar dalam waktu relatif singkat. Mereka tidak kesulitan dalam menemukan ide-ide baru, bahkan dapat menciptakan beberapa bentuk berbeda hanya dari satu jenis media. Guru memperhatikan antusiasme mereka dalam mencoba dan terus menciptakan bentuk baru tanpa ragu. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media konkret mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif dan cepat dalam mengekspresikan gagasan.

2. Fleksibilitas Berpikir

Selain lancar berpikir, siswa juga memperlihatkan fleksibilitas berpikir yang tinggi. Ketika menemui kendala seperti clay yang kurang padat atau tusuk gigi yang patah, mereka tidak menyerah, melainkan mencari cara lain untuk menyelesaikan karyanya. Ada yang mengubah posisi sudut, mengganti ukuran bangun, atau menggabungkan bentuk lain agar tetap sesuai. Guru memberikan dorongan positif atas inisiatif tersebut, sedangkan

peneliti mencatat bahwa siswa menunjukkan kemampuan berpikir terbuka dan tidak kaku dalam menyelesaikan masalah.

3. Orisinalitas

Indikator kreativitas lainnya, yaitu orisinalitas, juga tampak kuat dalam karya siswa. Setiap hasil yang dibuat memiliki ciri khas masing-masing. Walaupun konsep yang diberikan sama, namun bentuk, susunan, dan kreativitas tiap siswa berbeda. Misalnya, ada yang mengubah persegi menjadi desain jendela, atau menyusun segitiga menyerupai bentuk tenda. Guru membiarkan siswa berekspresi sebebas mungkin, sehingga hasil yang tercipta mencerminkan kreativitas orisinal yang dimiliki masing-masing siswa.

4. Elaborasi

Siswa juga menunjukkan kemampuan elaborasi, yakni memperluas ide awal menjadi karya yang lebih kompleks. Banyak dari mereka yang tidak hanya membuat bangun dasar, tetapi juga menambahkan ornamen atau struktur tambahan, seperti atap pada persegi yang diibaratkan rumah, atau menambahkan jalur jalan di sekitar bentuk. Guru mendorong mereka untuk terus mengembangkan ide yang ada, sedangkan peneliti mencatat bahwa tingkat kompleksitas hasil karya meningkat seiring berjalaninya waktu.

5. Imajinasi

Dari sisi imajinasi, siswa tampak menikmati proses pembentukan bentuk sambil bercerita tentang karya mereka. Beberapa anak menghubungkan bentuk buatannya dengan dunia nyata, seperti rumah, taman bermain, atau bahkan karakter dari cerita favorit mereka. Imajinasi tersebut tumbuh alami karena siswa merasa memiliki kendali atas hasil karyanya. Guru dan peneliti mendukung proses ini dengan mendengarkan cerita mereka dan memberikan tanggapan positif yang memotivasi.

6. Eksplorasi dan rasa ingin tahu yang tinggi

Terakhir, dua indikator lain yang juga terlihat kuat adalah eksploratif dan rasa ingin tahu. Siswa tampak senang mencoba teknik baru dan menggabungkan berbagai bentuk. Mereka juga aktif bertanya tentang kemungkinan lain dalam membentuk bangun datar, seperti bagaimana cara membuat bentuk yang lebih besar atau lebih rumit. Guru menjawab dengan mengarahkan mereka untuk mencari dan mencoba sendiri. Peneliti menyimpulkan bahwa kombinasi media menarik dan lingkungan belajar yang terbuka mendorong munculnya rasa penasaran dan semangat bereksperimen. Sinergi antara guru, peneliti, dan siswa berhasil menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong potensi kreativitas secara menyeluruh.



Gambar 1. Hasil karya siswa dan siswi kelas III MINU Metro Utara membuat bangun datar dari clay dan tusuk gigi.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti di kelas III MINU Metro Utara, dapat disimpulkan bahwa penerapan media clay dan tusuk gigi secara nyata mampu mendukung peningkatan kreativitas siswa dalam memahami materi bangun datar. Model pembelajaran dengan bantuan media yang nyata ini menjadikan proses belajar lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menunjukkan perkembangan pada berbagai indikator kreativitas, antara lain kelancaran dalam berpikir, kemampuan berpikir secara fleksibel, keaslian dalam ide, kemampuan memperluas gagasan (elaborasi), daya imajinasi, sikap eksploratif, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Hubungan yang terjalin antara guru, peneliti, dan siswa selama pembelajaran menciptakan suasana belajar yang bersifat kolaboratif dan mendukung. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan stimulus, sedangkan peneliti bertugas mengamati serta mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Siswa berperan aktif sebagai pelaku utama yang terlibat langsung dalam kegiatan membentuk berbagai bangun datar menggunakan media yang tersedia. Media clay dan tusuk gigi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana ekspresi kreatif dan peningkatan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Alningtyas Nurita, Yustia Surtari, C. B. Y. (2025). Penggunaan Media Manipulatif Dalam Pembelajaran Sifat Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6(1), 1–7. File:///C:/Users/Lenovo/Documents/Semester 5/Seminar Pendidikan/Jurnal Nasional/5342-17666-1-PB (2).Pdf
- Arum, D. S., Pradana, A. K., & Hariani, M. (2024). *Peningkatan Motorik Halus Dengan Memanfaatkan Origami Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak Improving Fine Motor Skills By Utilizing Origami For Kindergarten Students 1-7 Universitas Sunan Giri , Surabaya , Indonesia Golden Age Atau Masa Emas Anak Terjadi Pada Re. 3(4)*.
- Ayyubi, I. I. Al, Hayati, A. F., Azizah, E. N., & ... (2024). Pendidikan Humanis Paulo Freire Dalam Pembelajaran Matematika Mi. *Wulang: Jurnal* ..., 01(1), 1–15. <Http://Ojs.Staisdharma.Ac.Id/Index.Php/Wjp/Article/View/178%0Ahttp://Ojs.Staisdarma.Ac.Id/Index.Php/Wjp/Article/Download/178/92>
- Dedi Yuisman, J., Juliana, R., & Adilla, U. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Melalui Penerapan Media Permainan Tradisional Engklek (Studi Di Sekolah Dasar Negeri 35/II. *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 2021. <Www.Staimaarifjambi.Ac.Id>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, Vol.1 No.2(2), 107.
- Hesti Anjani Wau, Darmawan Harefa, R. S. (2022). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Barisan Dan Deret Siswa Kelas XI SMK Negri Toma. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(12), 2715–1646.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2023). *Moch. Aldy Ghifary, 2023, PENGEMBANGAN Program Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Anak Berkesulitan Belajar Di*

Sdn 01 Sukamaju Labuan Universitas Pendidikan Indonesia/Repositori.Upi.Edu/Perpustakaan.Upi.Edu.

- Kholifasari, R., Utami, C., & Mariyam, M. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Karakter Kemandirian Belajar Materi Aljabar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 117–125. <Https://Doi.Org/10.31316/J.Derivat.V7i2.1057>
- Mahmudah, I. (2023). *Seminar Nasional Bahasa , Sastra , Seni , Dan Pendidikan Dasar Universitas Pgri Kalimantan 13 Desember 2023 ISSN 2963-2528 Media Pembelajaran Bangun Ruang Dari Tusuk Sate Seminar Nasional Bahasa , Sastra , Seni , Dan Pendidikan Dasar UNIVERSITAS PGRI KALI. December*, 50–55.
- Media, P., Untuk, P., Kreativitas, M., & Sekolah, S. (2022). *Widiyana Puspitasari, 2022 Penerapan Media Papercraft Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu*. 20, 1–9.
- Nur, A., & Utami, F. Y. (2022). Proses Dan Langkah Penelitian Antropologi: Sebuah Literature Review. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 3(1), 44–68. <Https://Doi.Org/10.55623/Ad.V3i1.109>
- Pokhrel, S. (2024). Analisis Media Kilas Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Terhadap Anak Cerebral Palsy Kelas 2 SD Negri 2 Datar. *Jurnal Ilmiah Pgsd STKIP Subang*, 15(1), 37–48.
- R. Setiawan. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 135–150.
- Rista, R. Nabila. (2023). Membuat Mainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kreatif Anak. *Pernik*, 6(1), 12–22. <Https://Doi.Org/10.31851/Pernik.V6i1.11871>
- Sofiya Azzara Rafles, & Muhammad Irwan Padli Nasution. (2023). Peran Penting Pengolahan Data Dalam Transformasi Bisnis Melalui Analisis. *Jurnal Rimba : Riset Ilmu Manajemen Bisnis Dan Akuntansi*, 2(1), 341–348. <Https://Doi.Org/10.61132/Rimba.V2i1.562>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29. <Https://Doi.Org/10.32529/Glasser.V6i1.1481>
- Tohopi, R., Noho, Y., & Aneta, Y. (2024). *NPA , The New Paradigm Of Public Service Overview Of Public Policy Implementation Model Perumusan Kebijakan “ Public Approach ” Perencanaan Pembangunan Kabupaten Gorontalo. January*. <Https://Doi.Org/10.2991/978-2-38476-174-6>
- Umrati & Hengki Wijaya. (2020). Analisa Data Kualitatif: Teori, Konsep Dalam Penelitian. *Sekolah Tinggi Teologia Jaffray*, August, 106.
- Zaini, P. M., Zaini, P. M., Saputra, N., Penerbit, Y., Zaini, M., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue May).