

**PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
DI SD ALAM PERWIRA PURBALINGGA**



**TESIS**

Disusun dan diajukan kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri  
Syarifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**ALI WARDANA**

**201763025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH PASCA SARJANA  
UIN PROF. K. H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2022**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53128 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-638553  
Website : [www.pps.uinszku.ac.id](http://www.pps.uinszku.ac.id) Email : [pps@uinszku.ac.id](mailto:pps@uinszku.ac.id)

**PENGESAHAN**

Nomor 614 Tahun 2022

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Ali Wardana  
NIM : 201763025  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pembentukan Kreativitas Peserta Didik di SD Alam Perwira Purbalingga

Telah disidangkan pada tanggal 09 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.



Purwokerto, 15 Juni 2022  
Direktur,



Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.  
NIP. 19681008 199403 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA

Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 81A Purwokerto 53126 Telp: 0281-635604, 820250 Fax: 0281-630553  
Website: www.uin-purwokerto.ac.id Email: info@uin-purwokerto.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Nama Peserta Ujian : ALI WARDANA  
NIM : 201763025  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Tesis : Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira Purbalingga

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. M. Misbah, M. Ag. NIP.197411162003121001 Ketua Sidang/ Penguji		15/6-2022
2	Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd. NIP. 196810081994031001 Sekretaris/ Penguji		15/6-2022
3	Dr. Nurfuadi, M.Pd.I NIP. 19711021 2006041002 Pembimbing/ Penguji		15/6-22
4	Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640914 1998032001 Penguji Utama		15/6-2022
5	Dr. Donny Khoiril Aziz, M.Pd.I NIP.198509292011011010 Penguji Utama		

Purwokerto, Juni 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Prof. Dr. Tutuk Ningsih, M.Pd.  
NIP.19640914 199803 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40-4 Purwokerto 53126 Telp. (0281) 635624, 628250 Fax. (0281) 638553  
Website : [www.uin-sufu.ac.id](http://www.uin-sufu.ac.id) Email : [ppg@uin-sufu.ac.id](mailto:ppg@uin-sufu.ac.id)

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.  
Direktur Pascasarjana Universitas Islam  
Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri  
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa :

Nama : Ali Wardana

NIM : 201763025

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )

Judul : Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira  
Purbalingga

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota tugas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alakum Wr. Wb.

Purwokerto, 6 Juni 2022

Pembimbing

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.

NIP. 19711021 200604 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsatju.ac.id](http://www.pps.uinsatju.ac.id) Email : [pps@uinsatju.ac.id](mailto:pps@uinsatju.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan dengan **sesungguhnya** bahwa tesis saya yang berjudul: "Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira Purbalingga" seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 6 Juni 2022

Hormat saya,

**Ali Wardana  
NIM. 201763025**

## **PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SD ALAM PERWIRA PURBALINGGA**

**ALI WARDANA  
NIM 201763025  
ABSTRAK**

Berangkat dari fenomena tentang rendahnya kreativitas secara umum, serta lebih khusus lagi rendahnya kreativitas di dalam dunia pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah terhadap hal ini, mulai dari penerbitan undang-undang sampai pergantian kurikulum yang dilakukan berkali-kali mulai dari penancangan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) sampai pemberlakuan Kurikulum 2013 (Kurtilas) walaupun tingkat keberhasilan upaya tersebut belum terlalu menggembirakan. Maka perlu adanya usaha pembentukan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran secara terus menerus. Upaya pembentukan kreativitas peserta didik inilah yang sedang dilakukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan fenomenologi yang bersifat deskriptif, yaitu dengan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek apa adanya. Objek dalam penelitian ini adalah pembentukan kreativitas. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti dalam menganalisis data menggunakan model yang dikembangkan Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data diperoleh dari melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga dilakukan dengan pembuatan kurikulum dan muatannya, pelaksanaan pembelajaran, serta kegiatan terprogram sebagai upaya untuk membentuk kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga. Kurikulum yang telah disusun kemudian diaplikasikan dengan pembelajaran yang meliputi perencanaan dengan mempelajari silabus, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan materi ajar, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan strategi/metode pembelajaran dan menyiapkan sumber pembelajaran. Selain itu juga diprogramkan kegiatan-kegiatan pembiasaan yang dapat menunjang pembentukan kreativitas peserta didik, diantaranya adalah market day dan outing.

**Kata kunci : Pembentukan, Kreativitas, Peserta didik.**

**ESTABLISHMENT OF STUDENTS' CREATIVITY  
AT ALAM PERWIRA PURBALINGGA ELEMENTARY SCHOOL**

**ALI WARDANA**

**NIM 201763025**

**ABSTRACT**

Departing from the phenomenon of low creativity in general, and more specifically the low level of creativity in the world of education. Many efforts have been made by the government in this regard, ranging from the issuance of laws to curriculum changes which have been carried out many times starting from the declaration of the Active Student Learning Method (CBSA) to the implementation of the 2013 Curriculum (Kurtilas) although the success rate of these efforts has not been very encouraging. . So there needs to be an effort to form student creativity in continuous learning. Efforts to form the creativity of students is what is being done by SD Alam Perwira Purbalingga.

This study aims to describe and analyze the formation of the creativity of students in SD Alam Perwira Purbalingga. This research is a type of field research with a descriptive phenomenological approach, namely with a research method that seeks to describe and interpret objects as they are. The object of this research is the formation of creativity. The technique used in data collection is using observation, interviews, and documentation. Researchers in analyzing the data use the model developed by Miles and Huberman which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data analysis was obtained through data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. Checking the validity of the data using source triangulation techniques.

The results of this study indicate that the formation of the creativity of students at SD Alam Perwira Purbalingga is carried out by making curriculum and content, implementing learning, and programmed activities as an effort to shape the creativity of students at SD Alam Perwira Purbalingga. The curriculum that has been prepared is then applied to learning which includes planning by studying the syllabus, making lesson plans, preparing teaching materials, preparing learning media, preparing learning strategies/methods and preparing learning resources. In addition, habituation activities are also programmed that can support the formation of students' creativity. Among them are market days and outings.

**Keywords: Formation, Creativity, Students.**

## TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba"	b	be
ت	ta'	t	te
ث	ša	s{	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	<	h{	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha"	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	al	z{	ze (dengan titik di atas)
ر	ra"	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ñad	s{	es (dengan titik di bawah)
ض	Lad	d{	de (dengan titik di bawah)
ط	a"	t{	te (dengan titik di bawah)
ظ	Āa"	z{	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	g	ge
ف	fa"	f	ef
ق	Qaf	q	qi

ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	'el
م	Mim	m	'em
ن	Nun	n	'en
و	Waw	w	W
ه	ha'	h	Ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	ya'	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti bahasa Indonesia, terdiri dari vokal pendek, vokal rangkap, dan vokal panjang.

### 1. Vokal Pendek

1		<i>Fathah</i>	Ditulis	A
	Contoh	كاتب	Ditulis	<i>Kataba</i>
2		<i>kasrah</i>	Ditulis	I
	Contoh	ذكر	Ditulis	<i>Žukira</i>
3	و	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U
	Contoh	يذهب	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

### 2. Vokal Panjang

1	<i>Fathah + alif</i>	ditulis	<i>ā</i>
	جاهلية	ditulis	<i>Jāhiliyah</i>
2	<i>Fathah+ya"mati</i>	ditulis	<i>Ā</i>
	ننسى	ditulis	<i>Tansā</i>
3	<i>Kasrah + ya mati</i>	ditulis	<i>Ī</i>
	كريم	ditulis	<i>Karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i>	ditulis	<i>Ū</i>

### 3. Vokal Rangkap (*diftong*)

1	<i>Faṭḥah</i> + ya mati	Ditulis	Ai
	كَيْفَ	Ditulis	<i>Kaifa</i>
2	<i>Faṭḥah</i> + wawu mati	Ditulis	Au
	حَوْلَ	Ditulis	<i>ḥaula</i>

### C. Ta' Marbūṭah

#### 1. Bila dimatikan tulis h

حِكْمَةٌ	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جِزْيَةٌ	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

#### 2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كِرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>Karāmah al-auliā'</i>
--------------------------	---------	--------------------------

### D. Bila ta' marbūṭah hidup atau dengan harakat, faṭḥah atau kasrah atau ḍammah

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>Zakātal-fīṭr</i>
-------------------	---------	---------------------

### E. Syaddah (Tasydid)

Untuk konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap:

مُعَدَّةٌ	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّةٌ	Ditulis	<i>'iddah</i>

## F. Kata Sandang Alif + Lam

### 1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القران	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

### 2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

## G. Hamzah

Hamzah yang terletak di akhir atau di tengah kalimat ditulis apostrof. Sedangkan hamzah yang terletak di awal kalimat ditulis alif.

Contoh:

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعَدتْ	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

MOTTO

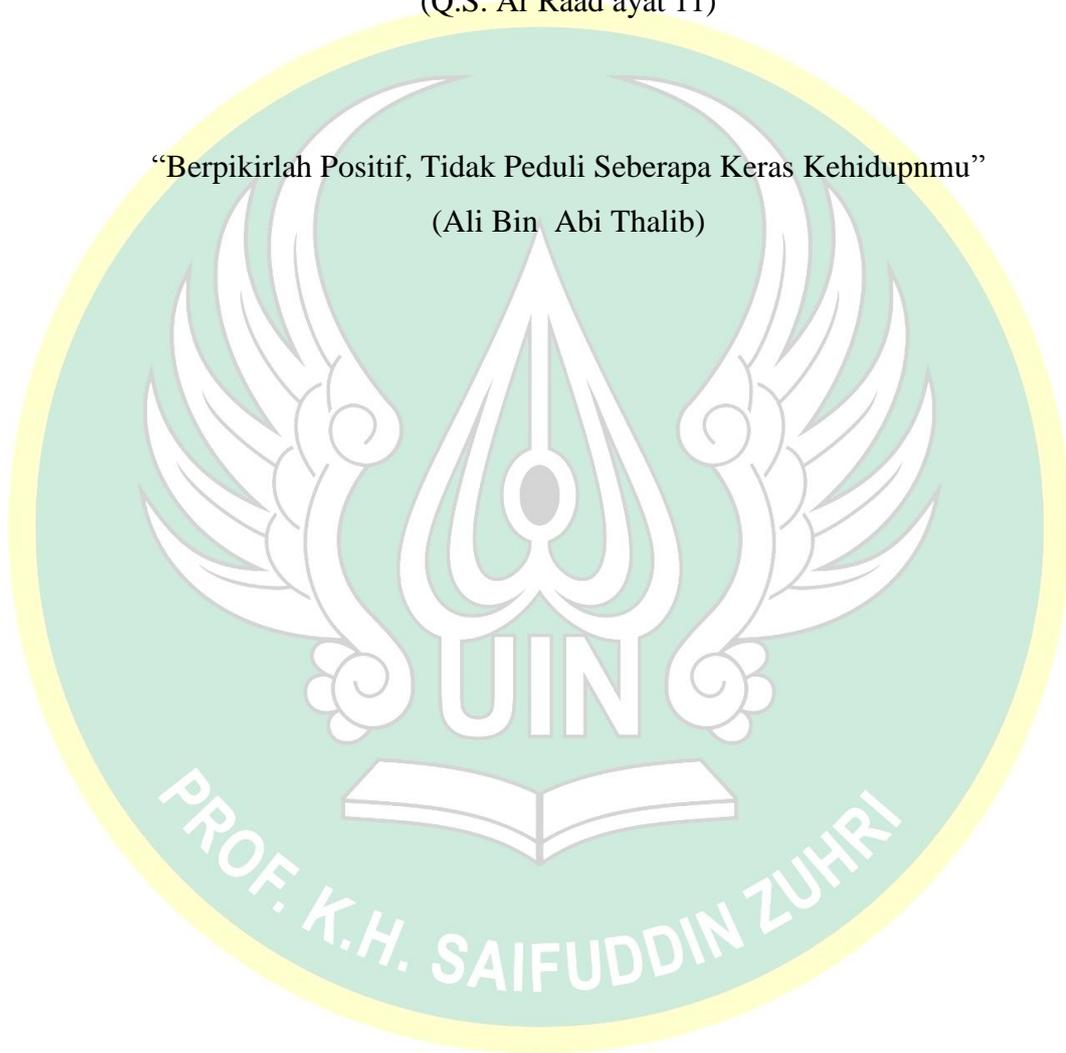
إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan sesuatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”.

(Q.S. Ar Raad ayat 11)

“Berpikirlah Positif, Tidak Peduli Seberapa Keras Kehidupanmu”

(Ali Bin Abi Thalib)



## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, serta atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan bahagia tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Hadi Marsono dan Ibu Muchati serta Bapak Mudarto dan Ibu Aminah serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan moril, materi, serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya;
2. Istri terkasih Nur Wahyuni, Ketiga anak perempuanku tercinta, Miftah Khoirnnisa Wardana, Avisia Aprilia Helga Wardana, dan Nazneen Mufida Atiya Wardana, terimakasih atas semua dukungan dan do'anya selama ini. Kalian adalah motivasiku dalam menyelesaikan tesis ini;
3. Kepala MIN 3 Purbalingga Bp. Akbar Yuli Setianto, S.Ag., M.A. atas ijin yang diberikan dan seluruh rekan kerja di MIN 3 Purbalingga yang telah memberikan do'a dan bantuannya selama ini.
4. Dosen pembimbing, penguji dan pengajar yang selama ini telah tulus ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya agar saya menjadi lebih baik;
5. Sahabat dan teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan sehingga tesis ini dapat diselesaikan sesuai dengan target yang penulis harapkan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul “ Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira Purbalingga” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selama penulisan tesis ini tidak sedikit tantangan dan hambatan yang harus dihadapi. Tetapi berkat dorongan, bimbingan dan kerjasama dengan berbagai pihak, semua itu dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang tinggi kepada pihak- pihak yang telah membantu dalam proses penulisan, yaitu:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M. Ag., Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk mengikuti Program Magister di lembaga yang dipimpinnya;
3. Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah membantu dan memfasilitasi penulis, baik dalam proses studi maupun dalam penyusunan tesis;
4. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Dosen pembimbing yang dengan sabar dan penuh ketelitian senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis untuk memberikan hasil yang terbaik. Sikap dan kerjasama beliau yang senantiasa memacu dan mengembangkan potensi yang dimiliki penulis;
5. Dosen dan Staf Administrasi Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi;
6. Seluruh warga sekolah (Kepala Sekolah, Guru, Orang tua siswa, siswa-siswi, staf karyawan, dan komite) SD Alam Perwira Purbalingga, yang telah

bekerjasama memberikan data dan informasi serta bantuan lainnya selama penulis melakukan penelitian ini;

7. Teman-teman seperjuanganku di kelas Magister PGMI angkatan 2020, terimakasih atas motivasi dan kerjasamanya serta semoga keilmuan yang kita dapatkan menjadi bekal dalam pengabdian kita kepada Allah SWT, bangsa, dan negara;
8. Semua pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, namun tidak memungkinkan untuk disebutkan satu persatu dalam lembaran ini.

Penulis hanya dapat mengucapkan Jaza Kumullah Ahsanaljaza dan semoga segala bantuan, dorongan, bimbingan, simpati, dan kerjasama yang telah diberikan diterima oleh Allah SWT sebagai amal shalih. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tata tulis dan penggunaan bahasa. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Purwokerto, 6 Juni 2022

Penulis,

Ali Wardana

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN TESIS .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
ABSTRAK (BAHASA INDONESIA) .....	vi
ABSTRAK (BAHASA INGGRIS) .....	vii
TRANSLITERASI .....	ix
MOTTO .....	xi
PERSEMBAHAN .....	xii
KATA PENGANTAR .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK</b>	
A. Kreativitas.....	8
1. Definisi keativitas .....	9
a. Dimensi <i>Person</i> .....	9
b. Dimensi <i>Process</i> .....	10
c. Dimensi <i>Press</i> .....	11
d. Dimensi <i>Product</i> .....	11
2. Kebutuhan Akan Kreativitas.....	13
3. Pentingnya Kreativitas .....	14
4. Pentingnya Pembentukan Kreativitas .....	16

5. Prinsip Pembelajaran Kreatif .....	18
6. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif .....	19
a. Teori Islam .....	19
b. Teori Psikoanalisis .....	20
c. Teori Humanistik .....	22
d. Teori Koognitif.....	24
7. Jenis-Jenis Kreativitas.....	25
a. Kreativitas Motorik .....	25
b. Kreativitas Imajinatif .....	25
c. Kreativitas Intelektual .....	26
d. Kreativitas Gabungan.....	26
8. Ciri Yang Memudahkan Tumbuhnya Kreativitas.....	26
9. Kriteria Produk Kreativitas .....	28
10. Ciri-Ciri Kreativitas Pada Anak Secara Umum.....	29
B. Pembentukan Kreativitas Peserta Didik.....	30
1. Teori Proses Kreativitas .....	30
2. Syarat Tercapainya Pembelajaran Kreatif .....	33
3. Cara Guru Membentuk Kreativitas Peserta Didik .....	36
4. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas .....	52
5. Faktor Penghambat Kretivitas.....	56
C. Hasil Penelitian yang relevan.....	58
D. Kerangka Berpikir.....	60
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Paradigma dan Pendekatan Penelitian .....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	63
C. Data dan Sumber Data .....	63
D. Teknik Pengumpulan Data .....	64
E. Teknik Analisis Data .....	66
F. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	67

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	67
1. Gambaran Umum SD Alam Perwira Purbalingga.....	67
2. Sejarah Berdiri .....	68
3. Visi dan Elaborasi Visi dan Misi .....	70
4. Tujuan .....	70
5. Target Kompetensi.....	71
6. Struktur Organisasi Sekolah .....	71
7. Data Siswa .....	71
8. Sarana dan Prasarana .....	72
9. Kegiatan Ekstrajurikuler .....	73
10. Kegiatan Pembiasaan .....	73
B. Deskripsi Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira Purbalingga.....	74
1. Karakteristik Informan .....	74
2. Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Melalui Penyusunan Kurikulum Yang Memuat Pembentukan Kreativitas.....	76
3. Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran .	77
a. Ice breaking .....	77
b. Pembelajaran tematik dengan kegiatan menceritakan gambar/ buku.....	78
c. Pembelajaran Kontekstual .....	83
d. Pembelajaran tematik dengan metode bermain peran .....	87
e. Belajar melalui permainan .....	91
f. Pembelajaran Bermuatan Kesenian.....	98
4. Kegiatan Terprogram .....	102
a. Market Day .....	102
b. Outing .....	103
5. Kendala dan tantangan.....	104
6. Analisis Data.....	105

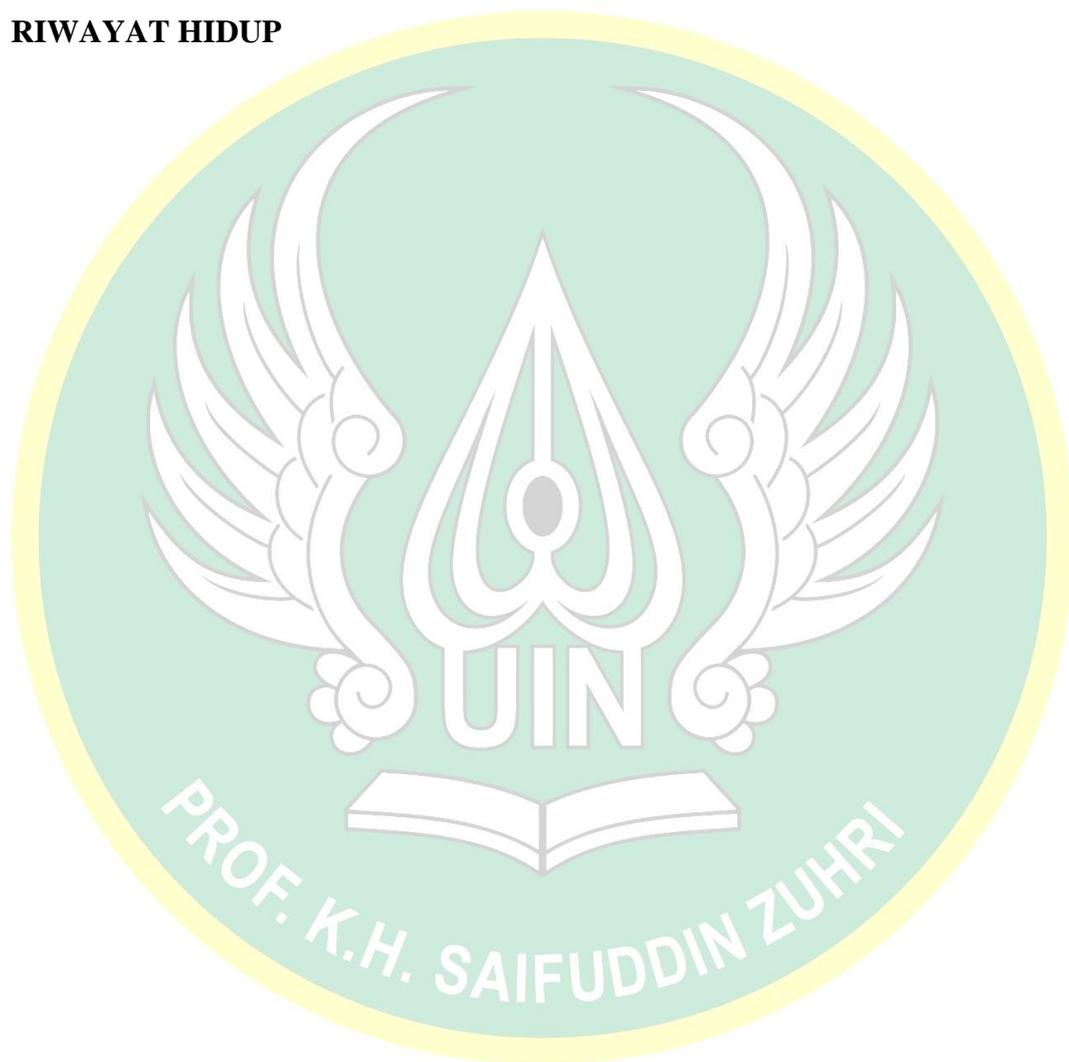
**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Simpulan .....	120
B. Implikasi .....	120
C. Saran .....	121

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Dikotomi Mental .....	33
Tabel 2	Data siswa SD Alam Perwira Purbalingga 3 Tahun Terakhir .....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hirarki Kebutuhan Maslow .....	22
Gambar 2 Kerangka Berpikir .....	61
Gambar 3 Spider web Kegiatan Bercerita Imajinasi .....	82
Gambar 4 Spider Web Kegiatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar .....	86
Gambar 5 Spider Web Kegiatan Bermain Peran .....	91
Gambar 6 Spider Web Kegiatan Pencarian Harta Karun .....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Pedoman Observasi
- Lampiran 3 Pedoman Telaah Dokumen
- Lampiran 4 Gambar banunan tampak depan SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 5 Gambar Peta Lokasi SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 6 Gambar wawancara dengan Kepala Sekolah SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 7 Gambar wawancara dengan Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 8 Gambar aktifitas pembelajaran Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 9 Wawancara dengan Guru SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 10 Wawancara dengan Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 11 Wawancara dengan Siswa Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 12 Wawancara dengan Orang tua Siswa SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 13 Wawancara dengan Komite SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 14 Gambar pembelajaran Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 15 Gambar pembelajaran dan hasil kreatifitas Siswa SD Alam Perwira Purbalingga
- Lampiran 16 Kartu Mahasiswa
- Lampiran 17 Surat Ijin Observasi
- Lampiran 18 surat Telah melakukan Observasi
- Lampiran 18 Surat Pengesahan Proposal Tesis
- Lampiran 19 Surat Keterangan Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 21 SK Pembimbing

Daftar riwayat Hidup



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan abad kemajuan dengan arus globalisasi yang berjalan sangat cepat, hal ini menjadikan manusia berfikir keras untuk berbagai macam alasan, salah satunya adalah dituntut untuk berpikir dan menciptakan ide kreatif baru atau yang disebut kreativitas. Di era distrubsi akhir-akhir ini kata kreativitas menjadi barang mahal dan menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan. Karena dengan kreativitas orang dapat menghadapi tantangan jaman. Pada dasarnya semua orang mempunyai kreativitas.<sup>1</sup> Sebagaimana yang disabdakan Nabi Muhammad SAW yang berbunyi:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُؤَدُّ عَلَى الْفِطْرَةِ، حَتَّى يُعْرَبَ عَنْهُ لِسَانُهُ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ  
أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

“Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang menjadikannya sebagai seorang Yahudi, Nasrani, dan Majusi”. (H.R. Bukhari dan Muslim).<sup>2</sup>

Sehubungan dengan hadist tersebut maka pembentukan anak tergantung kepada orang tuanya, dalam hal pendidikan formal orang tua di Madrasah/sekolah adalah guru. Oleh karenanya kreativitas harus selalu diciptakan atau dibentuk karena kreativitas memunculkan hal-hal baru yang belum ada.<sup>3</sup>

Kreativitas manusia dapat dibentuk dan dilatih sejak dini, salah satunya melalui pendidikan. Pada pandangan behavioristik, kreativitas diperoleh dari proses belajar yang di dalamnya terdapat stimulus dan respon untuk mengubah tingkah laku siswa dari tidak tau menjadi tau, dari tidak bisa

---

<sup>1</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 34.

<sup>2</sup> <https://asyyariah.com/anak-lahir-di-atas-fitrah/>

<sup>3</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak*, 1

menjadi bisa, dan tugas guru adalah mengontrol stimulus dan lingkungan belajar agar terjadi perubahan yang mendekati tujuan.<sup>4</sup> Usaha pembentukan kreativitas dalam pendidikan dan pembelajaran sudah dilakukan pemerintah melalui berbagai hal, salah satunya dengan beberapa pergantian kurikulum, misalnya pemberlakuan kurikulum CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) yang dimulai sejak tahun 1990 an yang bertujuan menumbuhkan kreativitas peserta didik.

Pembentukan dan penumbuhan kreativitas peserta didik terdapat pada prinsip CBSA yaitu pada dimensi subjek didik. Disebutkan bahwa kreativitas siswa dalam menyelesaikan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai suatu keberhasilan tertentu yang dirancang oleh guru.<sup>5</sup> Selanjutnya pemberlakuan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang mulai berlaku di tahun 2005. Dalam KBK istilah kreativitas juga dimunculkan sebagai bagian dari pendidikan, dalam Jurnal Muzye Yantiee yang membahas tentang kurikulum berbasis kompetensi menyebut bahwa potensi kreatif seseorang dapat berkembang apabila diberi kesempatan atau ia berani untuk mencobanya.<sup>6</sup> Dan yang terakhir adalah Kurikulum 2013 (Kurtilas) yang mengedepankan keaktifan siswa, serta kreativitas guru dan siswa. Acuan pemberlakuan Kurtilas adalah pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sisdiknas yang menyebut bahwasanya salah satu tujuan sistem pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang kreatif.<sup>7</sup>

Ada sebuah penelitian dilakukan oleh Diyas dan Erlina pada tahun 2019 dengan tujuan untuk melihat sejauh mana pencapaian kreativitas dari pelaksanaan Kurtilas. dijelaskan bahwa secara keseluruhan subjek pada

---

<sup>4</sup> Irwan Ledang, "*Pembentukan Dan Proses Kreatif Perspektif Behaviorisme*", Hikmah: Jurnal Pendidikan, 67.(diakses tanggal 15 Maret 2022).

<sup>5</sup> Saiful Rahman Yuniarto, CBSA, <http://saifulwhn.lecture.ub.ac.id/>.(diakses 15 Maret 2022).

<sup>6</sup> Muzny Yantiee, "*Catatan Kritis Tentang Kurikulum Berbasis Kompetensi*", Jurnal Pendidikan Penabur , No.01 / Th.I / Maret 2002 113 (diakses 8 maret 2022).

<sup>7</sup> Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: 2003.

kurtilas termasuk dalam kategori kreatif dengan memenuhi 4 (empat) aspek yang diukur dalam kreativitas yang telah disampaikan oleh Munandar, yaitu aspek kelancaran atau *fluency*, kelenturan atau *flexibility*, kebaruan atau *originality*, dan penguraian atau disebut *elaboration*.<sup>8</sup>

Kenyataan di lapangan secara garis besar pada prakteknya pembelajaran dengan berbagai macam pergantian kurikulum ini belum sepenuhnya berhasil dan belum mampu mencetak orang-orang kreatif dengan jumlah yang signifikan. Hal yang mencengangkan adalah tingkat kreativitas Indonesia di kancah dunia termasuk yang rendah, dari hasil rilis Global Creativity Index (GCI) 2015 menempatkan Austria dan Amerika Serikat berada di urutan pertama dan kedua sedangkan Indonesia berada di urutan ke 115 dari 139 Negara di bawah Srilanka dan Kamboja.<sup>9</sup> Survei ini dilakukan Martin Prosperity Institute, yang menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, talent dan toleransi.

Hal di atas dapat disebabkan oleh minimnya kreativitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh ada seorang guru yang mengajar hanya dengan satu metode saja yang kebanyakan adalah ceramah, kemudian siswa disuruh menulis, mencatat dan yang sejenisnya dengan duduk dan mendengarkan.

Berkaitan dengan hal tersebut ada hasil penelitian Munandar yang dikutip dalam sebuah Jurnal dari Rahmalina bahwa karakteristik siswa yang ideal menurut para guru dan orang tua di Indonesia tidak mencerminkan siswa kreatif. Siswa yang ideal menurut guru diantaranya sopan, rajin, mempunyai daya ingat yang baik, dan mampu mengerjakan tugas dengan tepat. Anggapan ini tentu juga sebagian besar diamini oleh para orang tua. Hal ini tentu jauh dari kriteria siswa kreatif yang memiliki ide baru dari yang sudah ada. Selain itu dijelaskan juga berbagai kondisi di sekolah yang dapat

---

<sup>8</sup> Diyas Ruziana1, Erlina Prihatnani, “*Kreativitas SiswaProduk Kurikulum 2013*”, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan MatematikaP-ISSN : 2614-3038, Volume 3, No. 1, Mei 2019,73(diakses 8 Maret 2022)

<sup>9</sup> <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016>. (diakses 15 Maret 2022)

menghambat pertumbuhan kreativitas peserta didik, antara lain : sikap gurunya, belajar dengan kegagalan, hafalan, dan lain sebagainya.<sup>10</sup> Dalam hal ini tentu kita tidak menyalahkan pemerintah, guru, orang tua maupun siswa itu sendiri, namun yang terpenting adalah harus mencari sebuah solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran. Seperti dinyatakan Masganti, bahwa strategi dan model pembelajaran yang dapat digunakan guru agar siswa menjadi kreatif diantaranya yaitu, model atau strategi pembelajaran inkuiri atau penemuan sendiri, tematik berbasis *discovery learning*, *Problem based learning* (PBL), pembelajaran bermain peran (*Role playing*), serta pembelajaran quantum.<sup>11</sup>

Usaha pembentukan kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan berbagai metode dan strategi sudah dilakukan di SD Alam Perwira Purbalingga salah satunya dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran untuk membentuk kreativitas peserta didiknya dengan konsep belajar berbasis kegiatan. Berdasarkan observasi awal pada tanggal 14 Maret 2022 peneliti menemukan pembelajaran yang menarik pada kelas 1 yaitu dengan konsep belajar “siswa mau belajar apa” bukan guru akan mengajarkan apa. Strategi yang digunakan adalah pembelajaran berbasis kegiatan, caranya guru membuat spider web dari kompetensi yang akan dikuasai siswa sesuai tujuan pembelajaran, kemudian guru membuat kegiatan sesuai kompetensi yang akan dikuasai siswa. Sebagai salah satu contohnya peneliti menemukan pembelajaran pada kelas 1 mata pelajaran tematik dengan kompetensi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa mampu menulis ungkapan/petunjuk/menyusun kata, sedangkan pada mata pelajaran Matematika berhitung, dan mata pelajaran PKn yaitu siswa mampu mengenal cara memperlakukan orang lain dengan baik. Kegiatan yang ditentukan dalam pembelajaran tersebut

---

<sup>10</sup>Rahmalina, “*Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun*”, Jurnal Pendidikan PAUD, ISSN: 2502-555.J Vol. 02, No. 1Januari 2017, 10. (diakses 8 Maret 2022)

<sup>11</sup>Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 40-41.

adalah bermain peran dengan membuat restoran mini. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, antara lain kelompok penerima tamu, penulis undangan, pembuat daftar menu, kasir, pembuat masakan. Dalam pembelajaran tersebut siswa sangat antusias melakukan peran masing-masing, ada yang menulis undangan untuk siswa kelas lain atau guru, menulis menu makanan, belajar cara memperlakukan tamu yang datang, siswa belajar membuat dan menghitung harga. Hal ini tentu dapat melatih sekaligus membentuk kreativitas guru dan siswa.<sup>12</sup> Pada kegiatan ini pembelajaran terlihat lebih hidup, siswa lebih aktif, gembira, dan dapat berekspresi dalam belajar, diantaranya berkreasi menulis undangan, membentuk kertas undangan, menggambar menu dan lain sebagainya, memerankan chef, pelayan restoran, dll.

Kemudian observasi yang ke dua pada tanggal 23 Maret 2022, peneliti mengobservasi pembelajaran di kelas 4 menggunakan metode kontekstual dengan strategi pembelajaran inkuiri, metode ini digunakan pada mata pelajaran tematik dengan materi mengidentifikasi sifat-sifat benda (padat, cair, dan gas). Siswa dibawa ke belakang sekolah, dengan bimbingan guru siswa mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas dengan mengamati benda di sekitar (batu, tanah, kayu, air di kolam, air mengalir, asap dapur rumah warga). Dalam kegiatan ini siswa antusias dan dapat menemukan sendiri sifat-sifat benda padat, cair, dan gas, bahkan ada siswa yang mengambil air dengan wadah botol kemudian mengamatinya dengan mengajak teman-temannya, ada juga yang meniup plastik bekas. Dari kegiatan yang dilakukan ini merupakan ciri-ciri munculnya kreativitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan hal-hal di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira Purbalingga.

---

<sup>12</sup> Observasi awal peneliti di SD Alam Perwira Purbalingga, 14 dan 15 Februari 2022.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Karena berbagai keterbatasan yang dimiliki peneliti maka penelitian ini akan dibatasi pada pembahasan pembentukan kreativitas siswa siswa kelas 1 dan kelas 4 di SD Alam Perwira Purbalingga. Kelas 1 diambil sebagai perwakilan kelas bawah dan kelas 4 diambil untuk perwakilan kelas atas.

### **2. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat difokuskan pada rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan, yaitu “Bagaimana Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Di SD Alam Perwira Purbalingga.?”

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisa pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga.

### **2. Manfaat penelitian.**

#### **a. Manfaat teoritis**

Pada manfaat teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan referensi bagi sekolah lain dalam pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga.

#### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru atau lembaga dalam melaksanakan pembelajaran sehingga lebih baik ke depannya.
- 2) Dapat menambah khazanah pengetahuan bagi penulis serta dapat lebih memahami tentang pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga.

#### **D. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian tersusun atas tiga bagian (bagian awal, isi, dan akhir), yaitu:

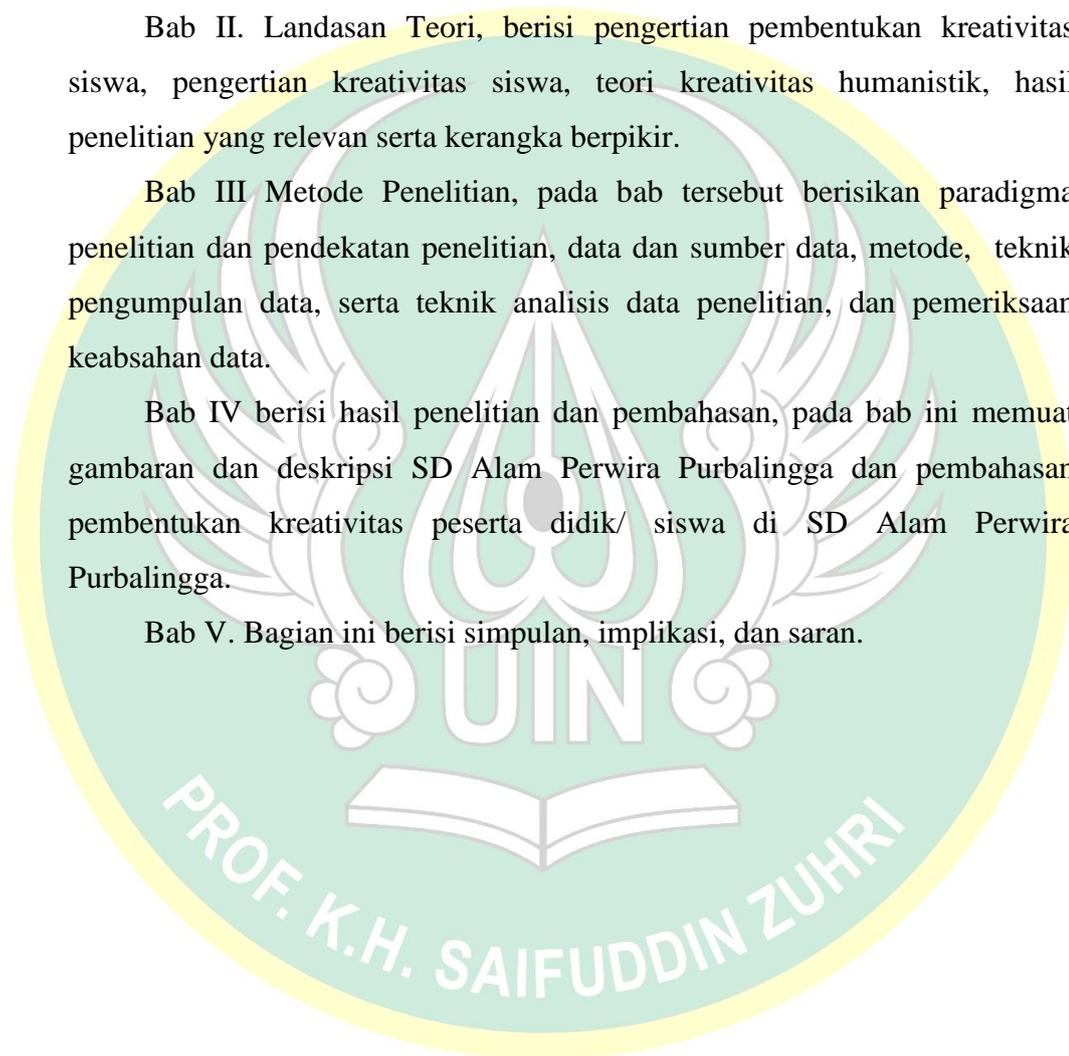
Bab I Pendahuluan, berisi uraian Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian.

Bab II. Landasan Teori, berisi pengertian pembentukan kreativitas siswa, pengertian kreativitas siswa, teori kreativitas humanistik, hasil penelitian yang relevan serta kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, pada bab tersebut berisikan paradigma penelitian dan pendekatan penelitian, data dan sumber data, metode, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data penelitian, dan pemeriksaan keabsahan data.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini memuat gambaran dan deskripsi SD Alam Perwira Purbalingga dan pembahasan pembentukan kreativitas peserta didik/ siswa di SD Alam Perwira Purbalingga.

Bab V. Bagian ini berisi simpulan, implikasi, dan saran.



## BAB II

### PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

#### A. Kreativitas

##### 1. Definisi Kreativitas

Pengertian kreativitas disebutkan dalam kamus besar bahasa Indonesia bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau bersifat (mengandung) daya cipta (pekerjaan yang dihendaki kecerdasan dan imajinasi).<sup>13</sup> Dengan kata lain kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan atau perihal berkreasi.

Sedangkan menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah ada dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh oleh seseorang selama hidup baik itu di lingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat.<sup>14</sup>

Seperti juga yang dijelaskan Santrock dalam Masganti bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru serta menemukan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Pendapat lain seperti dari Mayesty, ia mengemukakan kreativitas ialah cara berpikir dan bertindak dengan menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai guna bagi dirinya dan orang lain. Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallagher dalam Munandar yang mengatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menciptakan dan menemukan suatu yang baru dan menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, dengan kata lain bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas

---

<sup>13</sup> <https://kbbi.web.id> .

<sup>14</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 47.

individu dalam bentuk terpadu yang berhubungan dengan dirinya, orang lain, dan alam .<sup>15</sup>

Dari beberapa pengertian kreatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa inti dari kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan suatu bentuk baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain melalui keterampilan imajinatif yang dimiliki.

Definisi kreativitas juga dapat tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi atau dikenal dengan istilah *Four P's Creativity*, antara lain *Person*, *Proses*, *Press* dan *Product*.<sup>16</sup>

a. Dimensi *Person*.

Definisi pada dimensi ini adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu dari individu yang dapat disebut kreatif. Ada dua tokoh yang menjelaskan kreativitas dari sisi individu atau person,

1) Guilford

Ia menjelaskan bahwa:

*“Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people”.*

“Kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat”. Dengan kata lain kreativitas juga dipengaruhi bakat atau bawaan dari setiap masing-masing anak, hal ini yang akhirnya membedakan kemampuan kreativitas setiap anak yang berbeda-beda.

2) Hulbeck

Hulbeck juga menjelaskan bahwa:

*“Creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”.*

---

<sup>15</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 1.

<sup>16</sup> <https://spada.uns.ac.id/> (diakses 14 Maret 2022)

“Tindakan kreatif muncul dari keunikan seluruh kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dalam pengertian ini dapat ditafsirkan bahwa kreativitas juga dipengaruhi oleh lingkungan interaksi anak yang membentuk kepribadian dan kreativitas masing-masing.

Dua pakar di atas memberikan definisi kreativitas yang berfokus pada sisi person atau pribadi seseorang. Guilford beranggapan bahwa munculnya kreativitas pada seseorang erat kaitannya dengan faktor internal yang berupa bakat bawaan seseorang, sedangkan Hulbeck beranggapan bahwa kreativitas muncul karena faktor ekstern yaitu adanya interaksi antara pribadi manusia dan lingkungannya.

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>17</sup> Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta didik melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Dimensi *Process*.

Pada dimensi ini mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide unik yaitu kreativitas.

Munandar menerangkan:

*“Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking”.*

Ia menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya,

---

<sup>17</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 10

memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan yaitu inovasi dan variasi. Dari pendapat di atas kreativitas dapat dikatakan sebagai sebuah proses yang terjadi di dalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (berfikir divergen).

c. Dimensi *Press*.

Definisi ini merupakan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor dorongan baik dorongan internal dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta, maupun dorongan eksternal berupa lingkungan sosial dan psikologis. Simpson mengemukakan dalam Munandar merujuk pada aspek dorongan internal dengan rumusannya sebagai berikut :

*“The initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought”*,

”Inisiatif yang dimanifestasikan oleh seseorang dengan kekuatannya untuk melepaskan diri dari urutan pemikiran yang biasa”.<sup>18</sup>

Setiap individu ada mempunyai kecenderungan dan dorongan untuk mewujudkan potensi masing-masing, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan kematangan diri, serta dorongan untuk mengaktifkan semua kapasitas seseorang.<sup>19</sup> Dorongan inilah yang dimaksud rogers sebagai dorongan Internal. Selain dorongan internal Rogers juga mengemukakan ada dorongan eksternal yaitu dengan menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan psikologi yang memungkinkan timbulnya kreativitas.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> <https://spada.uns.ac.id/> (diakses 14 Maret 2022)

<sup>19</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 57.

<sup>20</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi*.59

d. Dimensi *Product*.

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas dengan fokus pada produk/ hasil dari individu, baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, Baron menyebutkan bahwa:

*“Creativity is the ability to bring something new into existence”*,

bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Haefele dalam Munandar, juga menyebut, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru yang mempunyai arti sosial.<sup>21</sup>

Dari dua definisi produk di atas maka kreativitas dapat dikatakan tidak hanya membuat sesuatu yang baru atau belum pernah ada tetapi dapat berupa kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Berbagai definisi/ pengertian tersebut untuk menjelaskan kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Dari beberapa uraian mengenai definisi kreativitas diatas peneliti menyimpulkan bahwa “Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik)”.

Seorang guru diharapkan mampu untuk merangsang dan melatih kreativitas anak sehingga kreativitas anak dapat terbentuk, tumbuh, dan berkembang seoptimal mungkin. Apabila guru mempunyai kemampuan berkreasi, maka ia dapat melatih diri dan akhirnya dapat membentuk kreativitas pada anak didiknya. Tentu dengan usaha yang terus menerus dan kemauan untuk berkreasi yang tinggi. Selain itu juga guru harus terbuka dan mau menerima saran / pendapat serta kreasi orang lain karena sesuatu yang baru akan muncul juga dari masukan orang lain. Kreativitas terjadi karena pembiasaan, pembiasaan mencipta sesuatu yang baru. Untuk

---

<sup>21</sup> <https://docplayer.info>

mencipta yang baru dibutuhkan banyak masukan. Karena dengan masukan-masukan tersebut yang datangnya dari berbagai sumber akan memicu akal diri sendiri untuk mencipta. Pendidikan khususnya dalam sekolah atau madrasah seyogyanya dapat menjadi tempat yang kondusif dan efektif untuk pemebentukan kreativitas karena hal tersebut sudah diamanatkan oleh undang-undang.

## 2. Kebutuhan Akan Kreativitas

Dilihat dari berbagai aspek kehidupan manusia, kreativitas merupakan kebutuhan yang semakin lama semakin tinggi, karena semakin majunya perkembangan jaman, populasi manusia yang semakin meningkat, sumber daya alam yang semakin menipis, dan banyak hal lain yang mendorong manusia untuk berfikir dan bertindak kreatif. Manusia menghadapi banyak tantangan dalam semua bidang, ekonomi, sosial, politik, lingkungan, kesehatan, alam, dan semuanya. Misalnya dalam bidang ekonomi, arus globalisasi dan pasar global harus memaksa manusia untuk berfikir kreatif agar dapat bertahan hidup dan bersaing dengan manusia lain. Dalam bidang lingkungan manusia dipusingkan dengan produk sampah yang semakin tinggi, keterbatasan fosil sebagai bahan bakar minyak yang semakin berkurang, oksigen yang menipis yang dikalahkan oleh produk karbon, timbal dan sejenisnya, belum lagi bidang-bidang lain yang menuntut manusia untuk berfikir dan bertindak kreatif.

Gambaran serupa juga tampak pula dalam bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia masih ditekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan, dan mencari satu jawaban yang benar terhadap satu soal. Proses berfikir tingkat tinggi termasuk berfikir kreatif jarang dilatihkan.<sup>22</sup> Namun hal ini juga terjadi di sebagian besar Negara –negara di dunia, hal ini dikuatkan oleh pidato Guilford pada tahun 1950 dalam pidato pelantikanya

---

<sup>22</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 5.

sebagai Presiden *American Psychological Association*. Ia mengatakan bahwa:

*“Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita adalah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut untuk memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru”.*<sup>23</sup>

Hal ini membuktikan bahwa penelitian dalam hal kreativitas masih kurang, fenomena ini juga kiranya terjadi di Indonesia. Perhatian dan fokus terhadap pentingnya kreativitas bahkan banyak dilakukan pada orang-orang yang tidak secara langsung berkaitan dengan pendidikan. Misalnya perusahaan-perusahaan penyedia produk barang dan jasa yang akhir-akhir ini merebak, aplikasi-aplikasi *online* dan *offline* dengan istilah *“startup”* mereka dapat menemukan hal-hal baru hasil kreativitas sebagai solusi untuk pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah manusia.

Dari berbagai alasan di atas maka kreativitas terlihat sangat dibutuhkan dalam semua bidang kehidupan manusia.

### 3. Pentingnya Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Bila tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup beralasan untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak semakin dapat ia menjadi kreatif. Sebab, kreativitas tidak dapat berfungsi dalam ketidaktahuan. Ia menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya, dan ini bergantung pada kemampuan intelektual seseorang. Maka dari itu, kreativitas belajar sangat penting untuk dibentuk, didorong dan ditumbuh kembangkan pada diri peserta didik.

Dalam buku *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* Utami Munandar dikatakan bahwa kreativitas sangat bermakna dalam hidup,

---

<sup>23</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 6.

maka perlu dipupuk sejak dini dalam diri siswa. Ada beberapa hal yang membuat kreativitas sangat penting antara lain:<sup>24</sup>

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan atau aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis).
- c. Bersibuk diri dengan kreativitas tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara tergantung pada sumbangan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Sebagai pendidik kita harus percaya bahwa secara alami, anak-anak adalah makhluk kreatif, terbuka terhadap pengalaman dan cenderung tertarik pada hal-hal atau gagasan yang baru. Kreativitas sebagai kemampuan alami ini akan berkembang jika anak-anak didik dalam lingkungan yang menyenangkan dan kondusif, yang sengaja diciptakan oleh orang dewasa.

Penganut humanistitasik memandang kreativitas sebagai kemampuan alami dari seorang individu yang harus dikembangkan, diperluas,

---

<sup>24</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014),31-32.

diekspresikan dan diaktifkan.<sup>25</sup> Mengajar siswa membutuhkan metode yang unik dan kreatif, disinilah urgensi peran seorang guru dalam mendidik dan menggali potensi anak. Kualitas pendidik sangat menentukan hasil pembelajaran yang dicapai. Kegagalan dan kesuksesan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidik dalam menguasai materi ajar, metodologi pembelajaran, *skill* yang profesional, pemahaman terhadap tahapan dalam mengajar, dll.

Menguatkan apa yang disampaikan Utami Munandar tentang pentingnya kreativitas, kreativitas juga penting bagi perkembangan anak menurut Isma'il dalam Jurnal Nurfahanah<sup>26</sup>. Hal ini dikarenakan :

- a. Kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak, setelah dapat menciptakan sesuatu yang baru.
- b. Kreativitas dapat membantu sebuah proses yang menyebabkan lahirnya ide atau kreasi baru yang orisinal.
- c. Kreativitas dapat melahirkan budaya kerja produktif, bukan mental konsumtif, sehingga dapat melahirkan tipe manusia aktif dan kreatif.

Kreativitas dapat menjadi “kekuatan” (*power*) yang dapat menggerakkan manusia dari “tidak tahu” menjadi “tahu”, dari “tidak bisa” menjadi “bisa”, dari “bodoh” menjadi “cerdas”, dari “pasif” menjadi “aktif” dan sebagainya, tinggal manusianya, apakah kreativitas yang ada pada diri setiap orang itu dikembangkan atau dimatikan.

#### 4. Pentingnya Pembentukan Kreativitas

Baron dalam buku Utami Munandar *Kreativitas dan Keberbakatan* mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal tersebut dikuatkan oleh Hafale yang menyebut bahwa kreativitas selain menghasilkan sesuatu yang baru tetapi juga harus membuat kombinasi yang baru yang mempunyai makna sosial. Misalnya

---

<sup>25</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014),33.

<sup>26</sup> Nurfahanah, “Peranan Motivasi, Kreativitas, dan Afektif serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran” Universitas Negeri Padang,11.

kombinasi antara kursi dan roda menjadi “kursi roda” merupakan gagasan dan penemuan yang kreatif yang sangat bermanfaat untuk orang yang membutuhkannya.<sup>27</sup>

Kreativitas seperti yang disebutkan di atas tentu tidak akan datang secara tiba-tiba dan tidak semua orang dapat mendapatkannya, walaupun Cziksenthmihalyi menyebut salah satu faktor yang memudahkan munculnya kreativitas adalah faktor keturunan (*genetic predisposition*) untuk ranah tertentu.<sup>28</sup>, namun hal tersebut tentu tidak dapat digeneralisirkan kepada semua anak/ peserta didik. Hal lain yang mendukung pembentukan kreativitas menurut Cziksenthmihalyi antara lain minat, keberuntungan, serta kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan berintegrasi dengan sejawat (*access to a field*). Orang yang kreatif ditandai dengan kemampuannya untuk menyesuaikan diri pada situasi dan kondisi dengan lingkungan untuk mencapai tujuannya.<sup>29</sup> Pada proses ini perlu adanya pembentukan kreativitas yang dapat diusahakan melalui ranah pendidikan yaitu dalam proses belajar mengajar.

Selain hal tersebut pembentukan kreativitas juga penting karena menurut Maslow bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar sebagai kebutuhan primitif yang muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses kematangan. Lebih lanjut Maslow mengategorikan kebutuhan manusia yaitu kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan ini salah satunya dapat terwakili dengan kreativitas. Sesuai yang disampaikan Masganti bahwa kebutuhan aktualisasi diri/perwujudan diri diantaranya adalah dapat menghasilkan produk/karya kreatif dan imajinatif.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 28.

<sup>28</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 34.

<sup>29</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 14

<sup>30</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 32.

Menguatkan hal di atas bahwa pembentukan kreativitas bagi peserta didik/ anak juga penting karena mengedepankan cara berfikir divergen. Guilford mengatakan bahwa "Tindakan kreatif adalah contoh pembelajaran ... [dan] teori pembelajaran yang komprehensif harus memperhitungkan wawasan dan aktivitas kreatif". Dalam hal ini, Guilford menyarankan bahwa transformasi informasi adalah kunci untuk memahami wawasan. Transformasi ini ditemukan dalam kategori konten model SI Guilford dan dapat terjadi pada produksi konvergen dan divergen.<sup>31</sup>

Berdasarkan beberapa pandangan tokoh diatas peneliti menganggap pembentukan kreativitas peserta didik penting untuk dilakukan dalam suatu pendidikan/ proses pembelajaran. Selain itu bahwa pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak mereka dapat menciptakan suatu hal yang baru dikemudian hari, baik itu berupa produk dalam bentuk gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Disamping itu anak dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Namun sebaliknya orang yang kurang kreatif tidak akan mampu menciptakan suatu hal baru dan kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan.<sup>32</sup>

##### 5. Prinsip Pembelajaran Kreatif

Menurut Kurniawan, bahwa prinsip pembelajarn kreatif adalah membawa implikasi moal menyenangkan dan efektivitas hasil dan minat belajar.<sup>33</sup>

Maksudnya adalah pembelajaran kreatif yang dilaksanakan menggunakan pendekatan komunkasi-terpadu pembelajaran yang menyenangkan.

---

<sup>31</sup>Daniel Fasko, Jr, "Education and Creativity", Creativity Research Journal by Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2000–2001, Vol. 13, Nos. 3 & 4, Inc.317.

<sup>32</sup>Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 28.

<sup>33</sup> Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 42.

## 6. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif

### a. Teori Islam

Allah telah meniupkan roh-Nya ke dalam diri manusia. Dengan demikian, di dalam diri manusia terdapat sifat-sifat ketuhanan walaupun dalam kadar yang jauh lebih rendah. Seperti diketahui, Allah memiliki 99 sifat yang disebut asmaul husna. Dengan adanya roh Tuhan di dalam dirinya, manusia memiliki pula 99 sifat Tuhan tersebut. Dari 99 sifat itu, setidaknya ada tiga yang berkaitan dengan kreativitas, yaitu *al-khaliq* (pencipta), *al-mushawwir* (pemberi bentuk), dan *al-mubdi* (yang pertama memulai)<sup>34</sup>. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia. Sifat-sifat kreatif hanya diberikan kepada manusia, tidak kepada makhluk-makhluk lain.

Kreativitas merupakan sesuatu yang membedakan manusia dari makhluk Allah lainnya. Sifat-sifat kreatif itu memang patut ditanamkan ke dalam diri manusia karena menurut Al-Qur'an, manusia diturunkan untuk menjadi khalifah di bumi. Sebagai khalifah, manusia bertugas untuk mengelola, merawat, dan memanfaatkan bumi untuk kepentingan dirinya dan keturunannya. Tugas tersebut hanya mungkin diemban jika manusia memiliki bekal. Bekal tersebut adalah kreativitas. Tanpa kreativitas, kehidupan manusia tidak akan mengalami perubahan dan perkembangan. Jika pada awal tugasnya manusia tinggal di gua-gua, sampai sekarang pun manusia akan tetap tinggal dalam gua. Masalahnya, kuantitas gua di dunia ini sangat terbatas, sementara jumlah manusia terus bertambah dengan laju pertumbuhan yang membuat cemas. Tetapi dengan adanya kreativitas, manusia kemudian membangun gubuk, rumah, dan gedung. Dengan kreativitas, manusia

---

<sup>34</sup>Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 38..

mampu menyasati segala keterbatasannya. Jadi pada dasarnya kreativitas manusia ada sejak lahir sebagai karunia Allah SWT.

#### b. Teori Psikoanalisis

Secara umum, psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.<sup>35</sup>

Adapun tokoh-tokoh dalam teori psikoanalisis adalah:

##### 1) Sigmund Freud

Menurut beberapa pakar psikologi, kemampuan kreativitas merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Freud menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (defence mechanism), yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.<sup>36</sup>

Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, maka biasanya mekanisme pertahanan merintang produktivitas kreatif. Walaupun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun justru mekanisme sublimasi merupakan penyebab utama dari kreativitas. Sublimasi terjadi karena kebutuhan seksual yang tidak dapat dipenuhi dan merupakan awal imajinasi. Kaitan antara kebutuhan seksual yang tidak disadari dan kreativitas mulai pada tahun-tahun pertama dari kehidupan. Menurut Freud orang yang didorong untuk menjadi kreatif jika mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan seksual secara langsung. Pada umur empat tahun anak

---

<sup>35</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 30.

<sup>36</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 32

mengembangkan hasrat fisik untuk orangtua dari jenis kelamin yang berbeda karena kebutuhan ini tidak dapat dipenuhi maka terjadi sublimasi dan awal dari imajinasi.

## 2) Ernst Kris

Ernst Kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu “memanggil” bahan dari alam pikiran tidak sadar. Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bias “seperti anak” dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan “sikap bermain” mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*Regression in The Survive of The Ego*).<sup>37</sup>

## 3) Carl Jung

Carl Jung percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Disamping itu ingatan kabur dari pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif inilah akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.<sup>38</sup>

Berdasarkan teori teori yang telah dikemukakan oleh para tokoh teori psikoanalisis di atas, kreativitas merupakan mekanisme pertahanan

---

<sup>37</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31

<sup>38</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.

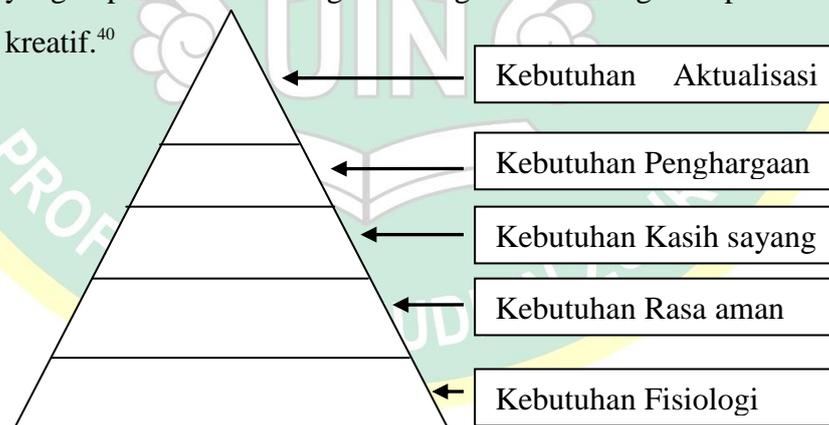
yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan guna menghasilkan suatu produk kreativitas tingkat tinggi. Jadi dengan ketidaksenangannya yang mendorong berfikir kreatif atau berfikir bagaimana caranya bertahan dari keadaan yang ia alami.

c. Teori humanistik

Teori humanistik ini lebih menekankan pandangannya bahwa kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi.<sup>39</sup> Tokoh- tokoh dalam teori ini antara lain:

1) Abraham Maslow

Inti dari pendapat Maslow menekankan bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar sebagai kebutuhan primitif yang muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses kematangan. Maslow menyebutnya sebagai hirarki kebutuhan manusia, antar lain kebutuhan fisik/biologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan rasa dimiliki (*sense of belonging*) dan cinta, kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, kebutuhan aktualisasi diri, dan kebutuhan estetik. Kebutuhan aktualisasi adalah kebutuhan yang dapat terwakili dengan berbagai macam kegiatan pembelajaran kreatif.<sup>40</sup>



Gambar 1  
Hirarki Kebutuhan Maslow

<sup>39</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 38.

<sup>40</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 29.

## 2) Carl Rogers

Rogers menjelaskan, kreativitas timbul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Ia kemudian merinci tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, antara lain keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), dan kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.<sup>41</sup>

## 3) Cziksenti Mihalyi

Cziksenti Mihalyi menyebut ada empat faktor yang memudahkan munculnya kreativitas antara lain : keturunan; minat; keberuntungan; serta kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan berintegrasi dengan sejawat (*access to a field*). Orang yang kreatif ditandai dengan kemampuannya untuk menyesuaikan diri pada situasi dan kondisi untuk mencapai tujuannya. Kreativitas siswa akan terbentuk jika menerapkan pembelajaran yang mengedepankan prinsip pembentukan kreativitas yaitu kelancaran atau *fluency*, kelenturan atau *flexibility*, kebaruan atau *originality*, dan penguraian atau *elaboration*.<sup>42</sup>

## 4) Teori Kreativitas Guilford

Guilford membagi dua cara berpikir yaitu konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara berpikir dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah sebaliknya, yaitu kemampuan seseorang dalam mencari berbagai alternatif jawaban terhadap persoalan. Berkaitan dengan kreativitas Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara berpikir divergen dibanding konvergen.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 33-34

<sup>42</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), .31-32.

<sup>43</sup> <https://spada.uns.ac.id/> (diakses 14 Maret 2022).

*Guilford “a creative act is an instance of learning ... [and that] a comprehensive learning theory must take into account both insight and creative activity”. In this regard, Guilford “suggested that transformations of information are a key to understanding insight”. “These transformations are found in the content categories of Guilford’s SI model and can occur in both convergent and divergent productions”.*<sup>44</sup>

Guilford mengatakan bahwa "Tindakan kreatif adalah contoh pembelajaran ... [dan] teori pembelajaran yang komprehensif harus memperhitungkan wawasan dan aktivitas kreatif". Dalam hal ini, Guilford menyarankan bahwa transformasi informasi adalah kunci untuk memahami wawasan. Transformasi ini ditemukan dalam kategori konten model SI Guilford dan dapat terjadi pada produksi konvergen dan divergen.

Berdasarkan dari uraian di atas maka teori kreativitas humanistik berkaitan dengan pembentukan kreativitas peserta didik.

#### d. Teori Kognitif

Tokoh utama teori kognitif di antaranya adalah Piaget, Vygotsky dan Burner. Menurut Piaget anak menjalani perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan itu, kegiatan bermain anak mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Vygotsky adalah seorang psikolog Rusia yang menyakini bahwa bermain peran langsung terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, bukan hanya perkembangan kognisi saja tetapi juga berperan bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Hal ini dikuatkan oleh Kurniawan ia mengatakan

---

<sup>44</sup> Daniel Fasko, Jr, “Education and Creativity”, *Creativity*, Research Journal by Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2000–2001, Vol. 13, Nos. 3 & 4, Inc.317 (diakses 14 Maret 2022).

Kreatif, yaitu tempat bagi anak-anak untuk berkarya sesuai dengan minat, bakat, bermain, dan kecerdasannya.<sup>45</sup>

Lebih lanjut Bruner menyebutkan bahwa yang penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya, perkembangan kreativitas dan fleksibilitas anak dimungkinkan karena mampu berkesperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak bisa.

Teori kognitif dengan jelas menyebutkan arti pentingnya bermain bagi anak. Bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognisi semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya, terutama aspek sosial, dan emosional anak. Perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak sangat diperlukan bagi pemupukan kreativitas anak.

#### 7. Jenis-jenis Kreativitas

Kreativitas menurut jenisnya terbagi menjadi tiga, hal ini dikemukakan oleh Jasa Unggul Mulyawan dalam penelitian Mahardika<sup>46</sup>, antara lain:

##### a. Kreativitas motorik

Kreativitas motorik merupakan jenis kreativitas yang didominasi oleh kemampuan gerak refleks motorik seseorang. Kemampuan ini tercipta secara alami dalam bentuk gerakan- gerakan tubuh. Misalnya gerak lentur para penari balet.

##### b. Kreativitas imajinatif

Kreativitas imajinatif adalah kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berimajinasi dalam diri seseorang. Kreativitas imajinatif merupakan salah satu jenis kreativitas yang paling unik, indah dan dapat dikatakan istimewa, karena kreativitas ini tidak dimiliki oleh semua orang.

---

<sup>45</sup> Kurniawan, Heru, "Pengembangan Industri Kreatif Anak-anak Dalam Pendidikan Komunitas Berbasis Kecerdasan bahasa" Seminar Nasional Sastra, Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif Surakarta, 31 Maret 2015 121 ISBN: 978-602-361-004-4

<sup>46</sup> Mahardika Mustika, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas", IAIN Purwokerto 2019, 14.

c. Kreativitas intelektual

Kreativitas intelektual adalah salah satu jenis kreativitas yang didominasi pembentukannya oleh kemampuan akal pikir dan rasionalitas manusia.

d. Kreativitas gabungan

Jenis kreativitas ini adalah kreativitas yang tidak hanya didominasi oleh suatu unsur atau elemen kreativitas tertentu, tetapi merupakan gabungan dua atau tiga unsur.

8. Ciri yang memudahkan tumbuhnya kreativitas

Mengacu pada teori sistem yang di kemukakan oleh Cziksentsmihalyi, ada beberapa ciri yang memudahkan tumbuhnya kreativitas pada diri seseorang,<sup>47</sup> antara lain:

- a. Predisposisi genetik (*genetic predisposition*). Contohnya, seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.
- b. Minat pada usia dini pada ranah tertentu. Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.
- c. Akses terhadap suatu bidang. Adanya sarana dan prasarana serta adanya pembina/mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.
- d. *Access to a field*. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapatkan kesempatan bekerja sama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati, sangat penting untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang-orang penting.

---

<sup>47</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 35-36.

- e. Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.

Lebih jauh dijelaskan oleh Csikszentmihalyi, terdapat 10 pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis.<sup>48</sup>

- a. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka dapat bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, tergantung situasinya.
- b. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Mereka nampak memiliki kebijaksanaan (*wisdom*) tetapi kelihatan seperti anak-anak (*child like*). Insight mendalam Nampak bersamaan dalam ketidakmatangan emosional dan mental. Mampu berfikir konvergen sekaligus divergen.
- c. Ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi sikap bermain dan disiplin.
- d. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan masa lalu.
- e. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
- f. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama.
- g. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulinfeminin).
- h. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (*passionate*) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.

---

<sup>48</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 36-37.

- i. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat banyak kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa.

#### 9. Kriteria Produk Kreativitas

Selayaknya sebuah barang, kreativitas juga harus memenuhi syarat standar produk yaitu kriteria produk dari sebuah kreativitas. Kriteria tentang produk kreativitas dikemukakan oleh Rogers dalam Munandar<sup>49</sup>, antara lain:

- a. Produk tersebut harus nyata (*observable*)
- b. Produk tersebut harus baru
- c. Produk tersebut harus hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

#### Ciri-ciri Kreativitas Pada Anak Secara Umum

Ciri- ciri kreativitas alamiah anak menurut Suyanto dalam Masganti<sup>50</sup>. antara lain:

- a. Anak senang untuk menjajaki lingkungan sekitarnya.
- b. Anak suka untuk mengamati, eksplorasi secara ekspansif dan ekseesif/ bebas dan diluar kebiasaan.
- c. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
- d. Anak mempunyai sifat spontanitas dalam menyatakan pikiran dan perasaannya.
- e. Anak cenderung suka bertualang dan ingin mendapatkan pengalaman baru.
- f. Anak senang untuk melakukan percobaan dan eksperimen, seperti membongkar pasang dan mencoba berbagai hal.
- g. Anak jarang merasa bosan, selalu ada hal yang ingin dilakukan.

---

<sup>49</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014) 28.

<sup>50</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 32.

h. Anak mempunyai daya khayal/imajinasi yang tinggi.

Sedangkan dalam Jurnal Fahmi Nur Islami, dkk. mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif anak menurut Munandar yaitu<sup>51</sup>:

a. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*) yang meliputi:

- 1) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.
- 2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 3) Memikirkan lebih dari satu jawaban

b. Keterampilan berpikir luwes/ kelenturan (*flexibility*), meliputi:

- 1) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
- 2) Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
- 4) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c. Keterampilan berpikir orisinal/ keaslian (*originality*), meliputi:

- 1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
- 2) Memikirkan cara yang tidak lazim.
- 3) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.

d. Keterampilan memperinci (*elaboration*), Elaborasi meliputi:

- 1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
- 2) Menambah atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

---

<sup>51</sup>Nur fahmi, at.al., “Kemampuan Fluency, Flexibility, Originality, Dan Self Convicence Matematik siswa SMP”, Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif ISSN 2614-221X , Volume 1, No. 3, Mei 2018 (diakses 27 April 2022)

## B. Pembentukan Kreativitas Peserta Didik

### 1. Teori Proses Kreativitas

#### a. Teori Wallas

Teori Wallas mulai dimunculkan tahun 1926 dalam buku *“The art Of Thought”*. Teori ini menyebutkan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi.

Mendukung teori dari Wallas tentang tahapan pembentukan kreativitas, peneliti sandingkan beberapa tahapan yang disampaikan oleh David Cambell dalam Masganti. Ada 5 (lima) tahapan bagi manusia untuk dapat mencapai suatu kreativitas diantaranya: persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi/produksi.<sup>52</sup>

#### 1) Persiapan

Dalam tahap ini terdiri dari meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematiknya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan besar dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar “minat”. Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.

#### 2) Konsentrasi

Orang-orang kreatif cenderung lebih serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Penulis, seniman, ilmuwan, penemu, orang iklan, dan usahawan inovatif kerap menceritakan saat-saat konsentrasi panjang yang mereka buat sebelum perkara yang mereka coba pecahkan teratasi. Orang-orang

---

<sup>52</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 16-18.

semacam itu memang biasanya mengesampingkan tuntutan dari luar, misalnya kepentingan keluarga, hidup kemasyarakatan dibatasi, acara harian dianggap tidak penting, bahkan pekerjaan rutin diletakkan di luar perhatiannya. Yang menyita lahir batin mereka adalah sesuatu yang sedang mereka hadapi, mereka membuat konsentrasi. Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses studi pada tahap persiapan, tetapi lebih intensif. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal. Jika dari usaha konsentrasi itu, tidak lahir suatu keberhasilan dalam waktu yang wajar, konsentrasi memuncak menjadi semacam kegilaan. Orang yang itu menjadi kecewa, kendor dan kehilangan kesabaran.”mengapa belum muncul ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian cara baru dibenakku? Jawaban pasti ada! Tetapi dimana”.

### 3) Inkubasi

Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja. Caranya adalah dengan beristirahat.

### 4) Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab bagian yang paling menarik. Pada waktu tahap iluminasi itu datang, kita merasa gembira. Hal ini dapat dipahami, sebab tahap iluminasi tiba, baru sesaat sesudah konsentrasi yang padat dan kekecewaan atas kegagalan yang kerap dialami.

### 5) Verifikasi/ Produksi

Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Tahap menemukan ide barulah merupakan akhir dari suatu awal. Masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja

merupakan bagian penting dalam karya kreatif. Betapapun banyak ide, gagasan, ilham, impian bagus-bagus yang ditemukan, jika tidak dapat diwujudkan, semuanya akan lenyap. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok.

Demikianlah tahapan-tahapan proses kreativitas yang harus dilalui oleh orang-orang yang berpikir kreatif yang dimulai dari persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi dan berakhir pada tahap verifikasi/produksi. Anak dapat menjadi kreatif karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan dari sisi emosi, namun yang paling penting kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah.<sup>53</sup>

b. Teori belahan otak kanan dan kiri

Pada sebagian besar orang akan menggunakan tangan kanan sebagai gerakan yang dominan, hal ini menunjukkan otak kiri lebih dominan bekerja. Tetapi pada sebagian orang menggunakan tangan kiri (kidal) untuk banyak melakukan sesuatu yang berarti ia dominan menggunakan otak kanan.<sup>54</sup> Dihipotesiskan bahwa otak kanan berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif. Hal ini terlihat pada teori dikotomi mental yang terlihat ada tabel di bawah ini.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup>Rahmalina, "Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun", Jurnal Pendidikan PAUD, Vol. 02, No. 1, Januari 2017, 12. (diakses 8 Maret 2022).

<sup>54</sup> Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014),60.

<sup>55</sup>Munandar Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi*, 61

Tabel 1  
Dikotomi Mental

Belahan Otak Kiri	Belahan Otak Kanan
Intelek Konvergen Intelektual Rasional Verbal Horizontal Konkret Realistis Diarahkan Diferensial Sekuensial Historical Analitis Eksplisit Objektif Seksesif	Intuisi Divergen Emosional Metaforik, Intuitif Nonverbal Vertikal Abstrak Impulsif Bebas Eksistensial Multipel Tanpa batas waktu Sintesis, holistik Implisit Subyektif Simultan

Sumber: Springer, S.P. dan Deutsch, G., dalam Munandar

## 2. Syarat tercapainya pembelajaran yang kreatif

Menurut Munandar

### a. Guru dan pimpinan yang kreatif

Guru kreatif menetapkan tujuan, maksud, membangun kemampuan dasar, mendorong pencapaian pengetahuan tertentu, menstimulasi keingintahuan dan eksplorasi, membangun motivasi, mendorong percaya diri dan berani mengambil risiko. Lalu, fokus pada penguasaan ilmu dan kompetisi, mendukung pandangan positif, memberikan keseimbangan dan kesempatan memilih dan menemukan, serta mengembangkan pengelolaan diri (kemampuan atau keterampilan metakognitif), menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknik dan strategi untuk memfasilitasi lahirnya kreativitas, membangun lingkungan yang kondusif terhadap tumbuhnya kreativitas, dan mendorong imajinasi dan fantasi. Menurut Munandar sebenarnya guru tidak dapat mengajarkan kreativitas kepada anak didiknya, namun

guru dapat memunculkan kreativitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.<sup>56</sup>

Pemimpin sekolah yang kreatif akan memberikan peluang atau kebebasan dan ijin kepada warga sekolah (guru, peserta didik, staf) untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Pemimpin kreatif akan melibatkan berbagai pihak dalam dialog kreatif dan pembuatan keputusan kreatif. Pemimpin kreatif akan menjadi sumber inspirasi, memberi akses, waktu, sumber, dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk melakukan eksperimen dan berbeda pandangan (konflik).

b. Kurikulum dan Pembelajaran yang kreatif

Kurikulum disusun dengan tujuan pembelajaran tertentu, antara lain tercapainya pembelajaran dan produk pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran yang kreatif akan didasarkan kepada prinsip (*differentiated instruction/DI*) sebagai berikut:

- 1) Anak dalam usia sama memiliki perbedaan dalam beberapa hal, yaitu kesiapan belajar, minat, gaya belajar, dan pengalaman.
- 2) Perbedaan itu memengaruhi apa yang perlu dipelajari anak didik dan tugas utama guru dan sekolah ialah memaksimalkan kemampuan setiap anak didik.
- 3) DI juga merupakan usaha perbaikan untuk mencapai mutu tinggi kurikulum dan pembelajaran, anak didik terlibat dalam menetapkan tujuan.
- 4) Kurikulum mempunyai hubungan dengan pengalaman dan minat anak didik.

Munandar mengatakan dalam bukunya *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Ia menyebutkan bahwa kurikulum khusus dapat dibuat untuk model belajar mengajar kreatif, diantaranya dengan

---

<sup>56</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 109.

menggunakan beberapa taksonomi. Munandar memperkenalkan delapan model taksonomi yang dapat digunakan, antara lain: Bloom, Guilford, Taylor, Treffinger, Renzulli, Williams, Krathwohl, dan Clark.<sup>57</sup> Model-model tersebut dapat dimodifikasi untuk siswa berbakat antara lain: modifikasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar. Model-model ini dipilih karena beberapa pertimbangan, menurut Parke yang dikutip Munandar, antara lain:

- 1) Setiap model membangun keterampilan yang penting bagi anak berbakat dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mencapai sasaran belajar.
- 2) Model-model ini dapat digunakan dalam kelas biasa.
- 3) Model-model ini mudah digunakan, dipahami, dan diterapkan dalam kurikulum.
- 4) Model-model ini dapat mengembangkan kreativitas siswa.<sup>58</sup>

Dalam pengembangan kurikulum model memberikan kerangka untuk menentukan pilihan bagi guru. Dengan menguasai berbagai model belajar, guru dapat menentukan keefektifan dari suatu model tersebut, yaitu dengan memilih model mana yang tepat dengan metode mengajar yang digunakan, seperti yang diungkapkan Munandar bahwa penggunaan model belajar mengajar yang paling bermanfaat adalah jika guru dapat bekerja dengan berbagai model dan menggunakannya sesuai dengan situasi yang memerlukan pendekatan tertentu.<sup>59</sup>

c. Sarana dan prasarana yang kreatif

Proses belajar semata tidak cukup untuk dapat membentuk dan menumbuhkembangkan sikap dan motivasi kreatif anak didik. Untuk itu, diperlukan sarana yang secara berkesinambungan memelihara dan mempertahankan sikap dan motivasi anak didik berproses kreatif secara

---

<sup>57</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 161.

<sup>58</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*

<sup>59</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, 162

ajek. Penciptaan wahana kreatif menjadi stimulan yang selalu hadir dan menggugah siswa untuk berkreasi. Guru memainkan peran sebagai sponsor kreativitas, yaitu guru melakukan kegiatan yang mendorong anak didik terlibat melalui pemberian hadiah terhadap suatu perilaku kreatif. Memberikan kesempatan untuk mencapai prestasi, memfasilitasi tumbuhnya kemampuan berpikir divergent dengan memberikan kesempatan anak didik mengomunikasikan ide mereka dan mengakui atau menghargai gagasan kreatif atau kemampuan berpikir divergent.

d. Suasana yang kreatif dan pemberian penghargaan

Guna menciptakan wahana kreatif, di luar institusi sekolah diperlukan pula institusi lain yang harus berkomitmen dan bertanggung jawab membangun suasana pendidikan kreatif bagi siswa. Ajang lain yang tidak kalah penting ialah perlakuan konsisten berupa penghargaan, pengakuan, pujian, akan karya kreatif mereka. Siswa yang secara konsisten mendapatkan pengakuan dan penghargaan yang proporsional akan hasil karyanya, utamanya yang bernilai kreatif, merasa mendapatkan tempat akan prestasinya. Itu dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan konsep diri yang positif.<sup>60</sup>

3. Cara Guru Membentuk Kreativitas Peserta didik

Faktor pembentukan kreativitas yang terpenting adalah guru, walaupun pada umumnya guru sebenarnya tidak diajarkan kreativitas, namun guru dapat memunculkan, memupuk, dan merangsang pertumbuhan kreativitas.<sup>61</sup> Sebagai seorang guru tentu harus menggunakan model dan strategi belajar dalam proses belajar dan mengajar. Untuk dapat membentuk kreativitas peserta didik tentu guru harus menggunakan model dan strategi yang mendukung pembentukan kreativitas.

<sup>60</sup> <https://mediaindonesia.com> (diakses tanggal 6 mei 2022)

<sup>61</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004),109.

#### a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan/strategi, metode dan teknik pembelajaran. Contoh model pembelajaran yang dapat membentuk kreativitas peserta didik antara lain model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran berbasis portofolio, dan model pembelajaran kontekstual.<sup>62</sup>

Berikut kita bahas model pembelajaran tersebut.

##### 1) Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran dengan cara membuat kelompok siswa dalam belajar. Pembelajaran kooperatif dapat dibentuk dari beberapa orang siswa yaitu empat atau lima orang siswa yang mempunyai kemampuan berbeda dalam suatu kelompok dan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan yang sama. Model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, dan saling bertanggungjawab. Nur dalam Masganti menguatkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa belajar semua mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.<sup>63</sup>

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran kooperatif antara lain:

- a) Lebih dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.

---

<sup>62</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 40.

<sup>63</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 41.

- b) Lebih dapat mengembangkan aktualisasi diri siswa.
- c) Lebih dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan keterampilan-keterampilan sosial yang akan berguna dalam kehidupan di masyarakat.
- d) Lebih dapat menumbuhkan sikap berbagi ilmu di antara siswa
- e) Lebih dapat melatih siswa untuk bekerjasama
- f) Lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung yang bermakna bagi dirinya.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- a) Sebagian siswa tidak terlibat dalam diskusi tetapi sibuk mengobrol atau bergosip.
- b) Waktu habis untuk debat hal-hal yang sepele.
- c) Dapat terjadi kesalahan pendapat secara berkelompok.

Walaupun masih memiliki beberapa kekurangan namun model pembelajaran ini masih dianggap efektif dalam pembentukan dan pengembangan kreativitas peserta didik. Menurut Sherman dalam Masganti bahwa pembelajaran kooperatif sangat baik digunakan dalam pembelajaran sains.<sup>64</sup> Ia menambahkan bahwa bekerja dalam kelompok mendorong siswa untuk menemukan petualangan sains. Sebuah program yang dikembangkan dan diteliti *Rutgers University*, yang bernama *Sciences Teams*, menerapkan pembelajaran kooperatif untuk mempelajari sains pada tiga puluh sekolah dasar di New Jersey selama dua tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswa yang belajar sains secara berkelompok lebih menyukai sains dan kreatif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa-

---

<sup>64</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 43

siswa yang tidak menggunakan pembelajaran kelompok (kelas kontrol).

## 2) Model pembelajaran konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme didasari bahwa pembelajaran bukanlah proses transfer pengetahuan kepada siswa seperti mengisi sebuah tong kosong dengan air. Pembelajaran hendaklah lebih bermakna dan menekankan agar siswa merekonstruksi/membangun pengetahuan sendiri. Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf dalam Masganti menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran konstruktivisme adalah memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih dipahami anak dan berguna baginya. Ada 6 (enam) karakteristik model pembelajaran konstruktivisme, yaitu: Pembelajaran aktif, pembelajaran autentik dan sesuai situasi, berhubungan dengan kehidupan nyata, mendirikan tonggak pengetahuan, masyarakat pembelajar, dan refleksi.

Cruickshank, Jenkins, dan Metcalf juga menyatakan model pembelajaran konstruktivisme sangat baik digunakan jika tujuan pembelajaran adalah untuk menemukan sebuah pendapat baru yang dikonstruksi dari pengalaman masa lalu anak. Konstruksi pengalaman masa lalu menjadi temuan baru bagi anak dan jalan terbaik membangun sikap kreatif dalam berpikir bagi anak.

Hubungan model pembelajaran konstruktivisme dengan pengembangan kreativitas dapat dilihat dari pengembangan kemampuan berpikir anak dalam model pembelajaran tersebut. Suryabrata menyatakan kreativitas dapat terbina melalui proses berpikir. Di dalam kegiatan berpikir terjadi proses dinamis mencakup tiga langkah, yakni pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Melalui proses berpikir maka muncul gagasan baru yang merupakan hasil kreativitas pikiran anak.

### 3) Model pembelajaran berbasis portofolio

Model pembelajaran berbasis portofolio merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dan pikiran peserta didik melalui interaksinya dengan berbagai sumber dan lingkungan (*salingtemas*). Harmin dan Toth dalam Masganti menyatakan bahwa dengan menggunakan portofolio anak dapat belajar dari pengalamannya. Portofolio dapat menggambarkan kesungguhan, kemantapan, dan kerja keras yang cerdas dari seorang anak. Jika mereka mengkoleksi karyanya dengan baik, maka karya tersebut dapat menginspirasinya.

### 4) Model pembelajaran kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang menggunakan konteks yaitu peristiwa yang dialami siswa. Misalnya belajar tentang problema sampah yang tidak terurus di lingkungannya. Menurut Johnson dalam masganti ada tujuh strategi yang harus ditempuh dalam penggunaan model konstekstual:

- a) Pengajaran berbasis problem
- b) Menggunakan konteks yang beragam
- c) Mempertimbangkan kebhinekaan siswa
- d) Memberdayakan siswa untuk belajar mandiri
- e) Belajar melalui kolaborasi
- f) Menggunakan penilaian autentik
- g) Mengejar standar tinggi

### b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola tindak guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Di dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan pembelajaran. Rowntree dalam Masganti mengelompokkan strategi pembelajaran menjadi dua bagian, yaitu *expository-discovery learning*, dan *group-individual learning*. Contoh strategi pembelajaran *expository-discovery learning* yang dapat

membentuk kreativitas peserta didik antara lain strategi pembelajaran inkuiri, strategi pembelajaran *discovery*, dan strategi pembelajaran berbasis masalah. Jenis-jenis strategi pembelajaran *group-individual learning* antara lain strategi pembelajaran bermain peran dan strategi pembelajaran *quantum*. Berikut akan kita bahas satu per satu:

1) Strategi pembelajaran *expository-discovery learning*

a) Strategi pembelajaran inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan anak mengolah pesan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Di dalam strategi pembelajaran inkuiri, anak dirancang untuk terlibat dalam melakukan penggalan informasi (*inquiry*).<sup>65</sup> Disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip Masganti,dkk., bahwa strategi pembelajaran inkuiri merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Tujuan utama pembelajaran ini adalah menolong peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru atau siswa lain dan mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut berdasarkan rasa ingin tahu. Sanjaya menyatakan ada tiga ciri utama dalam strategi pembelajaran inkuiri, yaitu:

- (1) Menekankan kepada aktivitas anak secara maksimal, maksudnya di dalam pembelajaran anak harus memiliki aktivitas mencari informasi;
- (2) Seluruh aktivitas yang dilakukan anak diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang

---

<sup>65</sup>Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 49.

dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*)

- (3) Penggunaan inkuiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Banyak ahli menyatakan bahwa strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas anak didik. Diantaranya Metzler yang menjelaskan bahwa, strategi pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan anak kreativitas dalam pendidikan jasmani. Kemudian Graham, Holt/Hale & Parker sebagaimana dikutip Metzler dalam Masganti juga berpendapat bahwa dalam strategi pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, juga membantu siswa menjadi ekspresif, kreatif, dan terampil dalam aspek psikomotor.

b) Strategi pembelajaran *discovery*

*Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran *discovery* di kelas sebagai berikut:

(1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini anak dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, melihat alam sekitar, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan

masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Bruner memberikan stimulasi dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan bertanya.

(2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah tahap stimulasi, selanjutnya guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Misalnya pertanyaan: Mengapa sebagian air dapat diminum dan sebagian lagi tidak dapat diminum? Hipotesis sementara; air yang dapat diminum air yang bersih dan air yang tidak diminum air yang kotor. Anak kemudian ditantang untuk mencari bukti terhadap hipotesis tersebut.

(3) *Data collection* (pengumpulan data).

Ketika pengumpulan data berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para anak untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Misalnya anak ditunjukkan berbagai macam gambar kondisi air dan anak memilah gambar-gambar tersebut ke dalam kelompok air yang dapat diminum dan air yang tidak dapat diminum.

(4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua

informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sejenisnya, lalu diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Dari penelaahan gambar-gambar air yang dilihat anak, maka anak dapat membuat daftar air yang dapat diminum dan air yang tidak dapat diminum.

(5) *Verification* (pembuktian)

Pembuktian adalah tahap anak melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif yang dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Menurut Bruner, pembuktian bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif sebab guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pengolahan dan penafsiran data maka dicek apakah hipotesis terbukti atau tidak.

(6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dimana pada pelaksanaan pembelajaran anak cenderung lebih aktif/pembelajaran berpusat pada anak (*student center*), anak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti melakukan percobaan/ eksperimen sehingga dapat menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Tujuan dari model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan memberikan pengetahuan baru (penemuan baru) atau hal-hal baru pada anak, sehingga anak lebih mudah memahami pokok bahasan, pembelajaran lebih berkesan, menarik dan pembelajaran tahan lama dalam ingatan anak.<sup>66</sup>

Sintaks model pembelajaran tematik berbasis *discovery learning* terdiri dari sembilan tahap, yaitu:

- (1) Menentukan tema pembelajaran;
- (2) Mengembangkan/ menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema
- (3) Menyiapkan alat & bahan yang diperlukan;
- (4) Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan);
- (5) Problem statement (pernyataan/ identifikasi

c) Strategi pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah menurut Masganti dapat merujuk pada pendapat Bruner dan Vygotsky tentang *scaffolding*. Ia menjelaskan bahwa Bruner mengartikan *scaffolding* sebagai sebuah proses dari pelajar yang dibantu untuk mengatasi masalah tertentu yang berada di luar kapasitas perkembangan dengan bantuan guru atau orang yang lebih mampu. Sedangkan Vygotsky menyatakan bahwa *scaffolding* adalah bantuan yang diberikan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu yang dapat mengantarkan anak untuk memaksimalkan kemampuannya di dalam *Zone of Proximal Development*.

Arends dalam Masganti menjelaskan bahwa para pengembang Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menyatakan ada 4 (empat) karakteristik dalam PBL antara lain:

---

<sup>66</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 53.

- (1) Pengajuan masalah,
- (2) Keterkaitan antar disiplin ilmu,
- (3) Investigasi autentik, dan
- (4) Kerja kolaboratif.

Pembelajaran berbasis masalah tipe *problem solving* memiliki kelebihan antara lain,

- (1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan.
- (2) Memiliki ketrampilan berpikir tinggi untuk memecahkan masalah, pembelajaran lebih bermakna.
- (3) Menjadikan anak lebih mandiri dan menanamkan sikap sosial yang positif.
- (4) Memudahkan anak mencapai ketuntasan belajar yang maksimal karena dapat berinteraksi dengan guru secara maksimal.

## 2) Strategi pembelajaran *group-individual learning*

### a) Strategi pembelajaran bermain peran

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain peran sangat membantu anak menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkannya dalam berbagai bentuk kegiatan kreatif. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya di kemudian hari. Pengalaman selama bermain peran akan mendukung semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek agama dan moral, sosialemosional, fisik, kognitif, dan bahasa.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 57.

Secara teoritik kegiatan bermain peran dibedakan menjadi dua, yaitu: bermain peran makro, yaitu: anak memerankan secara langsung tokoh yang dipilihnya, missal: petani, polisi, dokter. Bermain peran mikro, yaitu: anak menjadi dalang atau sutradara dan menggunakan alat-alat permainan berukuran kecil dalam bermain, seperti: bermain orang-orangan kertas.

b) Strategi pembelajaran *quantum*

Strategi *quantum learning* adalah strategi pembelajaran yang mengedepankan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran. Strategi *quantum learning* dilakukan melalui penataan kelas, penggunaan media yang dapat mensugesti dan memotivasi pelajar untuk mencintai kegiatan belajar.

Menurut De Porter dan Hernacki dalam Masganti, Ada tujuh prinsip kunci dari berbagai teori pembelajaran yang menjadi landasan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *quantum* yaitu:

- (1) Teori otak kanan dan kiri
- (2) Teori otak *triune* (*3 in 1*)
- (3) Pilihan modalitas (*visual, auditorial*, dan kinestetik)
- (4) Teori kecerdasan ganda.
- (5) Pendidikan holistik.
- (6) Belajar berdasarkan pengalaman.
- (7) Belajar dengan simbol (*metahphoric learning*)
- (8) Simulasi atau permainan

Keunggulan strategi pembelajaran *Quantum Learning* antara lain:

- (1) Pembelajaran *quantum* berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika kuantum meskipun serba sedikit istilah dan konsep kuantum dipakai.
- (2) Pembelajaran *quantum* lebih bersifat humanistik, bukan positivistis empiris, “hewanistik”, dan atau nativistis.
- (3) Pembelajaran *quantum* lebih konstruktivistis, bukan positivistis, empiris, behavioristik.

- (4) Pembelajaran quantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.
- (5) Pembelajaran quantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi.
- (6) Pembelajaran quantum sangat menentukan kealamiahan dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
- (7) Pembelajaran quantum sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran.
- (8) Pembelajaran quantum memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
- (9) Pembelajaran quantum memusatkan perhatian pada pembentukan ketrampilan akademis, ketrampilan (dalam) hidup, dan prestasi fisik atau material.
- (10) Pembelajaran quantum menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
- (11) Pembelajaran quantum mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban.
- (12) Pembelajaran quantum mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Kelemahan strategi pembelajaran *Quantum Learning* antara lain adalah:

- (1) Membutuhkan pengalaman yang nyata
- (2) Waktu yang cukup lama untuk menumbuhkan motivasi belajar
- (3) Kesulitan mengidentifikasi ketrampilan siswa

Menurut De Porter, Reardon, dan Nourie yang dikutip Masganti bahwa guru yang mengajar menggunakan metode *quantum learning* harus memperhatikan asas utama pembelajaran ini yaitu” Bawa Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Kita ke Dunia Mereka” Asas ini mengingatkan guru pentingnya mengenal dunia murid untuk dapat membawa murid ke dalam pembelajaran yang

akan dilakukan guru. Guru harus mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan keunikan belajar siswa (kecerdasan, gaya belajar, gaya berpikir, dan kepribadian siswa).

Prinsip-prinsip belajar yang harus dipahami guru adalah:

- (1) Segalanya berbicara
- (2) Segalanya bertujuan
- (3) Pengalaman sebelum pemberian nama
- (4) Akui setiap usaha.
- (5) Jika layak dipelajari, maka layak dirayakan

Di samping itu guru harus memahami Kerangka Rancangan Belajar dalam pembelajaran *quantum* yang dikenal dengan istilah TANDUR. TANDUR singkatan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan. Kerangka rancangan belajar di atas diterjemahkan dalam langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam *quantum learning* antara lain:

- (1) Kekuatan AMBAK

Tumbuhkan minat dengan mengajak siswa memuaskan “Apakah Manfaatnya BAgiku (AMBAK) tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Di dalam istilah lain disebutkan ‘Tumbuhkan minat belajar siswa’ yang dikaitkan dengan AMBAK.

- (2) Penataan Lingkungan Belajar.

Lingkungan belajar harus ditata serapi mungkin sehingga nyaman bagi anak-anak untuk belajar.

- (3) Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara dapat dilakukan guru dengan memperbanyak pujian dan meminimalkan kritik dalam pembelajaran.

- (4) Menemukan gaya belajar yang tepat.

Di dalam pembelajaran guru harus mengkombinasikan pembelajaran yang cocok untuk murid auditori (misalnya, diskusi, tanya jawab, atau memutar musik sebagai latar dalam pembelajaran), murid visual (misalnya menyediakan alat peraga, memberikan kesempatan melakukan pengamatan, atau menyediakan kertas warna-warni), dan murid kinestetik (memberi kesempatan pindah tempat, mempraktikkan apa yang sedang dipelajari, atau menyentuh benda-benda yang sedang dipelajari).

(5) Membiasakan mencatat.

Kegiatan mencatat adalah kegiatan yang membosankan. Agar tidak membosankan guru dapat menyarankan siswa menggunakan pulpen/spidol warna-warni dalam membuat catatan di buku.

(6) Membiasakan membaca.

Memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca buku atau sumber belajar lainnya dalam pembelajaran.

(7) Jadikan anak lebih kreatif.

Mendorong siswa mencoba hal-hal baru dan tidak memberi komentar yang merendahkan terhadap hasil karya siswa.

(8) Melatih kekuatan memori anak.

Strategi pembelajaran *quantum* dapat meningkatkan kecerdasan spiritual melalui tadabbur alam semesta dan melalui *spiritual journey* yaitu *outer journey* dan *inner journey*. Melalui *spiritual journey* diharapkan muncul perasaan tunduk karena melihat langsung kebesaran Allah Swt sehingga timbul tekad untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah lalu.

Strategi pembelajaran *quantum* juga dapat meningkatkan kecerdasan emosional melalui pemahaman dahsyatnya *quantum power* dengan mengajak peserta didik memahami hukum tarik-menarik (*law of attraction*) di alam semesta tentang perbuatan

baik dan buruk sehingga dapat mendorong seseorang untuk selalu berbuat baik dan menumbuhkan motivasi berbuat baik. Kedua dengan merubah frekwensi gelombang otak melalui musik.

Lingkungan dan fasilitas yang mendukung pembelajaran *Quantum* antara lain:

- (1) Lingkungan kelas yang jauh dari kebisingan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.
- (2) Pencahayaan di kelas yang baik.
- (3) Penggunaan aneka warna dalam benda-benda yang ada di kelas
- (4) Pengaturan meja dan kursi yang mudah diubah-ubah.
- (5) Menempatkan tanaman di dalam kelas atau di luar kelas.
- (6) Musik
- (7) Menggunakan alat tulis warna-warni.
- (8) Media-media yang mendukung pembelajaran.

Untuk merancang pembelajaran quantum yang dinamis perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- (1) Meningkatkan partisipasi siswa dengan mengubah kelas biasa menjadi kelas menarik.
- (2) Memotivasi dan menumbuhkan minat dengan menerangkan kerangka acuan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan)
- (3) Membangun rasa kebersamaan.
- (4) Menumbuhkan dan Mempertahankan Daya Ingat
- (5) Merangsang daya dengar siswa.

Dalam melaksanakan pembelajaran *quantum* guru harus mengingat kerangka rancangan belajar yang dikenal dengan TANDUR. Kerangka dasar ini penting sebab minat belajar siswa tidak timbul secara spontan, melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar.

#### 4. Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas itu lahir dan timbul pada masa kanak-kanak sampai masa remaja. Adapun bagaimana berkembangnya dan kemana arah perubahannya, terpengaruh oleh pengalaman anak dalam keluarga, masyarakat, sekolah dan teman-temannya.

Adapun yang mempengaruhi kreativitas adalah :

##### a. Faktor-faktor intern

Yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, dimana faktor intern ini meliputi:

##### 1) Faktor jasmaniah

##### a) Faktor kesehatan

Proses berfikir seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Agar seseorang dapat berfikir kreatif haruslah mengusahakan kesehatan dalam keadaan baik termasuk pemenuhan gizi makanan.

##### b) Cacat tubuh

Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan tubuh juga mempengaruhi cara berfikir seseorang, karena siswa yang cacat belajarnya juga akan menjadi terganggu.

##### 2) Faktor psikologi

##### a) Inteligensi

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan Psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain, namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ lain. Karena fungsi otak itu sendiri sebagai

pengendali tertinggi dari hampir seluruh aktivitas manusia.<sup>68</sup> Siswa mempunyai inteligensi tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah.<sup>69</sup> Sehingga seorang anak apabila memiliki tingkat inteligensi yang normal atau tinggi, maka akan dapat berfikir yang lebih kreatif dan berhasil dengan baik.

b) Kesiapan

Kesiapan yaitu kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa dalam proses belajar sudah ada kesiapan, maka kreativitas siswa akan timbul.

c) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkatan dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain yang sudah siap (matang) dalam melaksanakan kecakapan yang lebih kreatif. Misalnya, anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berfikir, dan lain-lain.

d) Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat kreatif dalam belajar, mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

e) Minat

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap

---

<sup>68</sup> Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007)

<sup>69</sup> Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 56

sesuatu.<sup>70</sup> Minat juga bisa diartikan dengan suatu sikap atau kondisi dimana seseorang tergerak untuk berbuat karena adanya rangsangan belajar semacam itu sekaligus memberi kemungkinan menggerakkan potensi kreatifnya.<sup>71</sup>

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap berfikir kreatif anak, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sehingga mempengaruhi kreativitas anak. Kreatif, yaitu tempat bagi anak-anak untuk berkarya [produksi] sesuai dengan minat, bakat, bermain, dan kecerdasannya.

f) Bakat

Bakat merupakan kecakapan potensial yang bersifat khusus, yaitu khusus dalam sesuatu bidang atau kemampuan tertentu.<sup>72</sup> Bakat juga bisa diartikan sebagai kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau ketrampilan, yang relative bisa bersifat umum atau khusus. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan-latihan pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat tersebut bisa terwujud.<sup>73</sup>

g) Faktor Kelelahan

Kelelahan sangat mempengaruhi berfikir siswa, agar siswa dapat berfikir haruslah menghindari sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor-Faktor Ekstern

Yaitu faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap cara berfikir anak yaitu :

---

<sup>70</sup> Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007)

<sup>71</sup> Utami Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, (Jakarta: Muliasari, 1988), 55

<sup>72</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses*, 101

<sup>73</sup> Munandar Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas*, 2

### 1) Faktor keluarga

Peran yang dimainkan oleh keluarga dalam pembentukan kreativitas anak sangatlah berpengaruh. Perkembangan bakat dan kreativitas anak sangat berpengaruh oleh cara hidup dalam keluarga dan oleh posisi dan sikap orang tua terhadap anak.<sup>74</sup> Dengan demikian orang tua harus mengetahui perkembangan anak, sehingga orang tua dapat mengarahkan dan mendorongnya, dan hasilnya anak dapat mengembangkan kreativitas dengan kemampuan berfikirnya serta kematangan emosi yang dimilikinya.

### 2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi kreativitas siswa meliputi metode pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.<sup>75</sup> Di berbagai macam faktor tersebut, apabila dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka perkembangan kreatif anak akan berkembang dengan baik pula

### 3) Faktor lingkungan

Dalam perkembangan kreativitas anak, lingkungan merupakan faktor yang penting, sebab perkembangan dan kematangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, lebih-lebih dalam pengembangan kreativitas anak itu sendiri.<sup>76</sup> Lingkungan yang baik adalah yang dapat menunjang kreativitas anak.

Lingkungan tersebut adalah yang memiliki indikasi sebagai berikut:

---

<sup>74</sup> M. Kholifah Barokah dan Zakiyah Derajat, *Mencari Bakat Anak-Anak*, Cet. II, (Jakarta: Bulan Bintang, 1983), 35.

<sup>75</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 64.

<sup>76</sup> M. Kholifah Barokah dan Zakiyah Derajat, *Mencari Bakat Anak-Anak*, Cet. II, (Jakarta: Bulan Bintang, 1983), 24

- a) Lingkungan yang dapat memberikan semangat atau motivasi untuk mengembangkan aspek sosial, diantaranya dengan mengenalkan sikap yang perlu dimiliki dalam pergaulan.
  - b) Lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi menurut minat dan hasrat yang dimiliki anak
- Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.<sup>77</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan dapat menunjang perkembangan kreativitas, tergantung pada anak itu sendiri mengaplikasikannya dari bentuk aktivitas yang dilakukan dalam kehidupannya, lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Sebab, bila lingkungan tersebut menunjang maka anak akan bisa berkembang dengan baik. Sebaliknya, jika lingkungan itu tidak menunjang, maka anak akan mengalami kegagalan untuk mengembangkan kreativitasnya.

#### 5. Faktor Penghambat kreativitas

Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu yang tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.

Adapun kendala-kendala lain yang dapat menghambat kreativitas adalah sebagai berikut:

##### a. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan

---

<sup>77</sup> Andang Isma'il, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 137

kreativitas.<sup>78</sup> Anak senang menerima hadiah dan kadangkadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya, dan itu masalahnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah yang tidak berupa materi, tapi hendaknya berkaitan erat dengan kegiatannya, misalnya dengan memberikan kesempatan untuk menampilkan dan mempresentasikan pekerjaannya sendiri, atau bisa juga dengan memberikan pujian yang bisa memotivasi untuk berkreasi.<sup>79</sup>

b. Persaingan (kompetisi)

Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

c. Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan, sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya dan pada ujian yang harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang biasanya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara.

d. Keluarga

Tidak jarang karena keinginan orang tua membantu anak berprestasi sebaik mungkin, mereka mendorong dalam bidang-bidang yang tidak diminati anak. Akibatnya ialah, meskipun anak berprestasi cukup baik menurut ukuran standar, mencapai nilai tinggi, mendapat penghargaan, tetapi mereka tidak menyukai kegiatan tersebut sehingga tidak menghasilkan sesuatu yang betul-betul kreatif.

---

<sup>78</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 224.

<sup>79</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 114.

### C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dan pembandingan pada penelitian ini perlu menelaah penelitian-penelitian sebelumnya, antara lain penelitian dari Mustika Mahardika dengan judul Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang, penelitian ini meliputi: perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi pengembangan kreativitas yang dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana PAUD dalam mengembangkan kreativitasnya. Ada kemiripan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan antara lain dari sisi objek yang akan diteliti yaitu kreativitas, selain itu metode pengumpulan datanya juga sama yaitu dengan observasi wawancara, dan dokumentasi. Namun secara substantif tentu saja ada beberapa perbedaan antara lain dari subjek yang diteliti, subjek penelitian yang dilakukan oleh Mustika adalah anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa di usia sekolah dasar, selain itu pada penelitian ini membahas kreativitas dalam cakupan yang lebih luas yaitu kreativitas seni, kreativitas bahasa, kreativitas bermain dan kreativitas sains. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah hanya pada cakupan pembentukan kreativitas siswa. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmalina dengan judul Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 tahun. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini yang berumur antara 4-6 Tahun. Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain pada variabel yang dibahas yaitu membahas tentang kreativitas. Namun ada beberapa perbedaan yaitu pada objek penelitiannya, penelitian yang dilakukan Rahmalina meneliti pada anak usia dini (AUD) atau pra sekolah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada siswa di sekolah dasar (SD). Selain itu penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif

sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Berikutnya adalah penelitian dari Dea Indah T. dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Pendidikan dengan judul Pengembangan Karakter dan Kreativitas Siswa Melalui Model *Role Playing*. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan karakter dan kreativitas siswa dengan model *role playing*. Dalam penelitian ini memuat beberapa persamaan antara lain pada salah satu tema pembahasan yaitu tentang kreativitas dan *role playing* sebagai metode pembelajarannya. Ada beberapa perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain pada fokus atau tema pembahasannya. Dalam penelitian Dea Indah Tyastuti fokus terhadap pengembangan bukan pada pembentukan, perbedaan lain adalah penggunaan metode penelitian yaitu menggunakan studi kepustakaan sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Selain itu masalah yang dibahas adalah karakter dan kreativitas bukan hanya pada sisi pembentukan kreativitas peserta didik saja.

Penelitian berikutnya adalah penelitian dari Putu Desy dan kawan-kawan dengan judul Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi menggunakan metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Ada kemiripan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pembahasan kreativitas siswa, namun secara esensi lebih banyak perbedaan yang tampak antara lain pada pokok bahasan yang dipilih lebih spesifik yaitu tentang kemampuan berbicara dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada mata pelajaran tematik. Perbedaan lain juga terlihat pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan *nonequivalent control group design*.

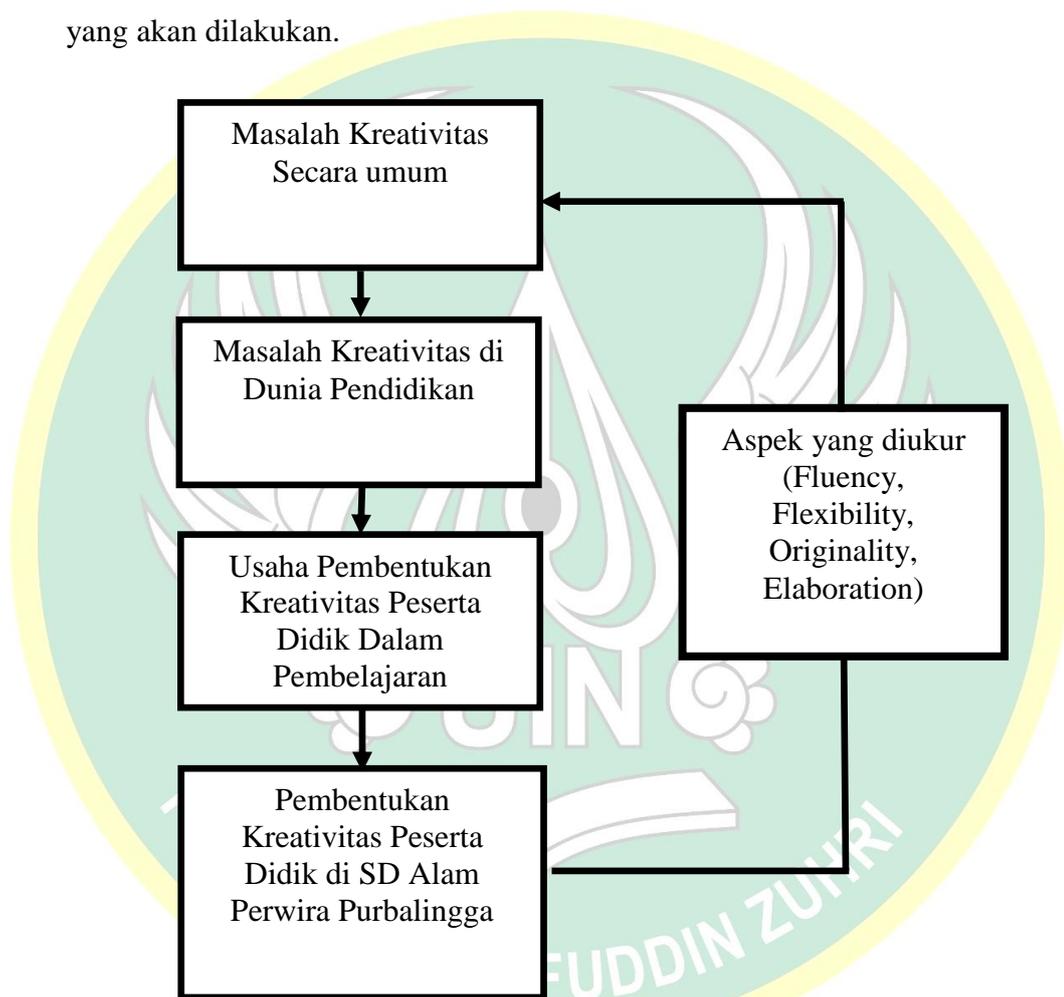
Penelitian berikutnya adalah dari Mohammad Faizal Amir dkk. dengan judul Pengembangan Domino Pecahan Berbasis *Open Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kkreatif Siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu terbuka berbasis domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar pada materi pecahan dan mengetahui hasil pengembangannya. Ada beberapa persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama meneliti dengan objek kreativitas di sekolah dasar. Kemudian teknik pengumpulan data yang diambil juga hampir sama. Namun ada juga beberapa perbedaan antara lain penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian jenis kualitatif. Kemudian penelitian dari Mohammad Faizal, dkk. Ini berfokus kepada muatan mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini berbicara masalah pembentukan kreativitas secara umum di semua muatan tematik.

Selanjutnya adalah penelitian dari Wa Ode dkk., dengan judul Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kkreatif Siswa SD Melalui Project Based Learning, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif antar kelas yang menerapkan model pembelajaran project based learning dan kelas yang bukan project based learning pada materi daur air. Persamaan dari penelitian Wa Ode dkk., dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada objek penelitiannya yaitu sama-sama meneliti tentang kreativitas siswa Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan yang tampak adalah jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, kemudian penelitian ini hanya menggunakan satu metode pembelajaran yaitu *project based learning* sedangkan peneliti mengangkat dari berbagai metode dan strategi yang digunakan untuk membentuk kreativitas siswa tingkat Sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian yang diuraikan dapat diambil kesimpulan bahwa belum ditemukan penelitian yang memiliki kesamaan secara keseluruhan baik fokus, lokus, dan tempus dengan penelitian yang akan dilakukan.

#### D. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, kerangka berpikir sebagai model terkait bagaimana keterkaitan teori dengan beberapa faktor yang teridentifikasi sebagai permasalahan penting.<sup>80</sup> Kerangka Berpikir pada penelitian ini adalah alur bagaimana pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga. Di bawah ini adalah visualisasi kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 2  
Kerangka Berpikir

<sup>80</sup>Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2010), 91

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Paradigma dan Pendekatan Penelitian**

##### 1. Paradigma penelitian

Penelitian yang ditulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, berupa penjelasan pendeskripsian atau narasi penginterpretasian suatu objek yang ada.<sup>81</sup> Penelitian jenis ini adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif.<sup>82</sup> Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif (QD) diawali dengan proses atau peristiwa penjas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut. Penelitian tersebut memiliki tujuan sebagai penjelasan atau pendeskripsian pembentukan kreativitas siswa di SD Alam Perwira Purbalingga. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, dikarenakan penelitian dilakukan pada objek alamiah.<sup>83</sup> Artinya pengumpulan data dilakukan tidak pada kondisi yang terkendali atau labolatoris. Peneliti mempunyai posisi sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan menginterpretasikan data, maka peneliti akan berusaha untuk menggambarkan secara jelas yang terjadi di lapangan dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan hasil sesuai tujuan penelitian.

##### 2. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yaitu pendekatan dengan melihat, mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan/pemahaman individual tentang pengalamannya sebagai pendeskripsian serta penganalisisan kejadian, kegiatan sosial, secara

---

81-----, *“Metode Penelitian Kualitatif”* (Jakarta:Remaja Rodaskarya, 2007)

82Wiwin Yuliani, *“Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam perspektif Bimbingan Konseling”* Online Jurnal Quanta, Vol. 2, No. 2 (May 2018), 83 (diakses 21 Januari 2022).

83Sugioyono, *“Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 15.

individu ataupun kelompok. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti akan mendeskripsikan dan menganalisa kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam pembelajaran terutama kepada peserta didik kelas 1 dan kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga sebagai subyek yang akan diteliti.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan sumber tempat memperoleh keterangan penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Alam Perwira Purbalingga yang terletak di Jl. Susukan, Dusun II, Desa Gambarsari Rt 7 Rw 3, Kecamatan Kemangkon, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang dilakukan di SD Alam Perwira menarik karena mengedepankan kreativitas dan pembelajaran yang menyenangkan tetapi tanpa meninggalkan core value agama yaitu akhlak.
- b. Belum ada penelitian yang membahas tentang pembentukan kreativitas di SD Alam Perwira Purbalingga.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan selama pekan efektif dan kegiatan harian peserta didik berlangsung. Namun, berbagai dokumen dan referensi pendukung yang terkait pengembangan kreativitas di SD Alam Perwira Purbalingga dimulai sejak peneliti melakukan observasi awal yaitu tanggal 9 Maret dan berakhir pada tanggal 31 Mei 2022.

## **C. Data dan sumber data**

### **1. Data**

Data penelitian yang akan digunakan yaitu data primer dan skunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber data atau data utama. Data skunder merupakan data yang dikumpulkan peneliti dari data yang sudah ada sehingga peneliti hanya sebagai tangan kedua. Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui wawancara dengan Kepala sekolah, Pembina, Guru dan peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga. Selain itu juga ada data skunder diperoleh dari dokumen,

observasi, dan foto-foto yang berkaitan dengan pembentukan kreativitas di SD Alam Perwira Purbalingga serta penelitian yang relevan.

## 2. Sumber Data

Menurut Moelong, sumber data dalam penelitian kualitatif yaitu berupa kata, tindakan, dan selebihnya merupakan tambahan seperti dokumen dan sebagainya. Sumber data diambil dari dokumen, hasil wawancara, serta hasil observasi. Subjek penelitian kualitatif dinamakan informan, atau partisipan.<sup>84</sup> Yaitu dengan menentukan subjek penelitian menggunakan purposive atau berdasar tujuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 dan 4 SD Alam Perwira Purbalingga sejumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik kelas 1 dan 11 peserta didik kelas 4.<sup>85</sup> Objek penelitian yaitu variabel terpenting pada penelitian. Objek penelitian adalah pembentukan kreativitas peserta didik/siswa di SD Alam Perwira Purbalingga.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik mengumpulkan data adalah sebagai langkah awal serta terpenting dalam sebuah penelitian.<sup>86</sup> Teknik mengumpulkan data bertujuan dalam perolehan data yang berkualitas. Terdapat beberapa teknik mengumpulkan data yaitu :

#### 1) Observasi (Pengamatan langsung)

Observasi merupakan proses mengamati dan mencatat secara tersusun terkait kejadian-kejadian yang diteliti. Pelaksanaan observasi dilaksanakan secara langsung ataupun tidak langsung. Observasi langsung sudah dilakukan oleh peneliti di SD Alam Perwira Purbalingga antara rentang tanggal 9 Maret sampai 31 Mei 2022. Menurut Moleong, proses mengamati yaitu pada tahap pengoptimalisasian keahlian peneliti berdasar sudut motif, kepercayaan, kepedulian, perilaku tidak sadar, pembiasaan,

---

<sup>84</sup>Sugiyono, *“Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*, (Bandung: Alfabeta, 2017)

<sup>85</sup> Hasil dokumentasi pada tanggal 14 Maret 2022.

<sup>86</sup>Sugiyono, *“Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*, 308.

serta lainnya.<sup>87</sup> Peneliti melakukan pengamatan terkait guru melakukan penilain 3 aspek (sikap, pengetahuan, serta keterampilan), pengamatan permasalahan guru dan pengamatan permasalahan peserta didik terkait pembentukan kreativitas peserta didik/ di SD Alam Perwira Purbalingga.

## 2) Wawancara

Wawancara merupakan pembicaraan yang memiliki tujuan tertentu. Dalam tahap wawancara oleh dua orang, yaitu pewawancara si pemberi pertanyaan serta narasumber yang menjawab. Wawancara merupakan proses memperoleh data melalui tanya jawab langsung. Metode wawancara yaitu metode yang pelaksanaannya melakukan komunikasi tanya jawab secara langsung ataupun tidak langsung guna meneliti terkait pengalaman, perasaan, serta motivasi.<sup>88</sup> Pelaksanaan wawancara secara tatap muka dan mendalam dengan Kepala Sekolah SD Alam Perwira Purbalingga, Komite, Guru kelas, Orang tua dan Peserta didik SD Alam Perwira Purbalingga juga dilakukan antara rentang tanggal 9 Maret sampai 31 Mei 2022 guna mendapatkan keterangan terkait pembentukan kreativitas peserta didik/ siswa di SD Alam Perwira Purbalingga.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi sebagai langkah mengumpulkan data berupa pencatatan serta penyalinan dokumen. Dokumen sebagai instrumen yang melengkapi metode observasi dan wawancara. Peneliti akan melakukan pengumpulan dokumentasi berupa perangkat pembelajaran yang ada mulai dari Kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan, foto pelaksanaan penelitian, foto pelaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik dan dokumen- dokumen lain yang dibutuhkan terkait SD Alam Perwira Purbalingga.

---

<sup>87</sup>Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi" (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013)

<sup>88</sup>Sutrisno Hadi, "Metodologi Research"(Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM: 2000), 138.

## E. Teknik Analisis Data

Pada tahap ini peneliti melakukan penganalisisan data menggunakan penganalisisan deskriptif kualitatif. Pada penganalisisan metode kualitatif, hasilnya tidak berupa angka, namun penjelasannya berdasar pada hasil wawancara dan observasi valid. Peneliti melaksanakan penganalisisan data dimulai dari awal penelitian sesuai dengan pernyataan Miles & Huberman menyatakan melakukan penganalisisan data kualitatif secara kontinyu, berulang, dan terus menerus.<sup>89</sup> Penganalisisan data diantaranya yaitu :

### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Tahap ini adalah tahap penganalisisan guna penajaman, penggolongan, pengarahan, pembuangan data yang tidak dibutuhkan, serta pengorganisasian data sehingga menghasilkan data akurat. Peneliti akan melakukan beberapa cara diantaranya memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, melakukan pengabstrakan, serta mentransformasi data terkait catatan tertulis ataupun hasil rekaman yang dilakukan secara berkelanjutan di SD Alam Perwira Purbalingga.

### 2. Menyajikan Data (*Data Display*)

Pada tahap tersebut, peneliti menyajikan data naratif dari pencatatan lapangan. Tahap tersebut merupakan tahap pengumpulan informasi yang susunannya dapat memberikan kesimpulan dan keputusan tindakan. Tahap tersebut sebagai hasil reduksi yang tersaji dalam bentuk laporan yang tersusun sistematis sehingga dapat terbaca dan dipahami secara keseluruhan ataupun sebagian dalam konteks secara kesatuan. Pada tahap ini, model penyajian data yang digunakan adalah penjelasan terkait fungsi sebagai penjelasan, ringkasan, penyederhanaan data agar dapat dipahami.

### 3. Menarik Kesimpulan

Pada tahap tersebut, peneliti harus melakukan penarikan kesimpulan dan pemverifikasian data penelitian guna menghasilkan data valid. Hasil

---

<sup>89</sup>Miles & Huberman, "*Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*"( USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press:2014)

kesimpulan kemungkinan tidak muncul hingga pengumpulan data selesai, tergantung perolehan data terkait sekumpulan catatan penelitian, kode, penyimpanan, serta metode pencarian ulang, serta keahlian peneliti.

#### **F. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Pada umumnya keabsahan data selain berguna untuk penyanggahan balik atas tuduhan terhadap penelitian kualitatif yang tidak ilmiah, juga merupakan unsur yang tidak terpisahkan dari pengetahuan penelitian kualitatif.<sup>90</sup> Penggunaan triangulasi data berguna untuk menguji keabsahan data. Triangulasi data bertujuan pengujian kredibilitas data terkait pengecekan data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.<sup>91</sup> Pada penelitian, penggunaan teknik triangulasi data dengan berbagai sumber data diantaranya dokumen, hasil wawancara, serta hasil pengamatan. Pelaksanaan keabsahan data guna menunjukkan penelitian benar-benar ilmiah serta hasilnya dapat dipertanggung jawabkan, data yang diperoleh pada proses penelitian harus kredibel. Dalam proses ini peneliti sudah melakukan wawancara dengan Kepala sekolah, Komite, Guru dan Peserta didik SD Alam Purbalingga yaitu pada rentang tanggal 9 Maret sampai 31 Mei 2022, untuk pengecekan data observasi awal dan pengamatan yang telah diperoleh. Hal tersebut juga dilakukan peneliti dalam penelitian lebih lanjut.

---

<sup>90</sup>Lexy, *“Metodologi Penelitian Kualitatif”* (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2005), 320.

<sup>91</sup>Sugiyono, *“Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D”* (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2010), 274.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum SD Alam Perwira Purbalingga

Penelitian ini dilakukan di SD Alam Perwira Purbalingga. Sekolah ini merupakan sekolah swasta jenjang tingkat dasar yang didirikan oleh yayasan Insan Madani Purbalingga di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Purbalingga.<sup>92</sup> Sekolah ini berbeda dengan sekolah lain di Purbalingga umumnya dan Kecamatan Kemangkon pada khususnya. Sebagai contoh dari segi bangunan fisik, sarana dan prasarana, metode dan model belajar pun juga berbeda. Sekolah ini mengadopsi pendekatan kepada anak didik menggunakan metode pembelajaran bermain, eksplorasi dan pembiasaan, dengan harapan masa kanak-kanak mereka tidak hilang, dibanding metode pendidikan yang kebanyakan masih konvensional, yaitu duduk manis dan mendengarkan/ mencatat apa yg di sampaikan oleh gurunya. Berikut data SD Alam Perwira Purbalingga.

##### a. Profil<sup>93</sup>

- 1) Nama Sekolah : SD Alam Perwira
- 2) Alamat : Desa Gambarsari, Jl. Susukan, Rt 7  
Rw 3
- 3) Kode Pos : 53381
- 4) Kecamatan : Kemangkon
- 5) Kabupaten : Purbalingga
- 6) Propinsi : Jawa Tengah
- 7) Status : Swasta
- 8) Nama Yayasan : Insan Madani Purbalingga

---

<sup>92</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 4 April 2022.

<sup>93</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 4 April 2022.

- 9) NPSN : 70004838
- 10) Naungan : Kemendikbud
- 11) No SK.Pendirian : 421.1/034/2020
- 12) Tanggal SK : 27 Juli 2020
- 13) No SK Operasional : 421.1/034/2020
- 14) Tanggal SK : 27 Juli 2020
- 15) Status Tanah : Milik Sendiri (Tanah wakaf)
- 16) Luas tanah : 5.000 m<sup>2</sup>
- 17) Status Bangunan : Milik Sendiri
- 18) Luas Bangunan : 340 m<sup>2</sup>

b. Letak geografis

Berdasarkan data yang diperoleh penulis, Sekolah Dasar Alam Perwira Purbalingga terletak di daerah dataran rendah berupa pedesaan. Lembaga ini terletak di Jl. Susukan, Dusun II, Desa Gambarsari Rt 7 Rw 3, Kecamatan Kemangkön, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Lahan yang digunakan saat ini termasuk bagian lahan yang relatif representatif dilihat dari berbagai aspek, diantaranya :

- 1) Menempati lahan seluas 0,5 ha atau 5.000 m<sup>2</sup> dan masih sangat mungkin di kembangkan lagi.
- 2) Lokasi di tepi jalan kecamatan dengan lebar 4 m sehingga memudahkan dalam akses mencapai lokasi dan keluar masuknya kendaraan.
- 3) Lokasi sekolah juga dekat dengan pusat desa dan lingkungan masyarakat, yaitu sekitar 200 meter dari balai desa dan 100 meter dari masjid desa.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 4 April 2022

## 2. Sejarah berdiri

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pembina SD Alam Perwira Purbalingga Dwi Gandik bahwa Sekolah ini didirikan pada tahun 2017 di atas lahan wakaf seluas 0,5 ha atau 5.000 m<sup>2</sup>. Pendirian sekolah ini dimotori oleh beberapa orang pecinta alam diantaranya adalah Bp. Rahmat Aripin, S.E., dan Bp. Dwi Gandik.

“...ya itu awal-awal Pak Aripin dan Saya yang nongsep memang, tapi akhirnya kami menggandeng beberapa temen Alkhamdulillah mereka mendukung, terus Ibu desy jadi Kepala Sekolahnya, dan akhirnya sudah 5 tahun sampai sekarang sudah dapet 66 siswa kita”<sup>95</sup>

Berdirinya lembaga Sekolah Alam Perwira yang salah satunya bertujuan memberikan kontribusi pembangunan akan ekonomi, kemampuan/ skill SDM, dan ilmu pengetahuan melalui pendidikan demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas yang bisa memanfaatkan sumber daya alam dengan baik. Pada kurun waktu pertama didirikan tahun 2017 sampai sekarang menunjukkan perkembangan dan respon yang cukup baik, selama 5 tahun berdiri sudah mendapatkan siswa sebanyak 66 siswa, sekolah ini sekarang dipimpin oleh Desy Cahya Ningrum, S.Pd., selaku kepala sekolah.

## 3. Visi dan Elaborasi Visi dan Misi

### a. Visi

Visi dari Sekolah Alam Perwira Purbalingga adalah :

“ Jelajah akal demi kader militan peradaban insani (*Intellectual journey for militant civilizer cadre*)” Sekolah Alam Perwira Purbalingga adalah sebuah alam pembelajaran yang menjelajahi semesta hidup dengan akal sehat demi terbentuknya kader-kader peradaban insani yang berdaya juang, dan perwira.

---

<sup>95</sup> Hasil wawancara dengan Komite SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 4 April 2022.

b. Elaborasi Visi

- 1) Jelajah : Eksplorasi, perjalanan, petualangan, pengembaraan.
- 2) Akal : Intelektualitas, dzikir, fikir, hati, otak, rasa.
- 3) Kader : Anak ideologis, pembentukan, pendidikan, berbasis nilai, pewarisan, karakter.
- 4) Militan : Berdaya juang, berdaya tarung, tangguh, pantang menyerah, gagah berani, mujahid, perwira.
- 5) Peradaban : Keunggulan, kemuliaan, supremasi, benchmark, human dignity, adab, akhlaq.
- 6) Insani : Manusiawi, Islami, fitrah, kemanusiaan, keummatan

c. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan berbasis fitrah;
- 2) Menyelenggarakan pendidikan yang mengintegrasikan konsep Ilahiyah dan Ilmiah.
- 3) Membangun sistem pendidikan berbasis alam yang berkualitas sekaligus melakukan konservasi kekayaan alam dan budaya lokal;
- 4) Menyelenggarakan pendidikan dengan membangun manusia yang berorientasi masa depan;
- 5) Mengembangkan pendidikan berkualitas yang dapat dinikmati oleh masyarakat umum.<sup>96</sup>

4. Tujuan

Tujuan pendirian Sekolah Alam Perwira adalah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan sebagai sekolah yang mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan nasional secara umum yaitu UU RI no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

---

<sup>96</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 5 April 2022.

menjadi, warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sekolah Alam didirikan sebagai reaksi efek dari era globalisasi yang mengakibatkan karakter anak makin lama makin terasing dari lingkungannya. Gagasan yang dibawa oleh sekolah alam yaitu *back to nature and fitrah based education* maksudnya yaitu mengembalikan fitrah peserta didik sesuai kapasitas kemampuan (tanpa pemaksaan), dan kembali akrab dengan alam lingkungan untuk belajar dan mendekatkan diri dengan sang pencipta. Dengan adanya konsep alam ini, diharapkan peserta didik bisa lebih menghayati apa yang dipelajarinya, juga menjadikan pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan. Alam, kehidupan, dan lingkungan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sehingga siswa siap menghadapi problem kehidupan riil.<sup>97</sup>

#### 5. Target Kompetensi

Target kompetensi yang ditentukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga adalah “Pemuda Pendaki Peradaban nan Militan”. Maksudnya adalah pribadi yang dapat melakukan penjelajahan hidup dengan fisik dan akal sehatnya untuk menggapai puncak-puncak ketinggian peradaban dan kemuliaan umat.<sup>98</sup>

#### 6. Struktur Organisasi Sekolah

Berikut data Struktur Organisasi SD Alam Perwira Purbalingga yang diperoleh dari Tata Usaha/ Operator Deny Nugroho Santoso.<sup>99</sup>

- a. Ketua Yayasan : Rahmat Aripin, S.E.
- b. Ketua Komite : Subeno
- c. Kepala Sekolah : Desy Cahya Ningrum, S.Pd.
- d. Guru Kelas 1 : Ken Zahidah Fani ‘Immahiya
- e. Guru Kelas 2 : Rofiqoh Istiqomah, S. Stat.
- f. Guru Kelas 3 : Ella Septiana Adi Gunaning, S,Pd.

<sup>97</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 5 April 2022.

<sup>98</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 5 April 2022.

<sup>99</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 5 April 2022.

- g. Guru Kelas 4 : Ahmad Muzaqi, S.Ak.  
 h. Guru Kelas 5 : Renita Novi Riani, S.Pd.  
 i. Guru : Ninda Ubaida Kamila, S.Pd.  
 j. Guru PAI : M. Alifudin Sutrisno, S.Pd.  
 k. Guru PLB : Nur Yulita Saputri, S.Psi.  
 l. Tata Usaha : Deni Nugroho Santoso

#### 7. Data Siswa

Data peserta didik yang diperoleh adalah sebagai berikut.<sup>100</sup>

Tabel 2  
 Data Peserta didik SD Alam Perwira Purbalingga Tiga Tahun Terakhir

Kelas	Peserta Didik 2019/2020		Jml	Peserta Didik 2020/2021		Jml	Peserta Didik 2021/2022		Jml
	L	P		L	P		L	P	
	1	8		5	13		9	5	
2	10	2	12	8	5	13	9	5	14
3	11	1	12	10	2	12	8	5	13
4	-	-	-	11	1	12	10	2	12
5				-	-	-	11	-	11
6				-	-	-	-	-	-
<b>Jml</b>	<b>29</b>	<b>8</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>13</b>	<b>51</b>	<b>46</b>	<b>20</b>	<b>66</b>
<b>Total</b>	<b>37</b>			<b>51</b>			<b>66</b>		

Sumber : KTSP SD Alam Perwira Purbalingga

#### 8. Sarana dan Prasarana

Secara garis besar kelengkapan sarana dan prasarana SD Alam Perwira Purbalingga belum terpenuhi,

Data sarana dan prasarana yang penulis ambil adalah data sarana dan prasarana pokok antara lain :<sup>101</sup>

<sup>100</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 5 April 2022.

<sup>101</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 5 April 2022.

- a. 6 Ruang Kelas dalam kondisi baik
- b. Halaman depan dengan kondisi baik dan asri
- c. Kolam di belakang gedung utama untuk sarana dan bermain
- d. 6 Papan Tulis dengan kondisi baik
- e. 50 meja lipat kecil dengan kondisi baik
- f. 4 toilet yang terdiri dari 2 toilet putra dan 2 toilet putri

#### 9. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Alam Perwira Purbalingga adalah:

##### a. Ekstrakurikuler Pramuka

Ekstrakurikuler pramuka adalah ekstrakurikuler wajib bagi setiap peserta didik SD Alam Perwira Purbalingga dari kelas 1 sampai kelas 6.

Kelas 1 (satu) terjadwal setiap hari Jum'at pukul 13:00 – 14:00 WIB, sedangkan untuk kelas 4 (empat) juga pada hari jum'at pukul 13.00 – 15.00 WIB.<sup>102</sup>

##### b. Ekstrakurikuler Beladiri Taekwondo

Ekstrakurikuler taekwondo di SD Alam Perwira Purbalingga adalah ekstrakurikuler pilihan bagi siswa, kegiatan ini terjadwal pada hari selasa pukul 13:00- 14:00 WIB.

Data ini penulis peroleh dari dokumentasi yang diperkuat oleh guru ekstrakurikuler yaitu Ibu Ken Zahidah Fani 'Immahiya. Ia mengatakan:

“Kalau kegiatan ekstrakurikuler cuma ada dua Pak, yaitu Pramuka dan Taekwondo, kebetulan saya yang mengampu kegiatan takwondo. Jadwalnya kalau pramuka hari Jum'at dan Sabtu kelas 1,2, dan 4, nah kalau hari Sabtu untuk kelas 2 dan 3 dengan waktu yang sama, Cuma untuk kelas 1,2, dan 3

---

<sup>102</sup> Dokumentasi di SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 6 April 2022

Cuma dari jam 1 sampai jam 2 karena mereka kan masih kecil, sedangkan yang kelas 4 dan 5 sampai jam 3”.<sup>103</sup>

#### 10. Kegiatan Pembiasaan

Kegiatan pembiasaan peserta didik SD Alam Perwira Purbalingga antara lain:<sup>104</sup>

- a. Pembiasaan menyapa dengan mengucap salam kepada guru, teman, dan semua orang termasuk kepada tamu.
- b. Menaruh tas dan sepatu pada rak yang disediakan.
- c. Berwudlu setiap pagi
- d. Shalat dhuha
- e. Berdo'a

#### 11. Daftar Prestasi

Prestasi yang diraih adalah prestasi di luar akademik. Untuk prestasi di bidang kreativitas belum terlihat dalam even-even lomba, prestasi non akademik terbaru dari Sekolah Alam Perwira Purbalingga adalah Juara 3 memanah jarak 20 meter Divisi Standar Nasional POPDA Kab. Purbalingga Tahun 2022. Hal ini juga disampaikan oleh Kepala SD Alam Perwira Purbalingga:

“ alkhamdulillah kemarin pada hari Kamis dan Jum'at tanggal 17 dan 20 Mei kita mengikuti lomba memanah POPDA di Banjarn, Kutasari, Purbalingga, kebetulan saya yang mendampingi sendiri ke sana walaupun hanya dua hari, dan Alkhamdulillah dapat juara 3 kategori 20 m”<sup>105</sup>

<sup>103</sup> Dokumentasi di SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 6 April 2022

<sup>104</sup> Dokumentasi di SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 6 April 2022

<sup>105</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 23 Mei 2022.

## **B. Deskripsi Pembentukan Kreativitas Peserta Didik di SD Alam Perwira Purbalingga**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan baik melalui wawancara, observasi langsung, ataupun dokumentasi. SD Alam Perwira Purbalingga telah melakukan berbagai cara dalam pembentukan kreativitas peserta didik. Dalam proses pengambilan data dengan wawancara peneliti dalam hal ini harus menentukan informan yang tepat agar data yang valid.

### **1. Karakteristik Informan**

Guna mendapatkan data peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan. Agar data yang diperoleh valid dalam menentukan informan tentu peneliti harus memilih informan dengan memperhatikan syarat kesesuaian dan kecukupan. Maka penulis putuskan untuk mencari dari beberapa informan antara lain:<sup>106</sup>

1. Desy Cahya Ningrum, S. Pd. Selaku Kepala Sekolah
2. Dwi Gandik selaku anggota komite yang paling aktif
3. Ken Zahidah Fani 'Immahiya wali kelas dan guru kelas 1
4. Ahmad Muzaqi, S.Ak. wali kelas dan guru kelas 4
5. Renita Novi Riani, S.Pd. guru kelas 2
6. M. Alifudin Sutrisno, S.Pd. guru PAI
7. Deni Nugroho Santoso, pegawai tata usaha/operator sekolah
8. Almahyra Citrakirana peserta didikkelas 1
9. Ataqillah Adli Karfi peserta didikkelas 1
10. Hana Aida Sahila peserta didikkelas 1
11. Myeisa Dhavi Fahrudin peserta didikkelas 4
12. Yusuf Ahsanul Khuluq peserta didikkelas 4
13. Muammal Shidqy Hadafiy Peserta didikKelas 4
14. Shakila Azkiya Danesh Peserta didikKelas 1
15. Hafizah Khaira Lubna Peserta didikKelas 1
16. Anto Triwantoro Orang Tua Siswa

---

<sup>106</sup> Observasi di SD Alam Perwira Purbalingga, tanggal 14 April 2022.

Dalam upaya mendapatkan data peneliti mengumpulkan data menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut merupakan deskripsi dari pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga yang diperoleh oleh peneliti.

Dalam wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, S.Pd. yang merupakan Kepala Sekolah SD Alam Perwira Purbalingga, didapatkan informasi sebagai berikut :

“ ...bahwa dalam upaya pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga dilakukan dari muatan kurikulum dan perangkatnya yang didalamnya ada visi, misi, target, tujuan. Hal ini yang kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran siswa, dan kegiatan terprogram”<sup>107</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Muhammad Zaqi, S.Ak, beliau adalah guru kelas 4, hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut:

“...Iya betul Pak, apa yang disampaikan Bu Kepala memang demikian, dari kurikulum kita memang sudah dirancang agar dalam pembelajarannya juga mengedepankan kreativitas, adab, dan karakter melalui desain pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran, dan kegiatan-kegiatan yang terprogram bagi anak-anak...”<sup>108</sup>

Selanjutnya peneliti juga menggali informasi melalui wawancara kepada guru kelas 1 yaitu Ibu Ken Zahidah Fani ‘Immahiya tentang pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga, dari wawancara dengan guru kelas 1 diperoleh informasi bahwa:

“...Iya pak, dari awal kita menjadi guru disini dari yayasan dan Kepala Madrasah memang menekankan kepada saya untuk mengedepankan pembelajaran yang dapat membentuk kreativitas siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan

---

<sup>107</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 14 April 2022

<sup>108</sup> Wawancara dengan Bp. Ahmad Muzaki, Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 14 April 2022

kreatif...aa juga beberapa kegiatan pembiasaan yang sudah terprogram”<sup>109</sup>

Untuk lebih meyakinkan peneliti, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas 4 yaitu ananda Shaquil Fathar Ashidiq, ia mengatakan:

“ iya, kami senang bersekolah di sini karena belajar disini senang, banyak kegiatannya, sering belajar ke luar, jalan-jalan, mendaki, paling suka kalau belajarnya di luar ke sawah, sungai, ...”<sup>110</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan observasi terkait dengan informasi yang telah didapat, berikut deskripsi dari kegiatan pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Purbalingga. Pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga dilakukan melalui penyusunan kurikulum, kegiatan pembelajaran, dan kegiatan terprogram.

## **2. Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Melalui Penyusunan Kurikulum Yang Memuat Pembentukan Kreativitas.**

Dari data yang diperoleh dari pegawai TU terkait dengan kurikulum di SD Alam Perwira Purbalingga secara keseluruhan sangat banyak, tetapi sesuai batasan masalah penelitian ini dibatasi pada kelas 1 dan kelas 4 saja, maka peneliti hanya mengambil muatan kurikulum yang ada hanya kelas 1 dan kelas 4 yang peneliti narasikan sebagai berikut.

Dalam muatan kurikulum SD Alam Perwira Purbalingga selain visi dan misi, terdapat juga kecakapan, indikator dan tolok ukur yang tertuang dalam muatan kurikulum. Secara garis besar berikut muatan kurikulum SD Alam Perwira Purbalingga.<sup>111</sup>

Kelas 1 (satu) kecakapan yang harus dikuasai adalah eksplorasi lingkungan alami. Dari kecakapan ini muncul indikator : Mencintai alam

<sup>109</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Fani' Zahidah Immahiya, Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 14 April 2022

<sup>110</sup> Wawancara dengan Shaquil Fathar Ashidiq, Siswa Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 14 April 2022.

<sup>111</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 14 April 2022.

semesta; Mencintai lingkungan; Mencintai Sang Pencipta; Mencintai kebenaran; Menguasai dasar-dasar berhitung ; Minat beribadah; dan Aktif. Dari beberapa indikator ini muncul tolok ukur yaitu peserta didik tertarik, aktif dan banyak bertanya tentang alam dan kehidupan, selain itu juga mampu melakukan penghitungan dasar, dan jujur.

Untuk Kelas 4 (empat) kecakapan yang harus dikuasai adalah berani, tangguh dan berdaya juang dalam hadapi kendala dan tantangan. Dari kecakapan ini muncul indikator : Kesadaran ibadah istiqamah; Terlatih menalar dan sistematis; Terlatih memecahkan masalah; Penguasaan logika; Berani ambil resiko; Berdaya juang, perwira ; Tak mudah menyerah; dan Cepat dalam recovery mental. Dari beberapa indikaor ini muncul tolok ukur yaitu mampu merumuskan rencana jangka pendek secara lisan dan tulisan dengan sistematis dan mudah dipahami, serta mampu mewujudkannya di tengah segala kendala dan tantangan yang dihadapi.<sup>112</sup>

### **3. Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran**

a. Pembelajaran tematik dengan kegiatan menceritakan gambar/ buku.

Sejauh pegamatan peneliti yang dilakukan pada tanggal 19 Mei 2022, pada pembelajaran ini bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran bercerita dilakukan dengan bekerjasama dengan satu teman. Kegiatan ini juga dilakukan dengan membuat persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.<sup>113</sup> Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti peroleh dari Bu Renita Novi Riani, S.Pd. sebagai guru pengganti karena guru kelas 1 sedang sakit, hasil wawancara tersebut adalah:

“...jadi setiap kegiatan apa yang dilakukan sebelumnya saya juga harus menentukan indikatornya dulu, setelah indikator terkumpul dibuatlah jaring-jaring indikator yang akhirnya mengerucut pada kegiatan, nah kegiatan hari ini adalah bercerita, namun kali ini bukan mereka mengarang cerita sendiri tapi berdasarkan gambar, walaupun kadang mereka juga ingin

<sup>112</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 14 April 2022.

<sup>113</sup> Observasi di kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 19 Mei 2022.

bercerita bebas sesuai imajinasi mereka masing-masing, langkah-langkahnya sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan terakhir evaluasi....<sup>114</sup>

Setelah melakukan wawancara peneliti melakukan observasi dan dokumentasi terkait langkah yang dilakukan dalam pembelajaran yang diperoleh dari guru, langkah-langkah guru dalam proses pembelajaran ini adalah sebagai berikut:<sup>115</sup>

1) Perencanaan

a) Indikator dan tema

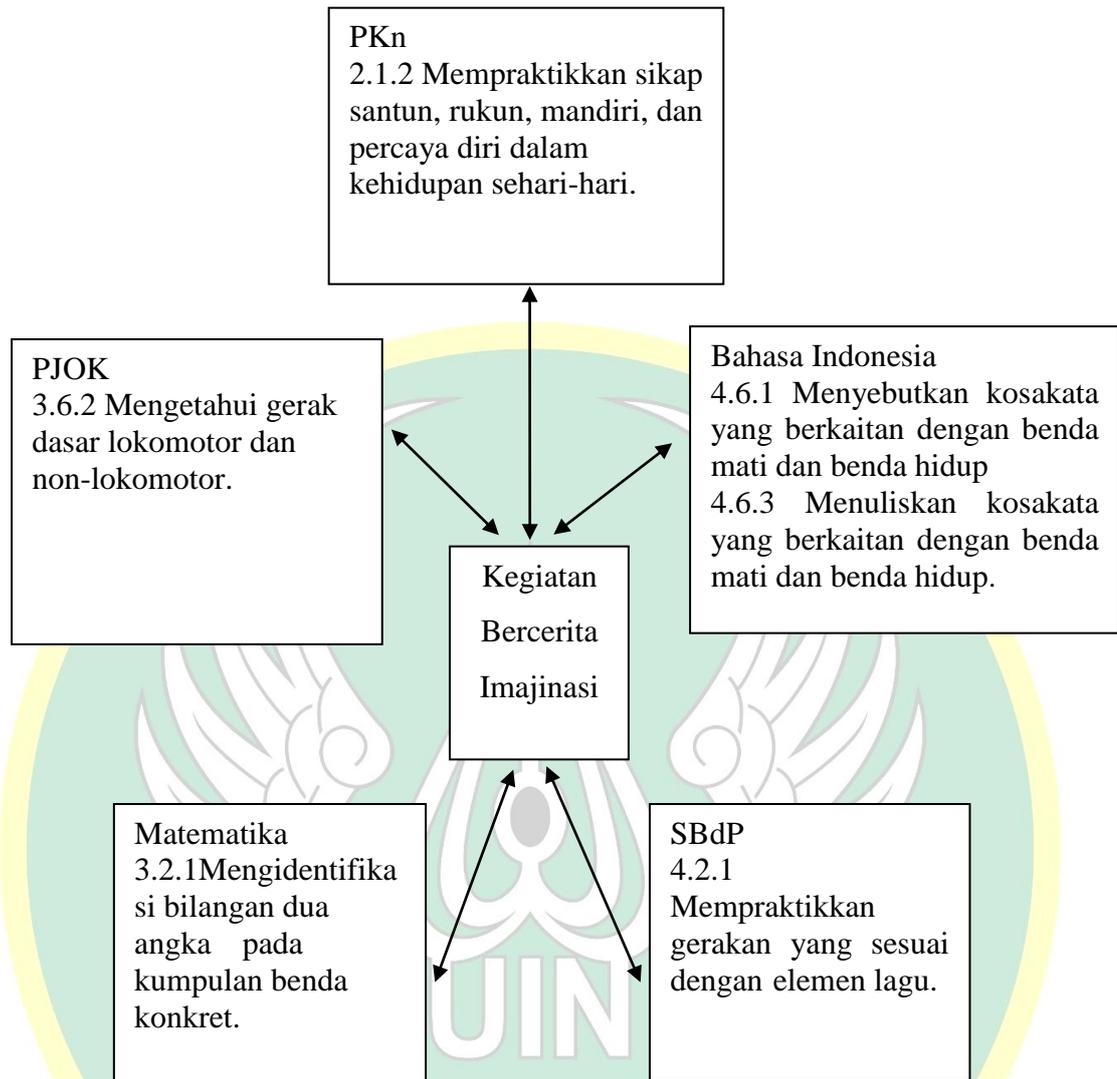
Data yang peneliti peroleh dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:



---

<sup>114</sup> Wawancara dengan Ibu Renita Novi Riani, S.Pd. dikutip pada tanggal 19 Mei 2022

<sup>115</sup> Dokumentasi, RPP Ibu Renita Novi Riani, S.Pd. dikutip pada tanggal 19 Mei 2022



Gambar 3  
Spider web Kegiatan Bercerita Imajinasi

b) Penentuan kegiatan

Berdasarkan indikator yang diperoleh maka kegiatan yang ditentukan pada pembelajaran adalah menceritakan gambar/buku dengan imajinasi sendiri.

c) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan adalah:

PKn : Siswa mampu mempraktikkan sikap santun, mandiri, percaya diri, dalam kehidupan sehari hari dengan bercerita di depan guru dan tema- teman.

Bahasa Indonesia : Siswa mampu menyebutkan dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan benda mati dan benda hidup sesuai dengan cerita.

Matematika : Siswa mampu menyebutkan bilangan dua angka pada suatu kumpulan objek/ benda yang dilihat dalam cerita.

SBdP : Siswa dapat mendemonstrasikan cara berjalan yang baik sesuai irama

PJOK : siswa mampu mempraktikkan gerakan yang sesuai dengan elemen lagu.

d) Media

Media yang digunakan dalah buku bacaan bergambar

e) Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah ceramah, dan kooperatif learning dengan strategi pembelajaran inkuiri.

2) Pelaksanaan

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran siswa, setelah itu berdo'a bersama.

Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari

b) Kegiatan Inti

Guru memberi instruksi agar siswa dapat bercerita berdasarkan gambar/buku yang dipilih.

Siswa bebas menentukan teman untuk dapat bekerjasama dalam memilih buku dan menentukan cerita

Siswa mengambil buku bergambar di ruang TU kemudian membawanya ke tempat yang mereka inginkan untuk menentukan

dan menuliskan alur cerita yang mereka inginkan. Bagi yang belum lancar menulis kegiatan bercerita ini boleh menjadi kegiatan bercerita bebas berdasarkan gambar sesuai keinginan dan imajinasi masing-masing.

Kelompok siswa bergiliran menceritakan di depan guru dan siswa sesuai apa yang ia inginkan, ada juga yang ditulis di buku, setelah selesai siswa diarahkan untuk membuat lirik lagu dari benda/kegiatan yang mereka lihat di cerita dengan lagu topi saya bundar diiringi tarian sederhana.

“rumah saya besar....”

“Besarnya rumah saya....”

“Kalau tidak besar....”

“Bukan rumah saya....”

Dokumentasi kegiatan pembelajaran ini ada pada lampiran.

#### c) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai antara lain ada siswa yang hanya bermain sendiri dalam kelompoknya, kemudian guru memberikan penguatan dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

#### d) Evaluasi

Kegiatan evaluasi kegiatan ini juga dilakukan dengan mencatat kemajuan yang diperoleh oleh siswa satu persatu seperti kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Data penilaian kemajuan siswa yang diperoleh dari guru kelas peneliti lampirkan di lampiran penelitian.

Dari kegiatan ini selanjutnya pada jam istirahat peneliti menemui Ibu Renita dan mewawancarai beliau

“ ya begitulah Pak, sangat ramai tadi, tapi mereka terlihat senang dan aktif, bisa memunculkan kata-kata, ide-ide kreatif dalam bercerita ada ruang angkasa, portal untuk masuk ruang angkasa, walaupun banyak yang tidak sesuai

dengan keterangan di bawahnya terutama bagi yang belum lancar membaca. Tapi mereka selalu senang”<sup>116</sup>.

Sebagai penguat deskripsi pada kegiatan ini peneliti lampirkan dokumentasi foto tentang kegiatan ini di lampiran penelitian.

#### b. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran adalah pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), adalah konsep belajar yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan keterangan wawancara dari Kepala Sekolah bahwa:

“ karena kami adalah SD Alam maka pembelajaran dengan model Kontekstual sangat kami utamakan karena itu adalah ciri khas kami sebagai sekolah alam”<sup>117</sup>

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 2 yaitu Ibu Renita, Beliau mengatakan

“....pembelajaran di SD Alam memang sebagian besar menggunakan metode ini, ini dibuktikan dengan pembelajaran yang sering keluar kelas di hampir semua tingkat”<sup>118</sup>.

Selanjutnya peneliti mewawancarai guru Kelas 4 Bp. Ahmad Muzaqi, S.Ak, ia menuturkan:

“kalau di kelas 4 sebetulnya banyak Pak, mulai dari pergi ke kebun di belakang , sawah, ke sungai, nyari ikan, pokoknya mengeksplorasi lingkungan alam dan sosial lah, ketemu Pak Tani, tukang traktor, dan kegiatan lain sesuai materi”<sup>119</sup>

Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran di kelas 4 pada hari Senin tanggal 23 Mei 2022. hasil dokumentasi adalah:<sup>120</sup>

---

<sup>116</sup> Wawancara dengan Ibu Ibu Renita Novi Riani, S.Pd. dikutip pada tanggal 19 Mei 2022.

<sup>117</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum Kepala SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 23 Mei 2022.

<sup>118</sup> Wawancara dengan Ibu Renita Novi Riani dikutip tanggal 23 Mei 2022.

<sup>119</sup> Wawancara dengan Bp. Ahmad Muzaki dikutip tanggal 23 Mei 2022.

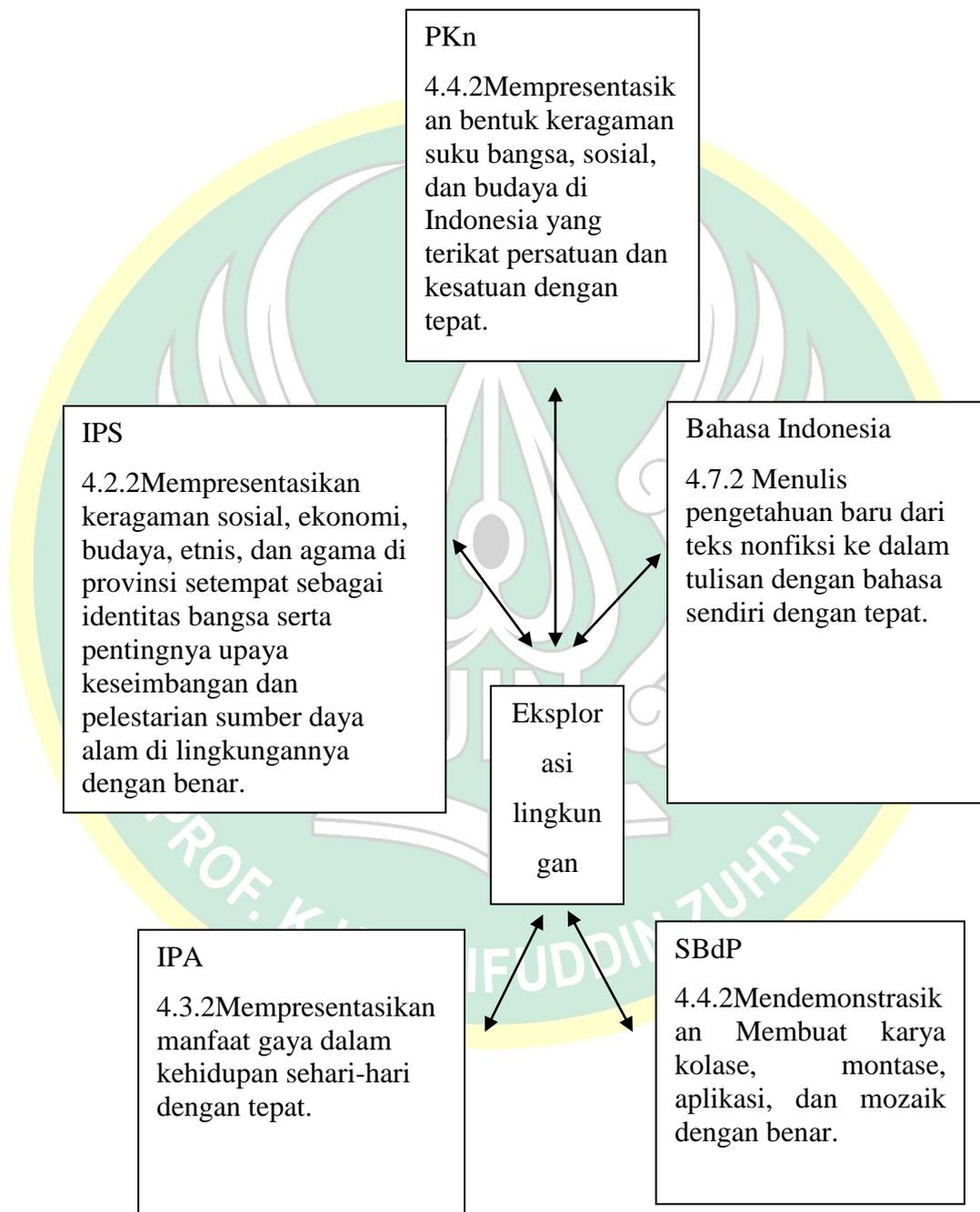
<sup>120</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 23 Mei 2022.

## 1) Perencanaan

## a) Tema dan Indikator

Tema 7 : Indahnnya Keragaman di Negeriku

Subtema 3 : Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku



Gambar 4  
Spider Web Kegiatan Eksplorasi Lingkungan Sekitar

b) Penentuan kegiatan

Berdasarkan indikator yang diperoleh maka kegiatan yang ditentukan pada pembelajaran adalah kegiatan eksplorasi lingkungan sekitar.

c) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan adalah:

PKn : Siswa mampu mempresentasikan bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan tepat.

Bahasa Indonesia : Siswa mampu menulis pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dengan tepat.

IPA : Siswa mampu mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

IPS : Siswa mampu mempresentasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.

d) Media

Media yang digunakan adalah lingkungan sekitar

e) Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah ceramah, dan CTL dengan pembelajaran inkuiri.

2) Pelaksanaan

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran siswa, setelah itu berdo'a bersama.

Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Siswa membuat kelompok yang beranggotakan bebas

Guru memberi instruksi agar siswa keluar ruangan dan menuju ke lingkungan sekitar dan dapat mencari informasi melalui berbagai cara tentang kekayaan lingkungan alam dan sosial.

Siswa menuliskan informasi yang diperoleh dari lingkungan alam dan sosial di kertas/ buku.

Hasil dari pencarian informasi dibacakan di depan guru dan teman-teman.

c) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai antara lain ada siswa yang hanya bermain sendiri dalam kelompoknya, kemudian guru memberikan penguatan dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

3) Evaluasi

Kegiatan evaluasi kegiatan ini juga dilakukan dengan mencatat kemajuan yang diperoleh oleh siswa satu persatu seperti kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Dari kegiatan ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 4, Bp. Ahmad Muzaqi, beliau menuturkan

“pembelajaran ini sangat menarik bagi mereka, terutama dalam bereksplorasi di alam, mencari ikan kecil di sungai, membuat patung dari tanah, ada yang buat mainan dari rumput, bola dari rumput kering, nanya-nanya tukang traktor, nanya-nanya tukang gorengan, macam-macam pokoknya. Intinya mereka senang dan lebih kreatif dalam berpikir”.<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> Wawancara dengan Bp. Ahmad Muzaqi Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 19 Mei 2022

Selanjutnya peneliti mewawancarai salah satu siswa kelas 4 setelah pembelajarannya selesai yaitu ananda Ahza Virendra, ia menuturkan:

“ ya seneng kalau belajarnya ke luar, bisa bikin patung tanah, mainan dari rumput, lihat hewan-hewan yang aneh tapi ga tau namanya, nanya sama tukang traktor, pengen megang traktor malah ga boleh”<sup>122</sup>

Hasil dokumentasi pada saat pembelajaran ini peneliti lampirkan di lempiran hasil penelitian.

c. Pembelajaran tematik dengan metode bermain peran

Pembelajaran yang peneliti observasi selanjutnya adalah pembelajaran tematik dengan bermain peran, observasi ini dilakukan pada tanggal 24 Mei 2022, hal ini dapat dikonfirmasi dari guru kelas 1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas 1 yaitu Ibu Ken Zahidah Fani ‘Immahiya, beliau menjelaskan bahwa:

“Pembelajaran bermain peran yang sering dilakukan si tergantung mereka mau jadi apa, misalnya ada yang menjadi dokter, guru, dan peran lain biasanya sesuai cita-cita atau keinginan mereka. Tapi kegiatan bermain peran restoran mini ini cukup sering dilakukan oleh siswa kelas 1 semenjak adanya tenda mini baru sebetulnya Pak, yang menjadikan anak-anak lebih senang, walaupun ketika sebelum ada tenda mini tersebut kita juga sering melakukannya, namun memang setelah ada tenda anak-anak kaya semangat banget kalau belajar sukanya pakai cara ini, he..he...”<sup>123</sup>

Hal ini dikuatkan oleh salah satu siswa kelas 1 yang berhasil peneliti wawancarai yaitu ananda Almahyra Citrakirana, ia mengatakan :

“ iya aku suka kalau main restoran mini, apalagi setelah ada tenda baru, aku sukanya nulis undangan ke restoranku buat teman dan bu guru”.<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> Wawancara dengan Ahza Firendra Siswa Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 23 Mei 2022

<sup>123</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani’ Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 24 Mei 2022

<sup>124</sup> Wawancara dengan Almahiya CitraKirana Siswa Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 24 Mei 2022.

Dari observasi peneliti bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dilakukan dengan membuat persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, sesuai keterangan dari guru kelas 1 bahwa:

“ Jadi saya harus menentukan indikator dan tema. Jadi dari silabus diambil indikator-indikator yang akan dikuasai siswa pada setiap mata pelajaran kemudian setelah indikator terkumpul dibuatlah jaring-jaring indikator (spider web) yang akhirnya mengerucut pada kegiatan yang akan dilakukan, dari mulai perencanaan, kegiatan inti, kegiatan akhir, dan setelah itu kita evaluasi “<sup>125</sup>

Sesuai hasil wawancara tersebut peneliti kemudian menggali data terkait langkah-langkah yang ditempuh guru:<sup>126</sup>

#### 1) Perencanaan

##### a) Indikator dan tema

Dalam menentukan indikator dan tema disesuaikan dengan kurikulum tematik yang ada, kemudian dari silabus diambil indikator-indikator yang akan dikuasai siswa pada setiap mata pelajaran kemudian setelah indikator terkumpul dibuatlah jaring-jaring indikator (spider web) yang akhirnya mengerucut pada kegiatan yang akan dilakukan.

Hal ini dikuatkan oleh guru Kelas 1 yaitu Ibu Ken, ia menyebut bahwa:

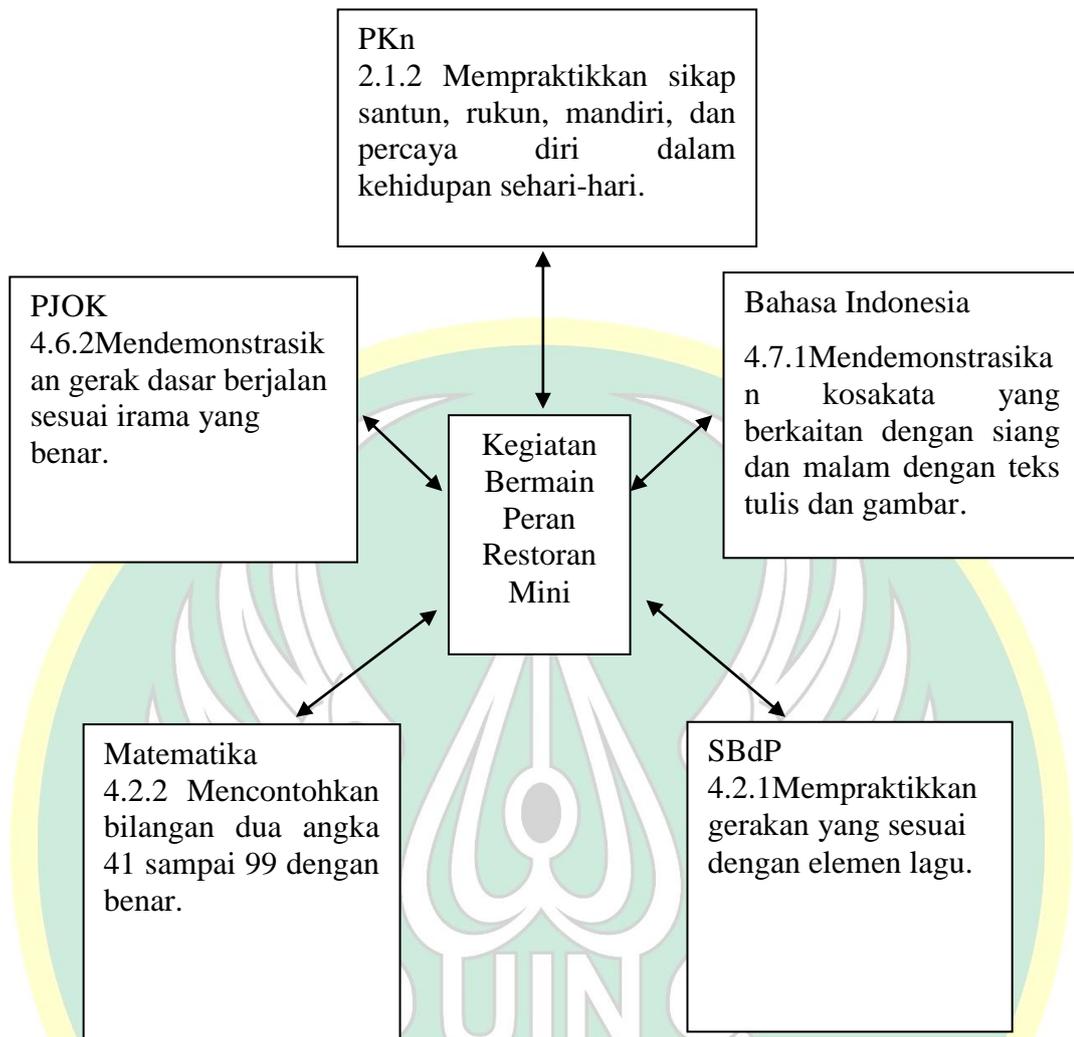
“hampir setiap pembelajaran yang dilakukan kita membuat spider web agar kompetensi yang akan dikuasai siswa sesuai dengan kegiatan yang dilakukan”<sup>127</sup>

---

<sup>125</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani' Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 24 Mei 2022.

<sup>126</sup> Dokumentasi, RPPH Guru Kelas 1 pada tanggal 24 Mei 2022

<sup>127</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani' Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 24 Mei 2022



Gambar 5  
Spider Web Kegiatan Bermain Peran

b) Penentuan kegiatan

Menurut guru kelas 1 (satu), Bu Ken beliau biasa dipanggil bahwa penentuan kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan indikator dalam silabus, situasi kondisi, sarana dan prasarana, media, dan daya dukung lain.

c) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan adalah:

PKn : Siswa dapat mempraktikkan sikap santun, mandiri, percaya diri, dalam kehidupan sehari hari.

Bahasa Indonesia : Siswa dapat menulis koakata yang berkaitan dengan waktu

Matematika : Siswa dapat menulis bilangan antara 1- 99

SBdP : Siswa dapat mendemonstrasikan cara berjalan yang baik sesuai irama

PJOK : Siswa dapat mempraktikan gerakan lokomotor.

d) Media

Media yang digunakan adalah mainan peralatan masak, tenda mini, meja lipat, kertas lipat.

e) Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah metode bermain peran dengan strategi pembelajaran inkuiri.

2) Pelaksanaan

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan menecek kehadiran siswa, setelah itu berdo'a bersama.

Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari

b) Kegiatan Inti

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan memilih sendiri teman kelompoknya,

Siswa member nama Restoran yang mereka miliki

Siswa membagi peran dengan sedikit arahan guru agar mereka berperan sebagai penerima tamu, penulis undangan, pembuat daftar menu, kasir, dan pembuat masakan sesuai kelompok yang dipilih.

Setiap pemeran berekspresi sesuai peranya masing masing

Anggota kelompok lain berperan juga sebagai tamu dan mendatangi Restoran kelompok lain

c) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai antara lain ada siswa yang hanya bermain sendiri dalam kelompoknya tanpa sedikitpun ikut melakukan sesuatu, kemudian guru memberikan penguatan dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

3) Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mencatat kemajuan yang diperoleh oleh siswa satu persatu. Hal ini juga dituturkan oleh guru kelas 2 Ibu Renita Novi Riani, S.Pd., ia mengatakan:

Setelah melakukan observasi pada kegiatan ini peneliti mewawancarai Bu Ken pada waktu istirahat,

“ memang kelihatan menyenangkan Pak, tadi Pak Ali kan lihat sendiri malah dikasih undangan buat ke restoran mereka, jadi ya itu siswa banyak yang antusias jadi bisa berkreasi nulis undangan, nulis harga, nulis menu sesukanya, imajinasi setiap peserta didik terlihat”<sup>128</sup>

Kemudian peneliti mewawancarai salah satu siswa kelas 1, ananda Almahyra Citrakirana, ia menuturkan

“ Tadi aku jadi yang chef, aku masak kebab tapi pakai daun sama kertas, aku seneng bisa jadi chef tapi cuma mainan, he..he...”<sup>129</sup>

Hasil dokumentasi salah satu penilaian yang dilakukan oleh guru peneliti lampirkan di lampiran penelitian.

d. Belajar melalui permainan

Sejauh observasi peneliti, SD Alam Perwira Purbalingga adalah sekolah yang identik dengan pembelajaran yang menyenangkan, hal ini terlihat

---

<sup>128</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani' Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 24 Mei 2022.

<sup>129</sup> Wawancara dengan Almayra Citrakirana Siswa Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 24 Mei 2022.

di hampir semua kegiatan karena konsep belajarnya adalah siswa “Akan menjadi apa?”, bukan “Akan diajari apa?” namun memang ada kegiatan yang peserta didik anggap kurang menyenangkan ketika mereka berada di dalam kelas dan mengerjakan lembar kerja siswa (LKS).

Sesuai hasil wawancara dengan Kepala SD Alam Perwira Purbalingga Ibu Desy Cahya Ningrum, S.Pd. Beliau menuturkan:

“iya betul Pak, ya seperti itu anak-anak semua harus senang dalam belajar, aktif, suka bersosialisasi, banyak permainan seperti game, puzzle, belajar mengenal lingkungan luar, sawah, kebun dengan pembelajaran kontekstual juga tapi memang penggunaannya harus disesuaikan oleh guru masing-masing kelas, karena kadang juga siswa harus menyelesaikan tugas di LKS yang menjadikan mereka kurang senang”<sup>130</sup>

Hal ini diperkuat hasil wawancara dengan guru Kelas 1 Ibu Ken . Beliau mengatakan:

“Paling senang kalau anak-anak kelas 1 ya kalau pembelajarannya permainan, misalnya pecarian harta karun, sama game-game lain, anak-anak selalu senang dalam belajar, kalau di sawah kadang buat mainan dari rumput, buat peta jalan berangkat dan pulang”<sup>131</sup>

Kemudian hasil wawancara dengan siswa kelas 1 bernama Hafizah Khaira Lubna peneliti bertanya apakah ia senang bersekolah di SD Alam Perwira Purbalingga, ia mengatakan:

“aku senengnya kalau di sini belajarnya sering ada game kaya cari harta karun, tebak-tebakan, sering keluar kelas, belajarnya jalan-jalan ke sawah, pokonya seneng sama ngga bosan”<sup>132</sup>

#### 1) Peta harta karun

Sejauh pengamatan penulis cara belajar ini adalah cara belajar mencari jawaban dengan menggunakan petunjuk-petunjuk yang

---

<sup>130</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 17 Mei 2022

<sup>131</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani' Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 17 Mei 2022

<sup>132</sup>

disediakan pada setiap kertas yang disembunyikan. Menurut guru kelas 1 Ibu Ken, ia menjelaskan bahwa :

“...dalam pembelajaran ini tentu dengan perencanaan, pelaksanaan, dan penutup Pak, kalau alurnya ya paling kita sediakan kertas yang isinya petunjuk tentang jawaban dari pertanyaan, nanti di kertas itu kita isi pakai petunjuk untuk cari kertas yg lain sampai akhirnya tiba di kertas terakhir...Awalnya anak-anak semangat karna di akhir biasanya di sembunyikan harta Karun.. tapi lama-lama mereka suka aja meski ga hanya mendapat jawaban dari pertanyaan”.<sup>133</sup>

Kemudian peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran ini, sejauh pengamatan peneliti yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2022, dapat memperoleh hasil terkait langkah yang dilakukan dalam pembelajaran, langkah-langkah tersebut adalah<sup>134</sup>.

a) Perencanaan

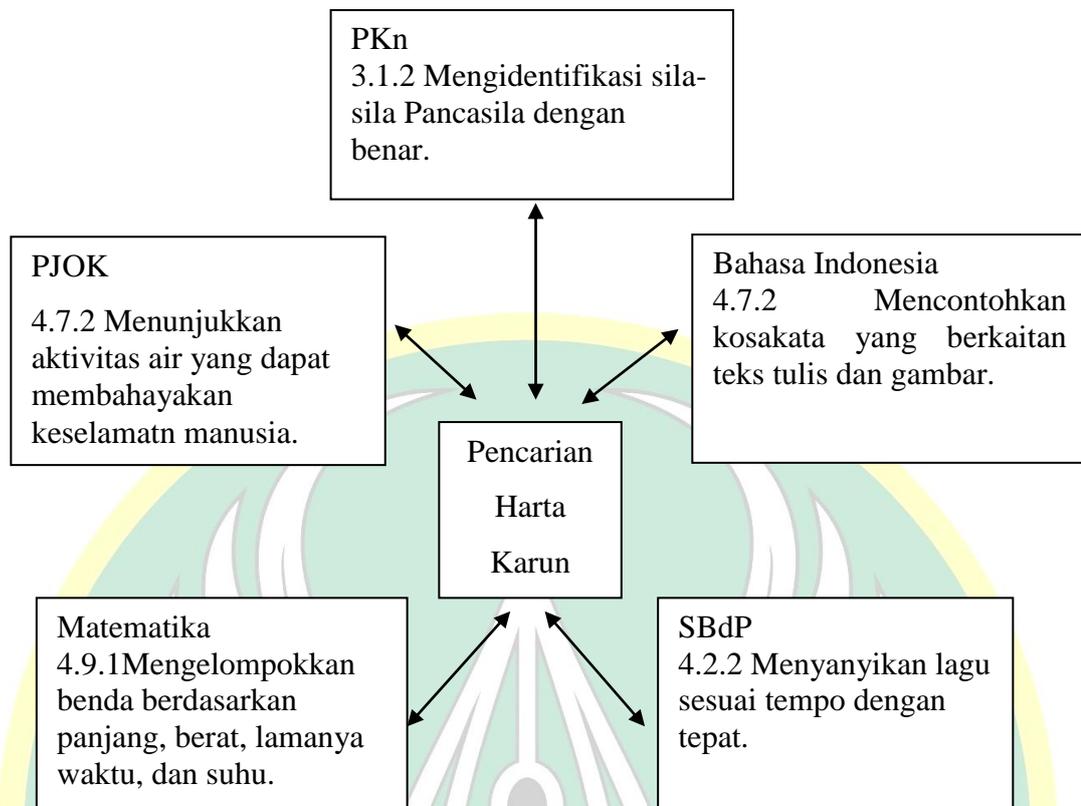
(1) Tema dan Indikator

Tema dan indikator yang didapatkan dikerucutkan menjadi kegiatan pembelajaran seperti pada gambar di bawah ini:

---

<sup>133</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani ‘Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip pada tanggal 17 Mei 2022.

<sup>134</sup> Dokumentasi, RPP Ibu Ken Zahidah Fani ‘Immahiya pada tanggal 17 Mei 2022.



Gambar 6  
Spider Web Kegiatan Pencarian harta karun

(2) Penentuan kegiatan

Berdasarkan indikator yang diperoleh maka kegiatan yang ditentukan pada pembelajaran adalah pencarian harta karun.

(3) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan adalah:

PKn : Siswa mampu mengidentifikasi sila-sila pada Pancasila.

Bahasa Indonesia : Siswa mampu mencontohkan kosakata yang berkaitan teks tulis dan gambar

Matematika : Siswa mampu mengelompokkan benda berdasarkan panjang, berat, lamanya waktu, dan suhu.

SBdP : siswa mampu menyanyikan lagu sesuai tempo dengan tepat.

PJOK : Siswa dapat menunjukkan aktivitas yang dapat membahayakan keselamatan manusia.

(4) Media

Media yang digunakan dalam permainan pencarian harta karun adalah kertas berisi peta urutan atau petunjuk yang berisi:

Kertas 1 berisi gambar Garuda Pancasila dan anak panah ke taman

Kertas 2 berisi gambar bintang dan anak panah ke parkir

Kertas 3 berisi gambar rantai dan anak panah ke depan kelas

Kertas 3 berisi gambar pohon beringin dan anak panah ke halaman

Kertas 4 berisi gambar kapalabentang dan anak panah ke kelas

Kertas 5 berisi gambar padi dan kapas dan anak panah ke kebun

(5) Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah kooperatif learning dengan sedikit ceramah dan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri.

b) Pelaksanaan

(1) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran siswa, setelah itu berdo'a bersama.

Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai antara lain dengan bermain pencarian harta karun siswa dapat mengidentifikasi sila-sila pancasila melalui gambar, mengelompokkan gambar sesuai sila Pancasila, dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

## (2)Kegiatan Inti

Guru memberi instruksi alur yang diinginkan.

Siswa bebas menentukan teman untuk dapat bekerjasama dalam tim

Guru menyembunyikan kertas sesuai petunjuk yang ada pada kertas.

Setiap kelompok mencari kertas yang dimaksud

Setelah kertas berjumlah lengkap siswa menyimpulkan bersama-sama menyanyi lagu Garuda Pancasila

Dokumentasi kegiatan pembelajaran ini ada pada lampiran.

## (3)Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai antara lain jika ada kelompok yang belum berhasil menyusun gambar atau belum sesuai, kemudian guru memberikan penguatan dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

### c) Evaluasi

Kegiatan evaluasi kegiatan ini juga dilakukan dengan mencatat kemajuan yang diperoleh oleh siswa satu persatu seperti kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Data penilaian kemajuan siswa yang diperoleh dari guru kelas peneliti lampirkan di lampiran penelitian.

Setelah Pembelajaran dengan permainan pencarian harta karun selesai peneliti melakukan wawancara dengan siswa yaitu Shakila Azkiya Danesh. Ia mengatakan,

“belajar kaya gini seneng walaupun agak capek, tapi lumayan juga buat ngurutin petunjuk sama gambarnya, kadang-kadang bingung sama temen-temen tapi seringnya sih bisa”.<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup> Wawancara dengan Shakila Azkiya Danesh Siswa Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 17 Mei 2022

## 2) Belajar dengan puzzle

Sejauh pengamatan penulis di SD Alam Perwira pelaksanaan pembelajaran melalui permainan sebenarnya dilakukan dengan bermacam cara tetapi setiap kelas hampir sama, berikut wawancara dengan guru kelas 1

“ kalau puzzle semua kelas ada Pak, cuma kalau di kelas saya biasanya memakai buku-buku puzzle sama kegiatan membuat puzzle sederhana Pak. misalnya mereka saya arahkan untuk menggambar lalu aya arahkan untuk dipotong menjadi 5 atau 6 bagian lalu mereka coba pasang kembali setelah milik sendiri berhasil biasanya saya tuker dengan punya teman, tapi mereka senang sekali. Selain itu juga bisa memakai daun mahoni atau daun yang lain...”<sup>136</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa ananda Hana Aida Sahila, ia mengatakan: “sering menggambar lalu digunting-gunting nanti disambungin lagi, kadang lucu tapi senang”.<sup>137</sup>

Kemudian peneliti melakukan observasi lanjutan, dari hasil observasi peneliti dapat megumpulkan data sebagai berikut:

Sebelum melakukan pembelajaran dengan model ini guru melakukan perencanaan dari kegiatan pendahuluan sampai evaluasi.

### a) Perencanaan

#### (1) Tema dan Indikator

Tema Tema 8 : Peristiwa Alam

Subtema 3 : Penghujan

Indikator : 4.1.2 Mempraktikkan pembuatan karya dua dan tiga dimensi dari bahan tertentu.

---

<sup>136</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani' Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 20 Mei 2022

<sup>137</sup> Wawancara dengan Hana Aida Sahila Siswa Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 20 Mei 2022.

## (2)Kegiatan pembelajaran:

Berdasarkan indikator yang ada maka kegiatan yang ditentukan pada pembelajaran adalah menggambar untuk dijadikan puzzle.

## (3)Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan adalah agar siswa mampu mempraktikkan pembuatan karya dua dan tiga dimensi dari bahan tertentu sekaligus mengasah kreativitas imajinasi dan kreativitas berpikir.

## (4)Media

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah daun pohon,kertas.

## (5) Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah sedikit ceramah dan menggunakan strategi pembelajaran problem based learning.

## b) Pelaksanaan

## (1)Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran siswa, setelah itu berdo'a bersama.

Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai antara lain dengan melakukan kegiatan menggambar dan membuat puzzle sedrhana.

## (2)Kegiatan Inti

Guru memberi instruksi antara lain siswa bebas membuat gambar yang diinginkan. Kemudian gambar tersebut supaya dipotong menjadi 6 bagian menurut keinginanya. Setelah itu hasil potongan untuk diacak dan disusun kembali sesuai gambar pertama.

### (3)Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai antara lain jika ada siswa yang belum berhasil menggambar atau belum berhasil menyusun gambar, kemudian guru memberikan penguatan dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

#### c) Evaluasi

Kegiatan evaluasi kegiatan ini juga dilakukan dengan mencatat kemajuan yang diperoleh oleh siswa satu persatu seperti kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Dalam kegiatan ini peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang diwawancarai tadi untuk kroscek data dan informasi yang telah diperoleh

“kalau buat gambar terus digunting terus di susun lagi kadang bingung masangnya, tapi lama-lama bisa, kalau aku udah bisa aku gunting lagi gambarnya buat ngerjain temen biar ikut pusing juga”.<sup>138</sup>

#### e. Pembelajaran Bermuatan Kesenian

##### 1) Muatan Seni rupa

Wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah pada tanggal 20 April 2022 tentang pembelajaran ini adalah:

“ pembentukan kreativitas yang dilakukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga yang lain adalah belajar kesenian baik dalam muatan SBdP di tematik, maupun diluar muatan mata pelajaran tersebut. Bentuk kegiatannya misalnya seni rupa antara lain melukis/ menggambar, dan kerajinan, kalau seni musik paling mereka bisa lakukan kalau istirahat dan duduk di depan kolam, anak-anak sering tletakan pakai bambu ...”<sup>139</sup>

<sup>138</sup> Wawancara dengan Hana Aida Shakila Siswa Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 17 Mei 2022

<sup>139</sup> Wawancara dengan Ibu desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 20 April 2022

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 4 yaitu Bp. Ahmad Muzaqi, S.Ak., beliau mengatakan:

“ kalau di bidang seni itu yang ada di muatan SBdP yang ada di tematik, tapi yang diluar itu juga dilakukan si Pak. kalau yang ada di tematiknya ya sesuai muatan kurikulum, misalnya kalau di tema 7 membuat kolase, montase, mozaik, atau aplikasi”<sup>140</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas 4 yang bernama Rofan Ardian Pratama:

“sukanya membuat mozaik dari sampah, daun kering, biasanya sampah diguntingi dulu nanti ditempel di kertas, tapi nggambar dulu”<sup>141</sup>

Selanjutnya peneliti mengadakan observasi pada kegiatan tersebut yang dilaksanakan pada 20 April 2022. Mendapatkan hasil sebagai berikut:<sup>142</sup>

#### d) Perencanaan

##### (1) Tema dan Indikator

Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 3: Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Indikator :IPS 4.2.2. Mempresentasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.

SBdP :4.4.2. Mendemonstrasikan Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik dengan benar. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah siswa secara berkelompok membuat karya seni mozaik dan aplikasi.

---

<sup>140</sup> Wawancara dengan bp. Ahmad Muzaqi, Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 20 April 2022

<sup>141</sup> Wawancara dengan Rofan Ardian Pratama Siswa Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 17 Mei 2022

<sup>142</sup> Dokumentasi RPP Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 17 Mei 2022.

## (2)Kegiatan pembelajaran:

Berdasarkan indikator yang ada maka kegiatan yang ditentukan pada pembelajaran adalah pembuatan mozaik.

## (3)Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan adalah:

SbdP : Siswa mampu membuat karya mozaik secara berkelompok dengan benar.

IPS : Siswa mampu melakukan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar melalui pemanfaatan sampah.

## (4)Media

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah sampah daun dan kertas.

## (5) Metode dan strategi pembelajaran

Metode yang digunakan adalah kooperatif learning dengan sedikit ceramah dan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri.

## e) Pelaksanaan

## (1)Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, sapa, dan mengecek kehadiran siswa, setelah itu berdo'a bersama.

Mengaitkan materi yang akan diberikan dengan materi sebelumnya (Apersepsi)

Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai antara lain dengan melakukan kegiatan mozaik siswa mampu melakukan upaya keseimbangan dan pelestarian di lingkungan dengan benar melalui pemanfaatan sampah.

## (2)Kegiatan Inti

Guru memberi instruksi antara lain siswa bebas membuat gambar dan membuat mozaik dengan bahan yang diinginkan.

Siswa bebas menentukan teman untuk dapat bekerjasama dalam tim.

Siswa mencari bahan mozaik sendiri dari alam/ lingkungan sekitar antara lain daun-daunan kering, rumput, kulit kayu atau yang lain.

### (3)Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir guru mengklarifikasi hal-hal yang belum sesuai antara lain jika ada kelompok yang belum berhasil menyusun gambar atau belum sesuai, kemudian guru memberikan penguatan dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

#### f) Evaluasi

Kegiatan evaluasi kegiatan ini juga dilakukan dengan mencatat kemajuan yang diperoleh oleh siswa satu persatu seperti kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Untuk memperkuat data penulis mencari informasi kepada guru kelas tentang hasil dari kegiatan ini.

“ Hasilnya cukup baik ya...banyak yang kreatif juga mencari bahan-bahanya ada yang dari daun mahoni kering, daun pisang, daun jeruk, kulit kayu mahoni juga ada, karena mereka mencarinya sendiri di sekitar Sekolah kan di sini banyak karena dekat dengan kebun dan sawah ya...”<sup>143</sup>

#### 2) Muatan Seni Kerajinan/ Karya Tangan

Hasil wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah SD Alam Perwira Purbalingga pada hari Jum’at 27 Mei 2022 bahwa:

“seni karya tangan yang sering dilakukan bagi siswa adalah pemanfaatan sampah-sampah plastik, bungkus kopi untuk dibuat tikar, bantal dan kursi ecobreak, kita sering lakukan agar anak-anak kreatif dan dapat lebih peduli dengan sampah”.<sup>144</sup>

<sup>143</sup> Wawancara dengan Bp. Ahmad Muzqi, Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 20 Mei 2022

<sup>144</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 27 Mei 2022

Selanjutnya peneliti mewawancarai salah satu pegawai TU yaitu Bp. Deny Santoso yang menurut informasi ia yang menyimpan hasil dari kerajinan tangan para siswa. Ia mengatakan:

“iya betul ada Pak, saya yang simpan, ini yang terakhir saya simpan hasil dari pemanfaatan sampah plastik untuk buat bantal dan kursi dari ecobreak, tapi sudah agak rusak karena sering buat duduk dan mainan anak-anak”<sup>145</sup>

Kemudian peneliti mewawancarai salah satu siswa bernama Farhan Aldi Khunaifi,

“ aku ikut buat yang kursi ini, kalau yang buat bantal aku ga ikut, seneng jadi dirumah juga ikut-ikutan buat tapi pakai potongan sandal bekas”<sup>146</sup>

Selanjutnya peneliti mewawancarai orang tua murid, yaitu Anto Triwantoro Bapak dari ananda Farhan,

“Sekarang sudah mulai kreatif si Farhan, kadang menggambar sesuka dia, terakhir dia buat bantal ecobreak tapi bukan dari sampah plastik tapi dari sampah sandal bekas tapi baru pakai plastik es batu”<sup>147</sup>

Kemudian peneliti melakukan observasi terkait hasil dari seni kerajinan tersebut. Hasil dokumentasi hasil kerajinan tersebut penulis lampirkan di daftar lampiran penelitian ini.

### 3) Muatan Seni lukis/gambar

Menurut kepala Sekolah SD Alam Purbalingga bahwa:

“ pembelajaran kesenian khususnya menggambar diberikan kepada seluruh siswa kelas 1-5 karena pada setiap muatan kurikulum ada muatan tersebut”<sup>148</sup>

---

<sup>145</sup> Wawancara dengan Bp. Deny Santoso, TU SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 27 Mei 2022

<sup>146</sup> Wawancara dengan Farhan Aldi Khunaifi, Siswa SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 27 Mei 2022

<sup>147</sup> Wawancara dengan Orang Tua Siswa Farhan Aldi Khunaifi, dikutip tanggal 27 Mei 2022

<sup>148</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 21 April 2022

Selanjutnya untuk menguatkan pernyataan Kepala Sekolah peneliti mewawancarai guru kelas 4 karena fokus penelitian ini salah satunya untuk kelas 4. Bp. Ahmad Muzaqi, S.Ak, ia menuturkan

“ di kelas saya kegiatan menggambar juga sering Pak, tapi menggambar saya bebaskan memilih mau menggambar apa yang mereka mau, paling saya kasih batasan tema saja, ada yang menggambar mobil, sawah, bola, bahkan ada yang menggambar portal waktu, saya biarkan walaupun kadang-kadang terlihat kurang nyambung dengan tema...”<sup>149</sup>

Selanjutnya peneliti mewawancarai salah satu siswa di kelas 4 yaitu ananda Yusuf Ahsanul Khuluq, ia menuturkan bahwa:

“Kalau menggambar Pak Zaqi nyuruhnya bebas paling suruh nggambar temanya apa, tapi senang sih”.<sup>150</sup> Kemudian peneliti mencoba mengobservasi hasil dari pembelajaran menggambar yang telah dilakukan. Hasil dokumentasi hasil menggambar peneliti lampirkan pada daftar lampiran.

f. Ice breaking

Sejauh observasi peneliti kegiatan Ice breaking adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa di pagi atau siang hari untuk menyegarkan pikiran dan semangat sehingga konsentrasi siswa kembali ke kelas.. Ice breaking ini diisi dengan berbagai kegiatan antara lain: Mengungkapkan cerita menarik berkesan/ atau bahkan cerita imajinasi peserta didik.<sup>151</sup> Observasi dari peneliti dikuatkan dengan wawancara. Peneliti berhasil mewawancarai Ibu Ken Zahidah Fani ‘Immahiya sebagai guru kelas 1 hasil wawancara tersebut antara lain:

“Biasanya kalau ice breaking pagi setelah doa, menanyakan kabar, dan tukar cerita sebentar. Saya lihat situasinya.. antara rame banget atau diem tapi gak bisa fokus dan lagi fokus.

<sup>149</sup> Wawancara dengan Bp. Ahmad Muzaqi, Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 21 April 2022

<sup>150</sup> Wawancara dengan Yusuf Ahsanul Khuluq, Siswa Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga, dikutip tanggal 21 April 2022.

<sup>151</sup> Observasi di Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga tanggal 14 April 2022.

Kalau pas gak bisa fokus ga saya jelaskan kita mau main apa. Langsung tembak permainannya... misal main "tembak dor" gitu. Biar anak-anak kaget dan fokusnya langsung terpotong lihat saya. Saya langsung berdiri, acungin tangan ke satu orang, sambil bilang "tembak dor mas Surya" gitu misal. Nah, pas awal belum tau itu mainnya gimana mereka kaya penasaran terus tanya-tanya. Tapi suasananya lebih kondusif karna pandangan mereka teralihkan. Disitu baru saya jelasin".<sup>152</sup>

Dari kegiatan ini peneliti melihat peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan, berani untuk mengungkapkan pendapat, kreatif dalam bercerita dan menyusun bahasa, selain itu mereka terhibur dan aktif untuk ikut menanggapi. Bahkan ada yang bercerita sambil memperagakanya. Selanjutnya peneliti mewawancarai salah satu siswa setelah kegiatan ini, siswa ini bernama Surya Wiwit Mutaqin,

“Kalau ada ice breaking saya paling suka kalau bercerita alien, nanti ada portal di atas sekolahan buat lewat pesawat alienya, teman-teman pada lari ketakutan,h..ha...”<sup>153</sup>

Selain itu guru kelas 1 Ibu Ken juga menambahkan, “ kalau anak laki-laki sukanya berkhayal dan nakut-nakuti anak perempuan”<sup>154</sup>

#### **4. Kegiatan Terprogram**

##### **a. Outing**

Dalam upaya pembentukan kreativitas peserta didik, SD Alam Perwira Purbalingga juga memiliki kegiatan terprogram yaitu outing/outbond, berikut wawancara dengan Kepala Sekolah.

“Diantara kegiatan terprogram di SD Alam Perwira antara lain ourbond atau outing, mendaki, marketday,ada juga kegiatan yang situasional”<sup>155</sup>

---

<sup>152</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Fani' zahidah Immahiya, Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 14 April 2022.

<sup>153</sup> Wawancara dengan Surya Wiwit Mutaqin, siswa kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 18 April 2022

<sup>154</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Fani' Zahidah Immahiya, guru kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 18 April 2022

<sup>155</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 25 Mei 2022.

Dalam kegiatan ini peneliti tidak dapat melihat aktivitas secara langsung, namun menurut keterangan guru kelas 1 kegiatan ini terakhir dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 25 Mei 2022. Peneliti berhasil mewawancarai Ibu Ken, ia mengatakan:

“Kemarin outingnya ke Telaga Kutasari Pak,seperi biasa kita berangkat jam 7.30 naik mobil sekolah sampai ke terminal kemudian kita cari angkot, kita biarkan mereka mencari jurusan dulu setahu mereka walaupun ada yang Nampak masih bingung, lalu kita biarkan juga mereka membayar sendiri, ada juga yang bertanya-tanya kepada sopirnya agar melatih keberanian dan kreatif bertanya atau mencari informasi”.<sup>156</sup>

b. Market day

Market day adalah program yang sudah dicantumkan pada kurikulum dan merupakan kegiatan terprogram. Market day dilakukan di setiap kelas setiap hari Jum’at secara bergiliran. Hal ini disampaikan oleh Ibu Desy Cahya Ningrum, S.Pd. pada tanggal 27 Mei 2022 selaku kepala sekolah, ia mengatakan:

“Market day ini memang sudah terprogram, di lakukan setiap hari Jum'at. Jualannya perkelas, misal pekan ini kelas 1, pekan depan kelas 2, kelas 3 dst. Sudah di umumkan dari pekan sebelumnya biar anak-anak menyiapkan menu yg dijual saat marketday. Biasanya mereka diminta untuk membuat sendiri makanan dagangannya dari rumah. Lalu buka lapak saat jam istirahat di hari Jum'at setelah Jum'at bersih”.<sup>157</sup>

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru yaitu Bp. M. Alifudin Sutrisno, S.Pd. beliau mengatakan:

“ Ia betul, setiap hari jum’at bergantian setiap kelas, biasanya di depan kelas masing-masing setelah kegiatan jum’at bersih atau waktu jam istirahat pukul 09.30 sampai 10.30,...”<sup>158</sup>

---

<sup>156</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani’ Immahiya Guru Kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 25 Mei

<sup>157</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 27 Mei 2022.

<sup>158</sup> Wawancara dengan Bp. M. Alifudin Sutrisno, Guru SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 27 Mei 2022.

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 1

“...Awalnya biasanya kita kumpulkan dulu anak- anak dari kelas lain. Memperkenalkan barang dagangannya satu per satu berserta harganya.. terus biar ga rebutan, pembelian pertama tiap satu kelas satu kelas dulu. Baru kemudian kalau mau nambah belinya bisa beli lagi. Tugasnya yg jualan tinggal promosi jualannya, bisa sambil teriakin rasanya enak, atau harganya murah. Intinya mereka agar terbentuk kreativitasnya dan berjiwa kewirausahaanya.

Untuk kelas 1 masih tahap menyiapkan barang dagangan. Merapikan barang dagangan. Menyebutkan harga dan nama makanan yg di jual. Mempromosikan, mengenal rupiah, uang kembalian dan jumlah uang yang di kumpulkan. Kalau sudah kelas atas baru biasanya sudah belajar tentang laba rugi’.<sup>159</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu siswa bernama Ataqillah Adli Karfi. Ia mengatakan

“..aku suka jualan kalau market day karena bisa dapet uang banyak, bisa teriak-teriak nawarin sahut-sahutan sama temen lain malah kadang-kadang kita buat lagu biar rame”<sup>160</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan observasi dengan melakukan penelusuran di media sosial facebook dan telegram milik SD Alam Perwira Purbalingga tentang kegiatan market day yang dilaksanakan di SD Alam Perwira Purbalingga. Hasil penelusuran tersebut peneliti lampirkan di lampiran penelitian.

Dari keterangan Kepala Sekolah kegiatan terprogram lain yang diadakan dalam upaya pembentukan kreativitas siswa adalah mendaki. Dalam kegiatan ini peneliti tidak dapat melihat langsung kegiatan yang dimaksud, namun peneliti berusaha mencari data dokumentasi melalui media sosia facebook dan telegram resmi SD alam Perwira Purbalingga. Hasil dokumentasi tersebut peneliti lampirkan pada lampiran penelitian.

---

<sup>159</sup> Wawancara dengan Ibu Ken Zahidah Fani’ Immahiya, Guru SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 27 Mei 2022.

<sup>160</sup> Wawancara dengan Ataqillah Adli Karfi Siswa SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 27 Mei 2022.

## 5. Kendala dan tantangan yang dihadapi

Berdasarkan wawancara dengan Kepala SD Alam Purbalingga pada hari Jum'at Tanggal 30 Mei 2022 bahwa:

“ dalam pelaksanaan dan upaya pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga ada sedikit kendala yang dihadapi, kendala-kendala tersebut antara lain Guru yang sering berganti karena guru di sini kebanyakan adalah guru swasta. Kemudian cara pandang orang tua yang belum terbuka akan kreativitas. Dan sarana dan prasarana yang belum memadai baik sarana pokok maupun sarana dalam pembelajaran. Namun sebetulnya ini menjadi tantangan juga bagi kita agar dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan cara-cara yang tepat”.<sup>161</sup>

Kemudian penulis mewawancarai pegawai TU Bp. Deny Santoso:

“ iya betul, kan masih muda-muda juga kebanyakan kalau yang guru perempuan menikah terus ngikut suami ya akhirnya mau tidak mau dari sini mengundurkan diri”.<sup>162</sup>

Maka dapat peneliti tulis kendala dan tantangan yang dihadapi oleh SD Alam Perwira dalam pembentukan kreativitas adalah :

- a. Guru yang sering berganti karena guru di SD Alam Perwira Purbalingga sebagian besar adalah guru swasta.
- b. Cara pandang orang tua yang belum terbuka akan pentingnya kreativitas.
- c. Sarana dan prasarana yang belum memadai baik sarana pokok maupun sarana pendukung.

Kendala-kendala tersebut yang menjadi tantangan bagi SD Alam Perwira Purbalingga untuk dapat diselesaikan.

---

<sup>161</sup> Wawancara dengan Ibu Desy Cahya Ningrum, Kepala SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 30 Mei 2022.

<sup>162</sup> Wawancara dengan Bp. Deny Santoso, TU SD Alam Perwira Purbalingga dikutip tanggal 30 Mei 2022.

## 6. Analisis data

Berdasarkan data- data yang diperoleh melalui berbagai metode baik wawancara, observasi, dan dokumentasi penulis dapat melakukan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan. Analisis data sangat diperlukan untuk dapat mengungkapkan bagaimana pembentukan kreativitas peserta didik yang dilakukan di SD Alam Perwira Purbalingga.

Pembentukan kreativitas bagi peserta didik dalam lembaga pendidikan merupakan suatu keharusan dan kewajiban setiap lembaga pendidikan karena merupakan kebutuhan peserta didik pada khususnya dan semua orang pada umumnya, sesuai dengan teori Maslow bahwa aktualisasi diri seseorang adalah kebutuhan tertinggi manusia yang salah satunya adalah kreativitas.<sup>163</sup> Selain itu pendidikan kreatif juga diamanatkan oleh undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Amanat undang-undang ini termaktub pada tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang kreatif.

Dalam pelaksanaan amanat undang-undang ini bukanlah hal yang mudah, pasti ada kendala atau masalah yang muncul dan berbeda-beda pada setiap lembaga pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut maka banyak lembaga yang akhirnya mengesampingkan aspek kreativitas dalam praktek pembelajarannya, belum lagi pandangan kebanyakan masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa anak yang pintar adalah anak yang mempunyai nilai yang tinggi dalam mata pelajaran, bukan anak yang kreatif.<sup>164</sup>

Berangkat dari hal di atas sebagai upaya meluruskan pandangan yang sebetulnya keliru terkait siswa kreatif, maka SD Alam Perwira Purbalingga lebih banyak menerapkan pembelajaran yang mengedepankan

---

<sup>163</sup> Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 33.

<sup>164</sup> Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014),11.

pembentukan kreativitas yang dimulai dari pembuatan kurikulum dan pelaksanaan pembelajarannya, serta kegiatan terprogram.

a. Analisis data terkait kurikulum

Dalam penyusunan kurikulum pasti terdapat visi, misi, tujuan, target, sampai hasil akhir suatu lembaga pendidikan. Se jauh analisa penulis bahwa pembuatan Visi Misi SD Alam sangat mendukung pembentukan kreativitas. Visi Sekolah Alam Perwira Purbalingga adalah “Jelajah akal demi kader militan peradaban insani (*Intellectual journey for militant civilizer cadre*)” Jika melihat visi dari sekolah ini tentu sangat relevan dengan pembentukan kreativitas terhadap anak didiknya karena penjelajahan akal pasti tidak terbatas dan berkaitan dengan kreativitas. Begitupun dengan praktek penjabaran kurikulum melalui kegiatan belajar dan mengajar.

Misi sebagai penjabaran dari visi SD Alam Perwira Purbalingga, menurut penulis misi ini sangat mendukung pembelajaran dan pembentukan kreativitas antara lain pada poin a,b,c, dan d.

Penyelenggaraan pendidikan berbasis fitrah peserta didik tentu merupakan salah satu prinsip dari kreativitas, karena disitu terletak kebebasan belajar berpikir, bertindak, dan berkreasi sesuai dengan keinginan atau fitrah dari peserta didik.

Menyelenggarakan pendidikan yang mengintegrasikan konsep Ilahiyah dan Ilmiah juga sangat sesuai dengan pembelajaran guna membentuk kreativitas peserta didik. Dengan konsep ini tentu ada kebebasan dan keleluasaan berpikir secara ilmiah namun tetap berpegang pada konsep ilahiyah. Kebebsan berpikir inilah yang dapat membentuk kreativitas peserta didik.

Membangun sistem pendidikan berbasis alam yang berkualitas tentu akan mendorong berfikir kreatif bagi peserta didik karena pendidikan berbasis alam sekitar merupakan strategi pembelajaran *contextual teaching learning* yang mendukung kreativitas peserta didik.

Menyelenggarakan pendidikan dengan membangun manusia yang berorientasi masa depan. Poin ini menjadi sangat relevan dengan pembentukan kreativitas karena kreativitas akan menentukan masa depan seseorang bahkan masa depan manusia pada umumnya, karena perubahan jaman yang semakin cepat dan tidak menentu sangat membutuhkan kreativitas. Hal-hal di atas sesuai dengan teori kebutuhan Maslow sebagai perwujudan aktualisasi diri.

Selanjutnya adalah analisis pada tujuan pendirian Sekolah Alam Perwira adalah dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional secara umum. Menurut UU RI no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi, warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Alam didirikan sebagai reaksi efek dari era globalisasi yang mengakibatkan karakter anak makin lama makin terasing dari lingkungannya. Gagasan yang dibawa oleh sekolah alam yaitu *back to nature and fitrah based education* maksudnya yaitu mengembalikan fitrah peserta didik sesuai kapasitas kemampuan (tanpa pemaksaan), dan kembali akrab dengan alam lingkungan untuk mendekatkan diri dengan Sang Pencipta. Dengan adanya konsep alam ini, diharapkan siswa bisa lebih menghayati apa yang dipelajarinya, juga menjadikan pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan. Alam, kehidupan, dan lingkungan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sehingga siswa siap menghadapi problem kehidupan riil.<sup>165</sup> Jika dikaitkan dengan teori maka tujuan pendirian lembaga ini sesuai dengan teori humanistik karena sekolah memberikan ruang pembelajaran yang

---

<sup>165</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 3 April 2022.

variatif, tidak membosankan, yang akhirnya bermuara pada terbentuknya kreativitas.

Selanjutnya analisis terkait target kompetensi yang ditentukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga adalah pribadi yang dapat melakukan penjelajahan hidup dengan fisik dan akal sehatnya untuk menggapai puncak-puncak ketinggian peradaban dan kemuliaan umat.<sup>166</sup> Target ini juga sangat relevan dengan pembentukan kreativitas peserta didik karena anak yang dapat melakukan penjelajahan hidup secara fisik dan akal pasti adalah anak yang kreatif. Penjelajahan fisik dan akal ini akan memenuhi kebutuhan manusia yang tertinggi menurut Maslow yaitu kebutuhan untuk berekspresi atau aktualisasi diri.

Berikutnya adalah analisis terkait dengan muatan kurikulum (KTSP) yang memuat pembentukan kreativitas siswa. Sebagai langkah awal pembentukan kreativitas peserta didik pasti tidak lepas dengan pembelajaran yang mencerminkan kreativitas di dalamnya, maka harus dirancang mulai dari kurikulum. Menurut penulis muatan kurikulum di SD Alam Perwira Purbalingga sangat relevan dengan pembentukan kreativitas, hal ini terlihat dari tolok ukur kelas 1 yaitu siswa tertarik, aktif dan banyak bertanya tentang alam dan kehidupan, selain itu juga mampu melakukan penghitungan dasar, dan jujur. Jika muatan ini diwujudkan dalam suasana belajar yang sesuai maka akan dapat membentuk kreativitas peserta didik, karena peserta didik akan tertarik pada sesuatu, dari ketertarikan ini diikuti rasa ingin tahu yang kemudian siswa aktif untuk bertanya. Kegiatan ini dapat membentuk kreativitas gabungan antara kreativitas imajinatif dan kreativitas intelektual, misalnya dengan mengajukan pertanyaan terbentuk kreativitas berbicara, kreatif dalam membuat dan menyusun pertanyaan.

---

<sup>166</sup> Dokumentasi SD Alam Perwira Purbalingga dikutip pada tanggal 4 April 2022.

Kelas 4 (empat) kecakapan yang harus dikuasai adalah berani, tangguh dan berdaya juang dalam hadapi kendala dan tantangan. Dari kecakapan ini muncul indikator : Kesadaran ibadah istiqamah; Terlatih menalar dan sistematis; Terlatih memecahkan masalah; Penguasaan logika; Berani ambil resiko; Berdaya juang, perwira ; Tak mudah menyerah; dan Cepat dalam recovery mental. Dari beberapa indikator ini muncul tolok ukur yaitu mampu merumuskan rencana jangka pendek secara lisan dan tulisan dengan sistematis dan mudah dipahami, serta mampu mewujudkannya di tengah segala kendala dan tantangan yang dihadapi. Tolok ukur yang ingin dicapai juga dapat membentuk kreativitas peserta didik, tentu juga harus didukung dengan pembelajaran yang kreatif juga, antara lain pembentukan kreativitas intelektual dengan merumuskan suatu rencana sederhana secara urut baik lisan maupun tulisan.

b. Analisis data terkait Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran

1) Pembelajaran tematik dengan kegiatan menceritakan gambar/ buku

Pada kegiatan ini sangat tampak kreativitas yang dapat terbentuk antara lain kreativitas dalam berimajinasi baik imajinasi dalam ide cerita maupun bahasa yang mereka gunakan. Terbentuk juga kreativitas sains dan matematik melalui cerita-cerita yang berhubungan dengan sains dan matematika. Selain itu terbentuk juga kreativitas menulis karena siswa juga menuliskan hasil cerita mereka kecuali agi siswa yang belum dapat membaca. Sesuai pendapat Kurniawan bahwa salah satu hasil kreativitas bahasa Indonesia adalah kegiatan edukasi antara lain proses menulis, kreatif membuat pementasan, kreatif produksi, sosial, eksperimentasi kebahasaan, pencarian bahan menulis.<sup>167</sup>

---

<sup>167</sup> Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 49.

## 2) Pembelajaran Kontekstual

Dalam pembelajaran kontekstual membuka kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi dengan alam dan lingkungan sosial, hal ini tentu sangat mendukung kreativitas sesuai teori kreativitas Guilford. Dari kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran di SD Alam Perwira Purbalingga menggunakan pengajaran berbasis problem, konteks yang beragam, memberdayakan siswa untuk belajar mandiri, siswa belajar melalui kolaborasi. Kreativitas yang terbentuk adalah kreativitas gabungan antara kreativitas imajinasi, motorik, dan intelektual. Pembelajaran ini menggunakan cara berpikir konvergen yaitu dengan menemukan bermacam jawaban dari permasalahan sesuai teori Guilford.

## 3) Pembelajaran tematik dengan metode bermain peran

Pada kegiatan pembelajaran ini tentu siswa sangat gembira dan senang, tidak bosan karena dapat memerankan karakter dari seseorang. Pembelajaran dengan bermain peran sangat mendukung pembentukan dan pengembangan kreativitas. Sesuai teori dari Carl Rogers yang merinci tiga kondisi internal pribadi yang kreatif salah satunya adalah kemampuan untuk bereksperimen, bermain dengan konsep-konsep. Teori ini juga didukung oleh teori lain dari Cziksenti Mihalyi bahwa faktor yang memudahkan munculnya kreativitas adalah *access to a field* yaitu kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat. Selain itu ada satu teori lagi yang mendukung teori-teori di atas yaitu teori kognitif dengan tokohnya Piaget, Vigotsky, dan Brunner, mereka sependapat bahwa bermain dapat membentuk dan mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dikuatkan oleh Kurniawan yang mengatakan Kreatif, yaitu tempat bagi anak-anak untuk berkarya [produksi] sesuai dengan minat, bakat, bermain, dan kecerdasannya.

Selanjutnya dari kegiatan ini dimungkinkan memunculkan, melatih, dan mengasah kemampuan untuk berimajinasi, kreatif berbahasa,

kreatif bermain, matematik, seni, dan sains. Hal ini dibuktikan dengan adanya produk-produk kreatif dari hasil pembentukan kreativitas pada pembelajaran.

Kreativitas berimajinasi terlihat pada kegiatan pembuatan dan penyusunan menu masakan, mencoba menawarkan masakan kepada teman lain. Kreativitas berbahasa terlihat pada kegiatan menulis undangan dan kalimat-kalimat yang digunakan dalam menawarkan hasil masakan. Kreatif matematik terlihat pada kegiatan membuat harga setiap makanan atau menu.

Karena pemilihan kelompok dan peran yang berbeda maka akan muncul kreativitas yang berbeda-beda pada setiap siswa, pencapaiannya pun akan berbeda-beda namun ada persamaan yang mendasari pada kegiatan ini yaitu terbentuknya kreativitas peserta didik.

#### 4) Belajar melalui permainan

Pada kegiatan belajar melalui permainan ini siswa juga terbangun kreativitasnya melalui kegiatan pencarian harta karun dan permainan puzzle. Dengan dapat menyelesaikan dan menyusun puzzle sederhana berarti siswa berlatih untuk kreatif dan membentuk dirinya menjadi pribadi yang kreatif. Kreativitas yang terbentuk adalah kreativitas gabungan antara kreativitas motorik, imajinasi, dan intelektual sesuai jenis kreativitas yang dikemukakan oleh Jasa Unggul Mulyawan. Dan sebuah penelitian dari Kurniawan yaitu Kreatif, ialah tempat bagi anak-anak untuk berkarya [produksi] sesuai dengan minat, bakat, bermain, dan kecerdasannya.<sup>168</sup>

#### 5) Pembelajaran Bermuatan Kesenian

---

<sup>168</sup> Kurniawan, Heru, *“Pengembangan Industri Kreatif Anak-anak Dalam Pendidikan Komunitas Berbasis Kecerdasan bahasa”* Seminar Nasional Sastra, Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif Surakarta, 31 Maret 2015 121 ISBN: 978-602-361-004-4

Dengan pembelajaran bermuatan kesenian siswa juga berlatih tentang kreativitas yaitu mengasah dan membentuk kreativitas imajinatif karena sesuai hasil yang diperoleh siswa lebih kreatif dalam memunculkan ide-ide. Dalam teori humanistik dengan tokohnya Carl Rogers Menyebut bahwa kreativitas timbul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya, pembelajaran bermuatan kesenian yang dilakukan di SD Alam Perwira Purbalingga ini peneliti anggap sesuai dengan teori ini, selain itu kegiatan ini juga membentuk dan melatih siswa untuk berikir konvergen sesuai teori kreativitas Guilford yang merupakan cara berpikir orang kreatif.

6) Ice breaking

Dengan peserta didik diberi ruang untuk bercerita antara lain cerita pengalaman, atau bercerita khayalan tentu dapat membentuk kreativitas, antara lain kreativitas berimajinasi baik berimajinasi dalam cerita tersebut maupun imajinasi lain diantaranya berimajinasi menirukan gerakan dari apa yang sedang ia ceritakan. Selain itu juga terbentuknya kreativitas berbahasa. Hal ini sesuai dengan teori kreativitas humanistik.

c. Analisis data pementukan kreativitas peserta didik dalam kegiatan Terprogram

Kegiatan terprogram yang dilakukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga adalah Market Day dan Outing, dari hasil kegiatan yang dipaparkan di deskripsi penelitian di atas dapat dianalisa bahwa kegiatan ini juga menunjang pembentukan kreativitas siswa, hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh. Dalam kegiatan market day siswa belajar kreatif berimajinasi menyusun menu makanan agar menarik, berkreasi dalam promosi, berkreasi dalam bahasa dan gerak tubuh dan membangun jiwa wirausaha. Hal ini tentu akan membentuk kreativitasnya sedikit demi sedikit walaupun pada tingkatan yang sederhana. Kemudian kegiatan outing juga menjadikan siswa kreatif untuk mengenal lingkungan alam dan sosial sekitar. Dengan kegiatan

ini tampak terbentuk kreativitas motorik karena mereka melakukan aktifitas, kreativitas imajinasi dapat terlihat melalui imajinasi menyusun menu, mrangkai bahasa promosi, dan yang lain, hal ini juga akan memunculkan kreativitas intelektual mereka.

Langkah-langkah pembentukan yang sudah diblakukan di SD Alam Perwira Purbalingga dalam pembelajaran menurut peneliti sudah sesuai dengan syarat tercapainya pembelajaran kreatif menurut Munandar, antara lain guru dan pimpinan yang kreatif yang menggunakan model-model, metode dan strategi yang mendukung pembentukan kreativitas peserta didik. Selanjutnya adalah kurikulum dan pembelajaran yang kreatif, sarana-dan prasarana pembelajaran yang kreatif dan susasana yang kreatif.

Selain itu perlu juga kreativitas dari siswa SD Alam Purbalingga dilihat dari 4 ciri-ciri kemampuan berpikir kreati yang disampaikan Munandar yaitu :

- 1) Keterampilan berpikir lancar (fluency), yang meliputi: Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak perntanyaan dengan lancar. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. Memikirkan lebih dari satu jawaban
- 2) Keterampilan berpikir luwes/ kelenturan (flexibility), meliputi: Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Mencari banyak alternatif atau arah yan berbeda-beda. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal/ keaslian (originality), meliputi: Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. Memikirkan cara yang tidak lazim. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.
- 4) Keterampilan memperinci (elaboration), Elaborasi meliputi: Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Menambah atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau

situasi sehingga menjadi lebih menarik. Dalam pelaksanaannya tentu ada kendala yang dihadapi antara lain permasalahan guru, mindset orang tua siswa yang belum sadar tentang kreativitas, dan pemenuhan sarana dan sarana.

Demikian analisis yang dapat penulis tulis dari penelitian pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Purbalingga.



## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasar pada hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh makna yang terungkap dari penelitian ini. Setelah seluruh tahapan penelitian dilakukan yang dimulai dari observasi pendahuluan, pengkajian teori dan penelitian di lapangan, serta pengolahan analisis hasil penelitian. Peneliti menyimpulkan bahwa pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga telah dilakukan dengan pembuatan muatan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran, dan kegiatan terprogram.

Pembentukan kreativitas peserta didik di dalam pembelajaran yaitu dengan membuat visi, misi, kurikulum, dan turunannya sampai dengan pelaksanaan pembelajarannya dengan arah pembentukan kreativitas. Hal ini penting karena visi, misi, dan produk kurikulum adalah roh dari sebuah lembaga pendidikan. Pembuatan Visi, Misi, dan kurikulum ini sangat berpengaruh terhadap cara pandang Kepala Sekolah, Guru, dan pihak-pihak terkait dalam lembaga ini. Dibuktikan dengan suasana belajar, metode, strategi, dan sikap guru yang konsisten terhadap pembentukan kreativitas peserta didik.

Hal lain yang dilakukan adalah dengan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang mendukung kreativitas, antara lain pembelajaran dengan kegiatan bercerita imajinasi, pembelajaran kontekstual, penggunaan metode bermain peran, belajar melalui permainan, pembelajaran bermuatan kesenian, ice breaking, dan kegiatan terprogram.

Usaha-usaha yang dilakukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga yang dimulai dari penyusunan kurikulum sampai pelaksanaan pembelajaran dan pembiasaan ini ternyata cukup efektif dalam rangka pembentukan kreativitas peserta didik di SD alam Perwira Purbalingga. Hal ini terlihat pada bukti-bukti yang ada antara lain terpenuhinya empat ciri-ciri kemampuan berpikir bagi siswa kreatif yang disebutkan oleh Munandar yaitu keterampilan berpikir lancar (*fluency*) dengan siswa banyak mencetuskan ide-ide, dan dapat

menyelesaikan permasalahan dengan bermacam cara. Ciri selanjutnya adalah keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) dengan menghasilkan jawaban, pertanyaan, cara, gagasan, dan alternatif melalui sudut pandang yang berbeda. Berikutnya adalah keterampilan berpikir orisinal (*originality*) yang meliputi siswa mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, dan memikirkan cara-cara yang tidak lazim dan mengkombinasikannya. Yang terakhir adalah keterampilan memperinci (*elaboration*) dari peserta didik yaitu dengan mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk serta dapat merincinya sehingga menjadi sesuatu yang menarik.

### **B. Implikasi**

Berdasar penelitian yang dilakukan telah menunjukkan bahwa cara-cara yang dilakukan oleh SD Alam Perwira Purbalingga baik dalam pembelajaran dan kegiatan terprogram dapat membentuk kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga. Beberapa implikasi dari penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk kepentingan ilmiah terkait pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga.
2. Sebagai masukan kepada pihak sekolah bahwa untuk memaksimalkan pembentukan kreativitas peserta didik perlu adanya pemaksimalan cara dan usaha di dalamnya.

### **C. Saran**

#### **1. Saran Teoritik**

Secara teoritik hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam khasanah keilmuan dalam dunia pendidikan terutama dalam pembentukan kreativitas peserta didik khususnya di pendidikan tingkat dasar.

#### **2. Saran Praktis**

Saran praktis yang dapat peneliti berikan kepada SD alam Perwira Purbalingga, yaitu:

a. Kepala Sekolah

- 1) Kepala Sekolah diharapkan untuk terus memberikan dukungan penuh terhadap pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga
- 2) Kepala Sekolah diharapkan dapat melaksanakan perencanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap program-program yang dapat membentuk kreativitas peserta didik.
- 3) Kepala Sekolah diharapkan dapat lebih banyak menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadahi khususnya terkait program pembentukan kreativitas peserta didik.
- 4) Kepala sekolah hendaknya dapat menemukan pemecahan masalah terkait dengan kendala-kendala yang dihadapi dalam upaya pembentukan kreativitas peserta didik.

b. Guru

- 1) Guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih variatif dalam upaya pembentukan kreativitas peserta didik
- 2) Guru diharapkan untuk selalu menambah pengetahuan dan pengalaman terkait pembelajaran yang membentuk kreativitas peserta didik
- 3) Guru hendaknya lebih dapat memaksimalkan waktu dalam pembelajaran dengan perangkat yang sistematis.

c. Orang Tua

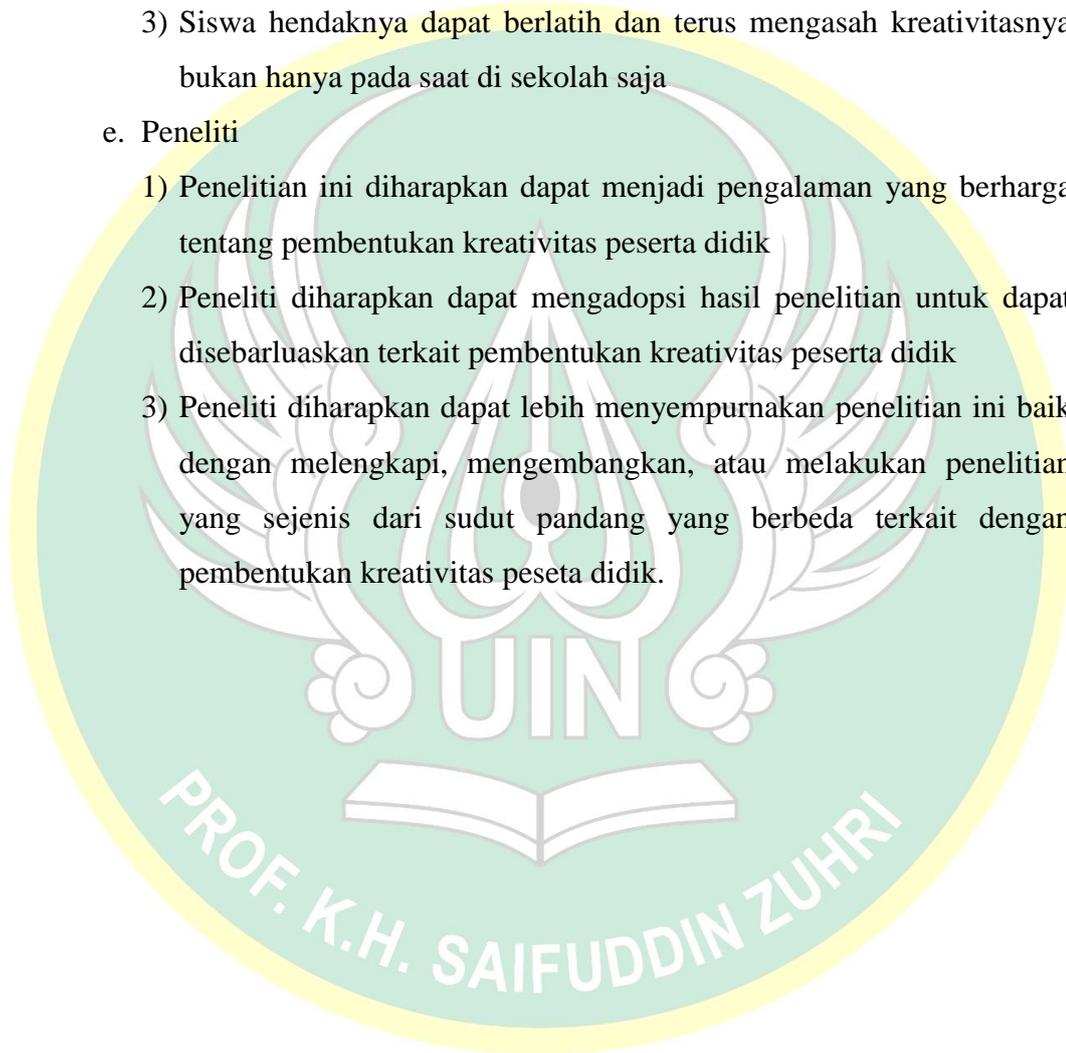
- 1) Orang tua diharapkan semakin sadar bahwa kreativitas harus dibentuk dan dikembangkan dari usia dini
- 2) Orang tua diharapkan lebih mendukung pembentukan kreativitas siswa dengan bimbingan dan pengawasan di rumah
- 3) Orang tua diharapkan juga dapat menyediakan fasilitas bagi putra/putrinya terkait dengan hal-hal yang mengandung kreativitas.

d. Siswa

- 1) Siswa hendaknya lebih semangat dalam pembelajaran
- 2) Siswa diharapkan dapat memaksimalkan waktu untuk pembentukan dan pengembangan kreativitas dirinya dengan pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah
- 3) Siswa hendaknya dapat berlatih dan terus mengasah kreativitasnya bukan hanya pada saat di sekolah saja

e. Peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman yang berharga tentang pembentukan kreativitas peserta didik
- 2) Peneliti diharapkan dapat mengadopsi hasil penelitian untuk dapat disebarluaskan terkait pembentukan kreativitas peserta didik
- 3) Peneliti diharapkan dapat lebih menyempurnakan penelitian ini baik dengan melengkapi, mengembangkan, atau melakukan penelitian yang sejenis dari sudut pandang yang berbeda terkait dengan pembentukan kreativitas peseta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Dana Graciun, "Role Playing As A Creative Method In Science Education"  
Journal of Science and Arts Year 10, No. 1(12), pp. 175-182,  
2010.175(diakses 14 Maret 2022).
- Daniel Fasko, Jr, "Education and Creativity", Creativity Research Journal by  
Lawrence Erlbaum Associates, Inc,2000–2001, Vol. 13, Nos. 3 & 4,  
Inc.hl 317.
- Dea Indah Tyastuti,"Pengembangan Karakter dan Kreativitas Siswa Melalui  
Model Pembelajaran Role Playing", Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan,  
UNY. (diakses 8 Maret 2022).
- Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007),  
136.
- Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem  
Pendidikan Nasional, Jakarta: 2003.
- Dictionary Definitions from Oxford Languages,(diakses 14 Maret 2022)
- Diyas Ruziana, Erlina Prihatnani,"Kreativitas SiswaProduk Kurikulum  
2013", Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan MatematikaP-ISSN : 2614-  
3038, Volume 3, No. 1, Mei2019,73(diakses 8 Maret 2022)  
etheses.iainkediri.ac.id/
- Fauzi," Pembentukan dan Transformasi Core Values Di Sekolah  
Alam",Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan DIKMAS - Vol. 13, No. 1,  
Juni 2018.18(diakses 11Maret 2022)
- Fina Lutfiana Rahmawati," Penerapan Metode Bermain Peran Untuk  
Pengembangan Kreativitas Berfikir Anak TK Kelompok A Di TK  
Khadijah Loceret Nganjuk", Intizam : Jurnal Manajemen Pendidikan  
Islam, Volume 1, Nomor 2, April 2018. (diakses 14 Maret 2022).
- Kurniawan, Heru, Pembelajaran Kreatif bahasa Indonesia (Kurikulum 2013),  
(Jakarta: Prenada Media Group, 2016).
- Kurniawan, Heru, "Pengembangan Industri Kreatif Anak-anak Dalam  
Pendidikan Komunitas Berbasis Kecerdasan bahasa" Seminar Nasional

Sastra, Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif Surakarta, 31 Maret 2015 ISBN: 978-602-361-004-4, Diakses 31 Mei 2022)

<https://docplayer.info/> (diakses 14 Maret 2022)

<https://www.verywellmind.com/>(diakses 14 Maret 2022)

<https://spada.uns.ac.id/> (diakses 14 Maret 2022)

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016>. (diakses 14 Maret 2022)

<https://asysyariah.com/anak-lahir-di-atas-fitrah/>. (diakses 15 Maret 2022)

Irwan Ledang, “Pembentukan Dan Proses Kreatif Perspektif Behaviorisme”, Hikmah: Jurnal Pendidikan, 67 (diakses 16 Maret 2022)

Echols John, Shadily Hassan, “Kamus Indonesia Inggris”, Gramedia, Jakarta: 2007, hlm.

Lexy, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Bandung: Remaja Rosdakarya: 2005.

Masganti Sit, at.al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016).

Maudiarti.et.al, Santi. *Buku Kerja Desain Prinsip Pembelajaran: Instructional Desain Principles*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2007).

Miles & Huberman. “*Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*”, USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press:2014.

Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

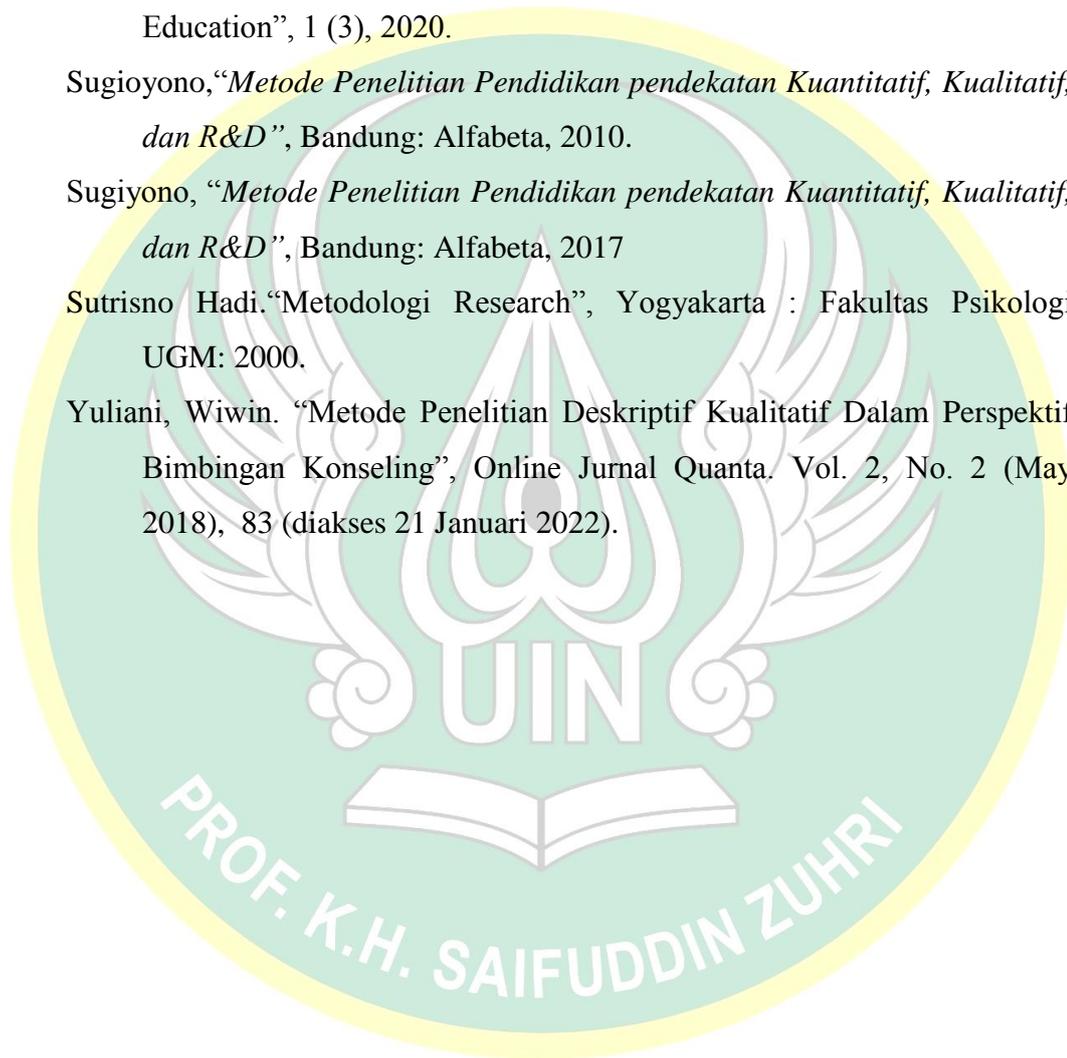
Munandar Utami, “*Pengembangan Kreativitas anak berbakat*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Munandar Utami, “*Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*”, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.

Muzny Yantiee, “Catatan Kritis Tentang Kurikulum Berbasis Komptensi”, Jurnal Pendidikan Penabur , No.01 / Th.I / Maret 2002 113 (diakses 8 maret 2022).

Observasi awal peneliti, 14dan 15 Pebruari 2022.

- Rahmalina, “Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun”*Jurnal Pendidikan PAUD*, ISSN: 2502-555.J Vol. 02, No. 1 Januari 2017, 10. (diakses 8 Maret 2022)
- Saiful Rahman Yuniarto, CBSA, <http://saifulwhn.lecture.ub.ac.id/>. (diakses 15 Maret 2022)
- Setyawati, Heni. “Indonesian Journal Of Mathematics and Natural Science Education”, 1 (3), 2020.
- Sugioyono, “*Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, 2017
- Sutrisno Hadi. “*Metodologi Research*”, Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM: 2000.
- Yuliani, Wiwin. “Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Konseling”, *Online Jurnal Quanta*, Vol. 2, No. 2 (May 2018), 83 (diakses 21 Januari 2022).



## PEDOMAN WAWANCARA

No	Informan	Indikator
1	Kepala Sekolah	Bagaimana upaya yang dilakukan dalam pembentukan kreativitas
		Muatan Kurikulum kreativitas
		Dukungan dari kepala terkait kreativitas
		Proses Pembelajaran Guru
2	Guru	Implementasi Kurikulum
		Pelaksanaan pembelajaran terkait pembentukan kreativitas
		Pelaksanaan pembelajaran terkait pembentukan kreativitas
		Metode dan strategi yang digunakan terkait pembentukan kreativitas
3	Orang Tua	Apakah siswa menjadi lebih kreatif
		Apa saja contoh kreativitas yang terbentuk
4	Siswa	Apakah senang bersekolah di SD Alam Perwira Purbalingga
		Kegiatan yang dilakukan
		Kegiatan yang paling disukai
5	Komite	Sejarah Berdiri SD Alam Perwira Purbalingga

## PEDOMAN OBSERVASI

No	Aspek yang diobservasi
1	Obsrvasi keadaan lingkungan sekolah
2	Observasi muatan kurikulum
3	Observasi kegiatan siswa kelas 1-6
4	Observasi kegiatan pembelajaran Ice breaking di kelas 1
5	Observasi kegiatan pembelajaran tematik dengan kegiatan menceritakan gambar/ buku di Kelas 1
6	Observasi kegiatan pembelajaran kontekstual di Kelas 4
7	Observasi kegiatan pembelajaran di kelas 4
8	Observasi kegiatan pembelajaran tematik dengan metode bermain peran di Kelas 1
9	Observasi egiatan belajar melalui permainan pencarian harta karun di Kelas 1
10	Observasi kegiatan pembelajaran melalui permainan puzzle di Kelas 1
11	Observasi kegiatan pembelajaran bermuatan seni rupa di Kelas 4
12	Observasi kegiatan pembelajaran bermuatan seni kerajinan di Kelas 1
13	Observasi kegiatan pembelajaran Market Day di Kelas 1
14	Observasi kegiatan pembelajaran outing di Kelas 1

### PEDOMAN TELAAH DOKUMEN

No	Jenis Dokumen	Ada	Tidak
1	Foto bangunan tampak depan SD Alam Perwira Purbalingga	v	
2	Gambar peta lokasi SD Alam Perwira Purbalingga	v	
3	Foto Kegiatan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Alam Perwira Purbalingga	v	
4	Foto Kegiatan wawancara dengan Guru kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga	v	
5	Foto Kegiatan wawancara dengan guru PAI SD Alam Perwira Purbalingga	v	
6	Foto Kegiatan- Kegiatan pembelajaran kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga	v	
7	Foto Kegiatan wawancara dengan Siswa kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga	v	
8	Foto Kegiatan wawancara dengan Guru Kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga	v	
9	Foto Kegiatan- Kegiatan pembelajaran kelas 4	v	
	Foto wawancara dengan Siswa kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga	v	
10	Foto wawancara dengan Orang Tua Siswa SD Alam Perwira Purbalingga	v	
11	Foto Wawancara dengan komite SD Alam Perwira Purbalingga	v	
12	Foto prestasi kejuaraan memanah	v	
13	Foto-Foto Pembelajaran dan Hasil Kreativitas	v	

1. Foto bangunan tampak depan SD Alam Perwira Purbalingga



2. Gambar peta lokasi SD Alam Perwira Purbalingga



3. Foto Kegiatan wawancara dengan Kepala sekolah SD Alam Perwira Purbalingga



4. Foto Kegiatan wawancara dengan Guru kelas 1 SD Alam Perwira Purbalingga



5. Foto Aktivitas Pembelajaran Kelas 1







6. Foto wawancara dengan Guru SD Alam Perwira Purbalingga



7. Foto wawancara dengan Guru Kelas 4



8. Siswa kelas 4 SD Alam Perwira Purbalingga





9. Foto wawancara dengan Orang Tua Siswa SD Alam Perwira Purbalingga



10. Foto Wawancara dengan komite SD Alam Perwira Purbalingga



11. Foto aktivitas pembelajaran siswa kelas 4



12. Foto-Foto Hasil Kreativitas









**IAIN PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Jl. Jend. A Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Purwokerto 53126  
website : [www.pps.iainpurwokerto.ac.id](http://www.pps.iainpurwokerto.ac.id)



**EXCELLENT, ISLAMIC, CIVILIZED**



**201763025**

**ALI WARDANA**  
Purbalingga,  
Jetis Rt. 04 Rw. 02 Kemangkon  
Purbalingga  
S2-Pendidikan Guru MI

1. Kartu Mahasiswa ini berlaku selama yang bersangkutan tercatat sebagai mahasiswa IAIN Purwokerto.
2. Bila Kartu ini hilang / rusak, dikenakan biaya pengganti





**PENGESAHAN PROPOSAL TESIS**

Nama : ALI WARDANA  
NIM : 201763025  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Proposal Tesis : Pembentukan Kreativitas Peserta Didik di SD Alam Perwira Purbalingga

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.I. NIP.19640916 199803 2 001 Ketua Sidang/ Penguji		
2	Prof. Dr. Fauzi, M.Ag NIP.197408051998031004 Penasehat Akademik		
3	Dr. Hj. Ifada Novikasari, M.Pd NIP.19831110 200604 2 003 Penguji Utama		

Purwokerto, 6 April 2022  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.I.  
NIP. 196409161998032001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

Nomor : 239/ Un.19/ D.PPs/ PP.05.3/ 3/ 2022

Purwokerto, 9 Maret 2022

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Observasi**

Kepada Yth:

**Kepala SD Alam Perwira Purbalingga**

Di – Tempat

***Assalamu'alaikum Wr. Wb.***

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data dan informasi guna keperluan penyusunan proposal tesis pada Pascasarjana UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, maka kami mohon Saudara berkenan memberikan ijin Observasi kepada mahasiswa kami berikut:

Nama : Ali Wardana  
NIM : 201763025  
Semester : 4  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Akademik : 2020/2021

Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Waktu : 9 Maret 2022 s.d 8 April 2022  
Lokasi : SD Alam Perwira Purbalingga  
Objek : Pembentukan Kreatifitas Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran Di SD alam Perwira Purbalingga

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas ijin dan perkenaan Saudara disampaikan terimakasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***



Direktur,

**Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.**

NIP. 19681008 199403 1 001



**YAYASAN INSAN MADANI PURBALINGGA**  
**SD ALAM PERWIRA**

Jalan Raya Susukan II Desa Gambarasari RT 07 RW 03  
Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga - Jawa Tengah  
Telp. 0857 477 0260

Sekolah Alam Perwira Purbalingga

**SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH**

**Nomor : 020 /SK/Kep.Sek/III/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desy Cahya Ningrum, S.Pd.  
NIP : -  
NIY : 70004838 141291 02 01  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Alam Perwira Purbalingga  
Alamat Unit Kerja : Jl. Raya Susukan, Desa Gambarasari, RT 07 RW 03  
: Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga

Menerangkan bahwa :  
Nama : **Ali Wardana**  
NIM : 201763025  
Semester : IV ( empat )  
Tempat Studi : UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri, Purwokerto  
Fakultas : Program Pascasarjana  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )  
Jenjang : S.2 / Pascasarjana  
Tahun Akademik : 2020/2021

Telah melaksanakan observasi awal di SD Alam Perwira Purbalingga, Kabupaten Purbalingga dari tanggal 9 Maret 2022 s.d 8 April 2022 guna penyusunan tesis dengan objek : "Pembentukan Kreatifitas Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran Di SD Alam Perwira Purbalingga".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 19 Maret 2022  
Kepala SD Alam Perwira Purbalingga

**Desy Cahya Ningrum, S.Pd.**  
**NIY. 70004838 141291 02 01**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

**SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA**  
**NOMOR 371 TAHUN 2022**  
Tentang  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TESIS**

**DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSTAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI**  
**SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis, perlu ditetapkan dosen pembimbing.  
b. Bahwa untuk penetapan dosen pembimbing tesis tersebut perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.  
4. Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.  
5. Peraturan Presiden RI Nomor 41 tahun 2021 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menjadi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

**MEMUTUSKAN:**

- Menetapkan :  
Pertama : Menunjuk dan mengangkat Saudara **Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.** sebagai Pembimbing Tesis untuk mahasiswa **Ali Wardana NIM 201763025** Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**.
- Kedua : Kepada mereka agar bekerja dengan penuh tanggungjawab sesuai bidang tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil tertulis kepada pimpinan.
- Ketiga : Proses Pelaksanaan Bimbingan dilaksanakan paling lama 2 (dua) semester.
- Keempat : Semua biaya yang timbul sebagai akibat keputusan ini, dibebankan pada dana anggaran yang berlaku.
- Kelima : Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di : Purwokerto  
Pada tanggal : 12 April 2022  
Direktur,

*Sunhaji*  
Sunhaji

**TEMBUSAN:**

1. Wakil Rektor I
2. Kabiro AUPK



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinsaizu.ac.id](http://www.pps.uinsaizu.ac.id) Email : [pps@uinsaizu.ac.id](mailto:pps@uinsaizu.ac.id)

Nomor : 339/ Un.19/ D.PS/ PP.05.3/ 4/ 2022

Purwokerto, 1 April 2022

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth:

**Kepala SD Alam Perwira Purbalingga**

Di – Tempat

***Assalamu'alaikum Wr. Wb.***

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data dan informasi guna keperluan penyusunan tesis sebagai tugas akhir pada Pascasarjana UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, maka kami mohon Saudara berkenan memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa kami berikut:

Nama : Ali Wardana  
NIM : 201763025  
Semester : 4  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Akademik : 2020/2021

Adapun penelitian tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Waktu Penelitian : 1 April 2022 s.d 31 Mei 2022  
Judul Penelitian : Pembentukan Kreativitas Peserta Didik di SD Alam Perwira Purbalingga  
Lokasi Penelitian : SD Alam Perwira Purbalingga

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas ijin dan perkenaan Saudara disampaikan terimakasih.

***Wassalamu'alaikum Wr.Wb.***



Direktur,  
**Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.**  
NIP. 19681008 199403 1 001



**YAYASAN INSAN MADANI PURBALINGGA**  
**SD ALAM PERWIRA PURBALINGGA**

Sekretariat :  
Jalan Raya Susukan II, Desa Gambarsari RT 07 RW 03  
Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga - Jawa Tengah / Telp. 0857 - 477 - 0260

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 003/SDAP/VI/2022/SK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desy Cahya Ningrum, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD ALAM PERWIRA PURBALINGGA  
Alamat : Jl. Raya Susukan II, Desa Gambarsari RT 07, RW 03  
Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga – Jawa Tengah

Menerangkan Bahwa :

Nama : Ali Wardana  
NIM : 201763025  
Semester : 4  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Th. Akademik : 20220/2021

Yang bersangkutan telah benar melakukan penelitian di SD Alam Perwira Purbalingga pada 1 April 2022 s.d 31 Mei 2022.

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 03 Juni 2022  
Kepala SD ALAM Perwira Purbalingga

Desy Cahya Ningrum, S.Pd  
NIY. 70004838 141291 02 01

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data Pribadi

- ❖ Nama : Ali Wardana
- ❖ Tempat Tanggal lahir : Purbalingga, 4 Juni 1984
- ❖ Alamat : Jetis, Rt 04 Rw 02, Kecamatan Kemangkon,  
Kabupaten Purbalingga, Kode POS 53381
- ❖ Jenis Kelamin : laki-laki
- ❖ Agama : Islam
- ❖ Kewarganegaraan : Indonesia
- ❖ Keluarga
  - Orang Tua
    - Ayah : Hadi Marsono
    - Ibu : Muchati
  - Istri : Nur Wahyuni
  - Anak : 1. Miftah Khoirunnisa Wardana  
2. Avisa Aprilia Helga Wardana  
3. Nazneen Mufida Atiya Wardana
- ❖ No HP/WA : 081391674574
- ❖ Email : [aliwardana80@gmail.com](mailto:aliwardana80@gmail.com)

### Data Pendidikan

No	Tingkat	Lembaga	Tahun
1	SD/MI	MI Muhammadiyah Sumilir	1989 - 1995
2	SMP/MTs	SLTP Negeri 2 Kalimantan	1995 - 1998
3	SMA/SMK/MA	SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga	1999 - 2002
4	D2	STAIN Purwokerto	2003 - 2005
5	S1	STAIN Purwokerto	2010 - 2013

### Riwayat Pekerjaan

No	Pekerjaan	Lembaga	Tahun
1	Karyawan	PT. Bintang Buana Indah	2002 - 2002
2	Guru WB	MI Muhammadiyah Senon	2003 - 2009
3	Guru PNS DPK	MI Muhammadiyah Kemangkon	2009 - 2010
4	Kepala Madrasah	MI Muhammadiyah Kemangkon	2010 - 2014
5	Guru PNS	MI Negeri 3 Purbalingga	2014 - sekarang

### Pengalaman Organisasi

- Anggota PGRI Ranting Khusus Kecamatan Kemangkon
- Anggota PGRI Ranting Khusus Kecamatan Bukateja
- Anggota KKG-MI Kecamatan Kemangkon
- Anggota KKG-MI Kecamatan Bukateja
- Sekretaris BPD Desa Jetis
- Ketua BPD Desa Jetis

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jetis,

Hormat saya,

Ali Wardana