



Peran Gerabah dalam Melatih Kreativitas Anak Sekolah Dasar

Virida Fitriana¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fitriana virida91@gmail.com

Abstrak—Gerabah memiliki peran penting dalam melatih kreativitas Anak Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas Anak Sekolah Dasar. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode SLR. Data di dalam penelitian ini menggunakan data sekunder dalam bentuk kata, frasa, atau klausa yang diambil dari jurnal dan buku secara nasional. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat sedangkan teknik validasi menggunakan triangulasi Teori. Hasil penelitian ini terdapat (1) Peningkatan Kreativitas Anak (2) Perkembangan Keterampilan Motorik Halus (3) Peningkatan Rasa Percaya Diri (4) Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kesabaran.

Kata kunci—kreativitas, Gerabah, Anak Sekolah Dasar

Abstract—Pottery has an important role in training the creativity of elementary school children. The purpose of this research is to improve the creativity of elementary school children. The method in this research uses the SLR method. The data in this study used secondary data in the form of words, phrases, or clauses taken from journals and books nationally. The data collection technique uses listening and recording techniques while the validation technique uses theoretical triangulation. The results of this study are (1) Increased Children's Creativity (2) Development of Fine Motor Skills (3) Increased Self-Confidence (4) Problem Solving Ability and Patience.

Keywords-creativity, pottery, elementary school children

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan Cara seseorang dalam berfikir untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat atau berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. (Majesty dalam Bantali, 2022). Selain itu, Menurut Torrance dalam Asmawati (2017) mengatakan kreativitas adalah sebuah proses yang membawa seseorang untuk peka terhadap permasalahan, serta mampu mengenali tantangan, mencari alternatif penyelesaian melalui pengujian yang dimodifikasi dan hasilnya disampaikan. kreativitas merupakan hal yang kreatif tergantung pada konteks di mana suatu ide, proses, produk, atau metode diajukan (Munandar dalam Rosidi dkk., 2024). Jadi, kreativitas adalah Keterampilan seseorang dalam melahirkan suatu ide baru, produk ataupun kerajinan karya seni.

Ciri-ciri kreativitas seseorang meliputi (a) rasa ingin tahu, (b) ketertarikan pada tugas atau tantangan, (c) keberanian untuk menghadapi kritik (Munandar dalam Batubara, 2012). Selain itu, Desmita dalam Munasti dkk. (2021) menyatakan

bahwa kreativitas terdapat beberapa ciri Kreativitas, antara lain: (1) kuat dalam imajinasi, (2) minat yang beragam, (3) berinisiatif. Disisi lain, Ciri yang kognitif diantaranya keluwesan, kelancaran, orisinalitas dan elaborasi. Sedangkan ciri dari non kognitif meliputi rasa ingin tau, motivasi, sikap, minat untuk menanyakan sesuatu dan pencarian pengalaman. (Wirastania, 2019). Jadi, ciri-ciri kreativitas adalah memiliki daya imajinasi yang kuat, rasa ingin tahu yang besar, dan berani mengambil risiko.

Kreativitas juga memiliki tujuan yaitu untuk mengatasi masalah dalam pekerjaan kehidupan sehari-hari (Sternberg dalam Riyanti, 2019). Selain itu, Tujuan dari kreativitas adalah untuk menciptakan sesuatu, baik berupa gagasan, tindakan, atau produk (Momon Sudarma dalam Heldaanita, 2019). Disisi lain, Drevdahl dalam Suryana & Desmila (2022) menyatakan mengenai tujuan kreativitas untuk membuat komposisi, hasil, atau gagasan yang secara mendasar dan belum dikenal oleh pencipta. Jadi, tujuan dari Kreativitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kunci dari kreativitas yaitu sebagai pengembangan ide baru, produk, maupun karya seni salah satunya gerabah.

Gerabah merupakan barang yang dibuat dengan bahan dasar tanah liat untuk menjadi perlengkapan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. gerabah juga merujuk pada barang-barang yang mudah pecah, Seni kerajinan gerabah merupakan karya seni yang unik (Gustami dalam Prastawa dkk., 2020). Disisi lain, Adiputra dkk, dalam Oka (1979) mengatakan Gerabah kerajinan tangan yang terbuat dari tanah liat yang dibuat dengan cara pembakaran sederhana. Jadi gerabah adalah barang mudah pecah yang pembuatannya dengan bahan utama tanah liat kemudian dibakar menggunakan teknik pembakaran rendah dan memiliki manfaat serta fungsi bagi manusia.

Fungsi gerabah sebagai peralatan rumah tangga, tetapi sekarang fungsinya ada juga sebagai bentuk estetik karya seni jadi bentuknya beragam dan fungsinya berbeda, contohnya: kendi, tempayan, kuali, celengan dan lain-lain (Permana dkk., 2025). Selain itu, Gultom & Tamara (2020) mengatakan gerabah memiliki fungsi alat, Fungsi praktik sebagai peralatan dan perlengkapan yang dipakai dalam sehari-hari. Jadi, gerabah memiliki fungsi luas yaitu fungsi praktis dan non-fungsional. ada juga Fungsi gerabah yaitu untuk bekal kubur, tetapi gerabah memiliki bentuk yang bermacam-macam serta jumlahnya banyak tidak mustahil jika gerabah tersebut digunakan juga untuk keperluan sehari-hari, seperti wadah makan dan sebagainya (Kartodirdjo dkk., 1975).

Proses untuk membuat gerabah dimulai dengan penggunaan tanah yang dicampur pasir dan sedikit air, lalu diuleni hingga mendapatkan kekentalan yang tepat. (Niti Haminoto, 1988). Proses pembuatan Gerabah umumnya memanfaatkan tanah liat yang dipanaskan pada suhu antara 80 hingga 90 derajat Celsius dan biasanya memiliki warna merah bata yang khas. teknik yang bisa digunakan yaitu, teknik pijit, pilin, lempeng, cetak tekan dan cor (Sugiyanto dalam Wiryani dkk., 2022). Disisi lain, Salsabila dkk. (2025) mengatakan bahwa dalam proses pembuatan gerabah terdiri dari tahap pencetakan, pengeringan, pembakaran, dan pengecatan. Jadi, proses pembuatan gerabah adalah proses yang mengubah tanah liat menjadi kerajinan dan cara pembuatannya dengan teknik-teknik dan tahapan seperti diatas. Melalui kegiatan membuat gerabah, anak sekolah dasar bisa mengembangkan kreativitas.

Anak sekolah dasar adalah Anak yang usianya mulai 6-12 tahun. Seiring dengan bertambahnya usia, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki juga akan semakin meningkat (Pujiastuti, 2021). Selain itu, Anak sekolah dasar adalah anak-anak yang sedang mengalami tahapan perubahan psikologis maupun fisik yang sangat signifikan (Lessy dkk., 2022). Disisi lain, Fahyuni & Bandonno (2015) mengatakan anak sekolah dasar adalah anak-anak yang sedang memiliki minat bermain yang tinggi.

Anak sekolah dasar memiliki Karakteristik yaitu kemampuan anak berpikir dan berkembang serta anak tidak boleh dipaksa dalam perkembangan (Mustadi dkk., 2020). Selain itu, menurut Hasan dkk. (2023) Karakteristik anak sekolah dasar masih suka bermain dan senang bergerak. Karakteristik anak sekolah dasar bisa bekerjasama dengan kelompok dan teman sebayanya, dan tidak bergantung pada orang tuanya, anak mempunyai kemampuan sineik analitik, secara umum anak sudah mencapai bentuk umum untuk sekolah (Lestari, 2020). Jadi karakteristik anak sekolah dasar adalah kemampuan anak berpikir dan berkembang tapi anak tidak boleh dipaksa karena pada usia-usia tersebut anak masih ingin bermain, senang bergerak.

Kelemahan yang dimiliki anak sekolah dasar adalah kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi saat belajar dalam jangka waktu yang cukup lama (Widad dkk., 2020). Selain itu, anak sekolah dasar memiliki kelemahan dalam segi membaca (Ariyanti dalam Rafka dkk., 2020). Disisi lain, siswa sekolah dasar juga cenderung memiliki kelemahan dari segi penalaran (Cindyana & Noviana, 2022). Jadi kelemahan anak sekolah dasar adalah konsentrasinya dan relatif suka bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review yang dikenal dengan akronim SLR. Metode SLR merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami, menganalisis, dan menilai berbagai penelitian mengenai topik yang diminati beserta pertanyaan penelitian (Triandini dkk. 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder dapat berupa artikel yang diambil dari publikasi jurnal nasional, buku, serta dokumen yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan. Data sekunder yang dipergunakan dalam studi ini mencakup kata, frasa, klausa, atau kalimat yang diambil dari berbagai referensi seperti literatur, buku, jurnal, dokumen, dan pendapat dari para ahli.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik mendengarkan dan mencatat. Teknik mendengarkan dan mencatat adalah cara untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian dengan cara memperhatikan dan merekam. Dalam penelitian ini, cara mendengarkan dilakukan dengan memperhatikan penggunaan bahasa dari objek yang diteliti. Sedangkan cara mencatat dalam penelitian ini dilakukan dengan menuliskan hal-hal yang relevan dan mendukung dalam menyelesaikan rumusan masalah.

Teknik validasi data menggunakan metode triangulasi. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024), triangulasi adalah cara untuk meningkatkan keandalan dan mutu data serta mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teori. Teori yang diperoleh dari hasil

penelitian atau konsep para ahli dijadikan sebagai validasi untuk pernyataan atau konsep yang disampaikan. Penelitian ini penting dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran Gerabah dalam melatih kreativitas Anak Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Gerabah dalam melatih kreativitas anak sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Peningkatan Kreativitas Anak

Setelah mengikuti proses pembuatan gerabah, anak-anak mampu menghasilkan berbagai bentuk dan desain gerabah yang unik dan berbeda-beda. Hal ini diperkuat oleh Hafid (2025) mengatakan bahwa Setiap anak memiliki perkembangan kreativitas yang berbeda-beda dari tahap perkembangan anak dan juga cara menstimulasi yang berbeda-beda.

2. Perkembangan Keterampilan Motorik Halus

Anak-anak menunjukkan kemajuan dalam hal keterampilan tangan, terutama koordinasi antara mata dan tangan dalam membentuk dan mengukir gerabah. Hal ini diperkuat oleh Khadijah & Amelia (2020) Mengatakan motorik halus merupakan sebuah pergerakan tubuh yang melibatkan otot kecil dan membutuhkan fokus antara penglihatan dan tangan, seperti aktivitas mengukir, memotong, dan merajut.

3. Peningkatan Rasa Percaya Diri

Anak-anak merasa bangga dan puas terhadap hasil karya gerabah yang mereka buat. Hal ini Diperkuat oleh Puspitarini (2014) mengungkapkan bahwa penting untuk mengembangkan percaya diri pada anak. Hal ini dikarenakan, kepercayaan diri bisa meningkatkan kreativitas, yang sangat diperlukan agar anak-anak dapat menjadi pengusaha cilik.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kesabaran

Selama proses pembuatan gerabah, anak-anak dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti tanah liat yang mudah pecah atau bentuk yang tidak sesuai rencana. Mereka belajar untuk bersabar dan mencari cara mengatasi masalah. Hal ini diperkuat oleh Setyawan (2023) mengatakan Orang yang tidak sabar biasanya kurang memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang memerlukan kreativitas atau pemikiran yang jelas.



Gambar 1. Kegiatan Membuat gerabah
Kelurahan Bangunjiwo

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah 1) Peningkatan Kreativitas Anak, 2) Perkembangan Keterampilan Motorik Halus, 3) Peningkatan Rasa Percaya Diri, 4) Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kesabaran.

REFERENSI

- Adiputra, K., Suardina, I N. & Modra. 1. W. (2016). Inovasi kerajinan gerabah I Wayan Kuturan di Desa Pejaten Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan Provinsi Bali Prabangkara. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 22(2), 127-137.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan anak usia dini*, 11(1), 145-164.
- Bantali, A. (2022). *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*. Yogyakarta : jejak pustaka.
- Batubara, A. K. (2012). Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan iqra. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 5(02).
- Cindyana, E. A., Alim, J. A., & Noviana, E. (2022). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbantuan materi ajar geometri berbasis rme terhadap Kemampuan penalaran matematis siswa kelas 3 sekolah dasar. *JURNAL PAJAR*

(Pendidikan Dan Pengajaran), 6(4), 1179-1180.
<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8837>.

- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2015). Pengembangan media cerita bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Halaqah*, 14(1), 75-89. <http://eprints.umsida.ac.id/1123/>.
- Gultom, P., & Tamara, P. (2022). Analisis teknologi dalam industri kecil kerajinan gerabah. *Industri Inovatif : Jurnal Teknik Industri*, 12(2), 127-133. <https://doi.org/10.36040/industri.v12i2.4553>
- Hafid, A. (2025). *Rekonstruksi pendidikan karakter berbasis IESQ power*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Hasan, M., dkk. (2023). *pendidikan karakter anak usia dini*. Banten: PT Sada Kurnia pustaka.
- Heldanita, H. (2019). Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Kartodirdjo, S., Djoened, M., Poesponegoro, P. & Notosusanto, N. (1975). *Sejarah nasional Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka (Persero) PT.
- Khadijah, K. & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Lessy, Z., Widiawati, A., Himawan, D. A. U., Alfiaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi moderasi beragama di lingkungan sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137-148. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.2.03>.
- Lestari, F., (2020). *Memahami karakteristik anak*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Munasti, K., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Penggunaan mind mapping sebagai media pengembangan kreativitas anak di masa pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179-185. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>
- Mustadi, A., dkk (2020). *landasan pendidikan sekolah dasar*, Indonesia: UNY press.
- Nitihaminoto, G. (1988). Pembuatan gerabah tradisional di Pulau Bawean: tinjauan tentang asal dan hubungan simbiotik dengan beberapa daerah di Indonesia. *Berkala Arkeologi*, 9(1), 1-16. <https://doi.org/10.30883/jba.v9i1.494>
- Permana, M. I. J., (2025) *Utilitarianisme Kebudayaan*. Indramayu: PT. Adab Indonesia.

- Prastawa, W., Yulika, F., & Akbar, T. (2020). Pemberdayaan masyarakat melalui pengembangan desain produk Kerajinan Gerabah Galogandang Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Abdidas*, 1(5), 385-393. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i5.86>
- Pratiwi, R. . (2021). Sentra kerajinan gerabah di Malang. *Jurnal Seni Rupa Warna*, 7(1), 60-71. <https://doi.org/10.36806/.v7i1.107>
- Pujiastuti, P. (2021). *Belajar matematika daring menyenangkan*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dari Penelitian Indonesia.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>
- Puspitarini, H. (2014). *Membangun rasa percaya diri anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rafka, N., Kartikasari, M., & Lestari, S. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 301-306. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1580>
- Riyanti, B.P.D.,(2019). *Kreativitas dan inovasi di tempat kerja*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Rosidi, I., Setyaningsih, S. & Suhardi, E. (2024). *Strategi penguatan kreativitas guru era Merdeka Belajar*. Purwokerto: Historie Media.
- Salsabila, F.A., & Setianingsih, R. (2025). Eksplorasi etnomatematika pada industri gerabah di Desa Rendang , Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro. *MATHEdunesa*,14(2), 443-459.
- Setyawan, M. (2023). *Menjaga kesabaran untuk meningkatkan kualitas hidup: motivasi mengatasi emosi*. Yogyakarta: CAHAYA HARAPAN.
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143-153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Widad, H. M. Z. W., Jumiaty, I. E., Rosyada, D. R. A., Septiani, M., Fahrezi, R., Gulantir, R. S., & Sajidah, A. (2022). Bimbingan belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar di desa Batukuwung. Bantenese: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 20-34. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v4i1.4484>

- Wirastania, A. (2019). Efektivitas layanan bimbingan teknik permainan terhadap kreativitas pada siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 521, 135-140.
- Wiryani, A. P., Hasibah, N., Anjelina, V., Syarifudin, S., & Supriyanto, S. (2022). Eksistensi pengrajin gerabah di Kelurahan Kedaton Kecamatan Kayuagung tahun 1980-2020. *Kalpataru: jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah*, 8(1).