

**STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
PADA MAPEL SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN
DI MI DARUL HIKMAH BANTARSOKA PURWOKERTO**



IAIN PURWOKERTO

TESIS

Disusun Dan Diajukan Kepada Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Magitser Pendidikan

IAIN PURWOKERTO

Oleh :
APRIATI ROSITA
NIM. 1522603006

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN DASAR ISLAM
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2017**

Strategi Pengembangan Kreatifitas Anak Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Ketrampilan Di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto

Oleh: Apriati Rosita
NIM.1522603006

Program Studi: Ilmu Pendidikan Dasar Islam

ABSTRAK

Strategi pengembangan kreatifitas yang digunakan dalam serangkaian sistem pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam keberhasilannya. Tesis ini dilatarbelakangi dengan adanya penggunaan strategi pengembangan kreatifitas anak yang dilakukan oleh guru Seni budaya dan ketrampilan untuk menyampaikan materi kreatifitas pada matapelajaran seni budaya dan ketrampilan, sehingga mereka mampu menguasai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan dan menganalisis strategi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang diarahkan pada *field research*. Jenis data yang digunakan adalah data-data yang diperoleh bersumber dari observasi, pengumpulan data di lapangan, *interview*, dan dokumentasi. Adapun analisis data dilakukan dengan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman, yaitu dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto dilakukan melalui pembelajaran kreatif, dalam pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto dengan menggunakan pendekatan dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Dimana sebelum memasuki proses pembelajaran dimulai dengan *ice breaking*. *Ice breaking* ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan mengkondisikan anak agar siap belajar. Implikasi dari penerapan kreatifitas pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan pada dasarnya dapat menumbuhkan kemandirian dan semangat untuk membuat kreatifitas baik dari barang-barang yang tidak terpakai maupun beli. Proses berpikir yang lamban sehingga idenya keburu di ambil yang lain. Oleh karena itu kreatifitas di tanamkan pada anak sejak di sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah agar ide-ide kreatif yang ada dalam diri anak dapat terwujudkan melalui kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Kreatifitas Anak dan SBK (Seni Budaya dan Ketrampilan)

**Child Creativity Development Strategy on Arts and Culture Subjects In MI
Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto**

**By: Apriati Rosita
NIM.1522603006**

Study Program: Basic Islamic Education

ABSTRACT

Creativity development strategies used in a series of learning systems play a crucial role in their success. This thesis is motivated by the use of child creativity development strategy which is done by teacher of art and culture to deliver creativity material on art and culture artistic, so that they are able to master competence in accordance with predetermined learning objectives. This study aims to describe and analyze the strategy of developing children's creativity on the subjects of art and culture and skills.

This research uses qualitative research methods directed at field research. The type of data used is the data obtained from the source of observation, data collection in the field, interviews, and documentation. The data analysis is done by data analysis refers to Miles and Huberman model, that is by collecting data, reducing data, presenting data

The results showed that the process of implementation of the development of children's creativity on art and cultural subjects in MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto done through creative learning, in the development of children's creativity on the subject of art and culture skills in MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto by using the approach of the personal aspect , drivers, processes, and products. Where before entering the learning process begins with ice breaking. Ice breaking aims to improve the spirit and conditioned the child to be ready to learn. The implications of the application of creativity to the subjects of art and culture can basically foster self-reliance and enthusiasm to create creativity from both unused and purchased items. The process of thinking is slow so the idea is triggered in the other. Therefore, creativity in planting in children since the primary school / madrasah ibtidaiyah for creative ideas that exist in the child can be realized through learning activities.

Keywords: Child Creativity and SBK (Arts and Culture)

DAFTAR ISI

Halaman Cover	i
Pengesahan Direktur.....	ii
Pengesahan Tim Penguji.....	iii
Nota Dinas Pembimbing	iv
Pernyataan Keaslian	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
Motto	viii
Persembahan	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Perumusan Masalah Penelitian	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II Kajian Teoritik	
A. Kreatifitas Anak.....	11
1. Pengertian Kreatifitas.....	11

2. Pentingnya Kreatifitas.....	14
3. Jenis-jenis Kreatifitas.....	16
4. Ciri-ciri Kreatifitas.....	17
5. Metode Pengembangan Kreatifitas.....	19
6. Strategi dalam Pengembangan Kreatifitas Anak.....	21
7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreatifitas Anak.....	28
8. Faktor-faktor yang Menghambat Kreatifitas.....	33
B. Seni Budaya dan Keterampilan	34
1. Hakikat Pembelajaran SBK.....	34
2. Tujuan Pembelajaran SBK.....	36
C. Hubungan antara Kreatifitas dengan SBK.....	37
D. Kajian Pustaka	38
E. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Sumber Data / Subjek Penelitian	44
D. Objek Penelitian	45
E. Metode Pengumpulan Data	46
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data	51
H. Triangulasi Data.....	55
I.	

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil MI Draul Hikmah	58
1. Identitas Sekolah.....	58
2. Latar Belakang Historis	58
3. Visi, Misi dan Tujuan	59
4. Manajemen Madrasah.....	61
5. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	63
6. Kurikulum.....	64
B. Pembahasan	66
1. Langkah-langkah Strategi Pengembangan Kreatifitas.....	68
2. Gambaran Strategi Pengembangan Kreatifitas	76
C. Aspek-aspek Pengembangan Kreatifitas	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	99
B. Rekomendasi	100
C. Penutup.....	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 1.2 Komponen Analisis Data Model Diagram Alir	52
Gambar 1.3 Komponen Analisis Data Model Interaktif.....	54
Gambar 1.4 Struktur Organisasi.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jumlah Siswa	59
Tabel 1.2	Daftar Nama Guru dan Karyawan	63
Tabel 1.3	Struktur Kurikulum.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan kebudayaan suatu negara sangat ditentukan oleh bagaimana budaya pendidikan di suatu negara itu diperankan, terutama dalam mengenali, menghargai dan mengembangkan peserta didik menjadi sumberdaya manusia yang diharapkan oleh masyarakatnya serta cara bagaimana memanfaatkan sumberdaya manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan secara umum adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kecerdasan, kreatifitas, kemampuan dan keterampilan hidup sehingga mampu berkembang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masyarakat serta mampu terjun di masyarakat baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Suatu hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik bahwa potensi anak baik yang berupa bakat dan tingkat kreatifitas yang dimiliki berbeda. Namun ini semua perlu dikembangkan sesuai dengan kadar maksimal potensi yang dimiliki

Setiap anak yang lahir ke dunia ini, pada dasarnya memiliki potensi yang sama. Proses pendidikan di lingkungan yang berbedalah yang menyebabkan aktualisasi potensi manusia satu dengan lainnya mengalami perbedaan.¹ Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Rum ayat 30 yang berbunyi:

¹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 17.

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui” (QS. Al-Rum [30]: 30).

Dari pernyataan tersebut, jelas bahwa Islam memandang konsep seorang anak sebagai manusia yang memiliki *fitrah* (kemampuan dasar) yang sama satu dengan lainnya. Fitrah adalah bentuk sistem yang diwujudkan Allah SWT. pada setiap makhluk. Fitrah yang diwujudkan pada manusia adalah apa yang diciptakan Allah SWT pada manusia yang berkaitan dengan jasmani dan akalnya (serta ruhnya). Jadi, fitrah inilah (jasadiyah dan akhiah) di antaranya kreatifitas memiliki kemungkinan berkembang dan meningkat dengan upaya-upaya pengembangan serta lingkungan yang mendukung melalui pendidikan, baik formal maupun nonformal. Mengingat lingkungan yang pertama kali dikenal anak adalah lingkungan keluarga, maka lingkungan ini seyogyanya memberikan suasana yang kondusif agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Kehadiran orangtua dalam masa-masa awal anak merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mengembangkan kreatifitas anak pada masa yang akan datang.²

Dengan memberikan pola asuh yang tepat akan membantu anak untuk mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya. Dalam hal ini orangtua maupun pendidik perlu untuk melihat sejarah perkembangan kreatifitas Indonesia pada masa lalu untuk dijadikan sebagai pelajaran sehingga tidak terulang lagi pada

² Barkah Lestari, “Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak”, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 3, Nomor 1, April 2006, hal. 17.

masa sekarang. Perkembangan kreatifitas di Indonesia pada masa penjajahan selama tiga abad oleh kolonial Belanda serta tiga tahun selama masa penjajahan Jepang dengan kebiasaan hidup sehari-hari yang selalu di bawah tekanan, ketakutan, intruksi, dan perintah masih berkelanjutan secara turun temurun antar generasi. Tidak diberikannya kebebasan berperilaku dan berpikir telah membelenggu pengembangan kreatifitas masyarakat Indonesia.³ Selain akibat masa penjajahan yang masih membekas, sampai saat ini masyarakat Indonesiapun masih memiliki budaya yang kurang menguntungkan bagi berkembangnya yaitu sifat-sifat kreatif. Banyak realita bahwa kreatifitas anak terhambat, penyebab utamanya pada pola asuh orangtua dan sistem pendidikan yang ada di sekolah dimana orangtua maupun pendidik masih sering menggunakan pola pendidikan intruksi dan perintah.

Dunia yang cepat berubah ini, menuntut kreatifitas sebagai penentu keunggulan dalam area kompetisi. Bahkan dengan sumber daya alam yang terbatas sekalipun, kekuatan kompetitif suatu bangsa dapat dicapai bila ada sumber daya manusia yang kreatif didalamnya. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi semaksimal mungkin, maka diperlukan tenaga terampil untuk mengembangkan kemampuan anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif yang berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat.⁴

Namun gejala yang nampak pada siswa-siswi Indonesia, kreatifitasnya masih tergolong rendah. Para siswa jarang mengemukakan ide-ide kreatif pada saat mengikuti pelajaran di kelas, kebanyakan pasif dan hanya melakukan apa yang ditugaskan guru tanpa usaha atau tanpa adanya semangat untuk berkreasi didalam membangun diskusi atau hal lain. Siswa yang pasif dan tidak mempunyai semangat memunculkan ide-ide kreatifnya,

³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal. 11.

⁴ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006), hal. 1.

terutama disebabkan oleh ketakutan akan gagal. Ketakutan akan gagal siswa jaman sekarang mungkin berhubungan dengan situasi pengajaran, juga dengan situasi hidup keseluruhan, dan sebagian disebabkan karena siswa makin dihadapkan dengan kemungkinan pilihan yang lebih banyak di dalam maupun di luar situasi pengajaran, sehingga kapasitas intelektual tidak sepenuhnya dapat bekerja.

Situasi pengajaran atau pendidikan di Indonesia penekanannya lebih pada pemikiran reproduktif, hafalan, dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, pemberian kemungkinan jawaban yang lain akan dianggap sebagai suatu kegagalan, maka siswa kurang terlatih untuk merespon kesulitan yang dihadapi dengan baik. Siswa hanya melakukan proses berpikir konvergen dan siswa kurang tertantang untuk melaksanakan proses berpikir divergen atau berpikir kreatif yang memungkinkan siswa mampu melihat bermacam-macam kemungkinan jawaban atau penyelesaian terhadap suatu masalah. Oleh karena kurang terlatih melakukan proses berpikir yang menantang, siswa tidak mampu melihat kemungkinan bermacam-macam solusi penyelesaian. Maka dari itu kreatifitas sangat penting untuk digali dalam setiap peserta didik.

Kreatifitas adalah sebuah proses. Proses kreatif akan selalu dinilai sebagai hal yang merepotkan, merusak dan mengganggu. Dalam Dunia pendidikan ada beberapa hal yang mendasari pentingnya pengembangan kreatifitas di tumbuhkan sejak masih duduk di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, bahkan lebih baik sejak sekolah dasar dengan melihat dari beberapa aspek diantaranya. Untuk itu diperlukan terobosan-terobosan dan Inovasi baru dalam pengembangan pendidikan, secara lebih mendasar dan terpadu, namun relevan dan aplikatif sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan perkembangan zaman.⁵

Sesuai dengan falsafah pendidikan Ki Hajar Dewantara (*tut wuri handayani*), peran seorang guru di depan murid-muridnya sebagai pembimbing

⁵ Anwar Nurul Yamin, *Taman Mini Ajaran Islam, Alternatif Mempelajari Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hal.2.

dan model (teladan), di antara murid-muridnya sebagai fasilitator, dan dibelakang murid-muridnya sebagai motivator. Sebagai fasilitator guru memberikan kemudahan, dan sebagai motivator guru mendorong siswa untuk mengembangkan prakarsa dalam menjajaki tugas-tugas baru. Oleh karena itu sangatlah penting pendidik mendorong proses pemikiran, tidak mengenai data yang sudah ada, tetapi juga mengenai kemungkinan-kemungkinan yang terbuka, merangsang daya imajinasi dan kreatifitas sehingga anak kelak tidak hanya menjadi pelaksana, tetapi juga menjadi pemikir, penemu, pencipta, dan inovator.⁶

Kreatifitas anak ini menjadi penting untuk dikembangkan sejak di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, dikarenakan di masa sekarang dengan kemajuan dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Mengingat anak adalah sebagai generasi penerus dan calon pemimpin bangsa maka anak berhak mendapatkan pendidikan yang tertuju pada pengembangan kreatifitas agar anak tidak mengalami ketertinggalan dan kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, kebutuhan masyarakat, dan negara.

Sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah merupakan salah satu bentuk pendidikan yang memiliki tujuan membantu anak mengembangkan potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Salah satunya terdapat pada mapel SBK (seni budaya dan ketrampilan) dimana siswa dapat mengembangkan kreatifitas yang dimiliki.

Ada beberapa macam jenis kreatifitas diantaranya kreatifitas motorik, kreatifitas imajinasi, kreatifitas intelektual dan kreatifitas gabungan. Contoh dalam logika yang sesungguhnya imajinasi kartun film *Masha and The Bear* itu tidak realistis. Tidak mungkin binatang sejenis beruang, babi, kelinci dan lain-lain

⁶ Anima, "Kreativitas Anak dan Strategi Pengembangannya", Indonesian Psychological Journal, Vol. 15: 4, Juli 2000, hal.393.

yang ada dalam film tersebut mampu bicara layaknya seorang manusia. Bahkan di dalam film tersebut di ceritakan tentang binatang buas beruang yang berteman dengan anak manusia. Itu hal yang tidak mungkin, dalam dunia nyata binatang buas sejenis beruang tetaplh dianggap binatang yang berbahaya tidak boleh didekati sembarangan, apaagi didekati anak kecil. Dalam dunia imajinatif logika kenyataan semacam itu tidak berlaku, oleh sebab itu dalam dunia imajinasi segala sesuatu sangat mungkin “ada” dan “terwujud” dalam dunia nyata meskipun bersifat abstrak. Disinilah kekuatan sesungguhnya imajinasi dan kreatifitas manusia.

Pendidikan memang telah menjadi menara emas bagi masyarakat, mereka berharap bahwa dengan mengikuti proses pendidikan, mereka dapat melakukan perbaikan atas kondisi kehidupannya. Dunia pendidikan menangkap sinyal tersebut dan menindaklanjuti dengan kegiatan pendidikan. Bahkan untuk lebih memberikan pendidikan seutuhnya, dunia pendidikan juga mengembangkan kereativitas pada mapel SBK. Berdasarkan hasil obsevasi pada tanggal 1 oktober 2016 kreatifitas pada mapel Seni Budaya dan Ketrampilan pada materi ketrampilan Ibu Solihatun sedang mengajarkan membuat kretifitas dari kertas yang sudah tidak dipakai untuk membuat hiasan dinding. Kertas tersebut digulung kemudian dipotong kecil-kecil dan di susun sesuai dengan keinginan anak. Ibu Solihatun mencontohkan dari kertas tersebut yang sudah dipotong di susun menjadi kapal yang ditemppel pada selembur kain. Tidak hanya kreatifitas tersebut yang dilakukan ada kreatifitas lain yang di buat seperti membuat wayang-wayangan dari kertas, membuat bunga dari kertas krep serta meronce dari manik-manik untuk dijadikan perhiasan ada kalung, gelang, dll.

Adanya kreatifitas pada mapel SBK (Seni Budaya dan ketrampilan) merupakan bentuk kepedulian terhadap anak didik dan masyarakat. Dengan demikian, kewajiban dan tanggungjawab moral guru sebagai penyelenggara proses pendidikan dan pembelajaran dapat ditunjukkan pada masyarakat. Guru

mempunyai komitmen tinggi terhadap proses pembekalan anak didik agar siap menghadapi kehidupan di masyarakat.⁷

Berdasarkan hal yang telah disebutkan di atas, peneliti terdorong untuk memfokuskan kegiatan-kegiatan dalam mengembangkan kreatifitas anak pada mapel SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) di sekolah sebagai lembaga formal. Sekolah yang peneliti pilih adalah MI Darul Hikmah, dengan alasan sekolah ini adalah sekolah yang sudah mulai menerapkan kreatifitas dalam pembelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) seperti membuat keranjang dengan koran bekas, membuat wayang-wayangan dari kertas, membuat bunga dari pembungkus buah atau kantong kresek dan kertas krep, membuat taplak meja serta meronce dari manik-manik untuk dijadikan perhiasan dll. Judul yang peneliti angkat untuk penelitian ini yaitu: **“Strategi Pengembangan Kreatifitas Anak Pada Mapel Seni Budaya Dan Keterampilan Di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka peneliti tidak menggunakan semua permasalahan untuk diteliti. Batasan penelitian ini adalah bagaimana pengembangan kreatifitas anak dalam proses pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya pada materi seni rupa yang diajarkan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto kelas III sampai V. Kreatifitas yang akan di buat untuk kelas III yaitu membuat puzzle dimana mengacu pada kompetensi dasar yaitu Memberi hiasan/warna pada benda tiga dimensi. Untuk kelas empat kreatifitas yang akan dibuat yaitu membuat mozaik yang mengacu pada kompetensi dasar yaitu membuat karya seni rupa dengan pola motif hias dan kelas V akan membuat kreatifitas boneka dari botol yakult, dimana mengacu pada kompetensi dasar yaitu membuat karya seni secara kreatif dalam hal

⁷ Wawancara dengan bu solihatun guru MI DARUL HIKMAH pada tanggal 1 oktober 2016

teknik dan bahan. Pembatasan masalah ini dilaksanakan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalahnya yaitu : “Bagaimana strategi pengembangan kreatifitas anak pada mapel SBK di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto” ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan dan menganalisis strategi pengembangan kreatifitas pada mapel seni budaya dan ketrampilan.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat keilmuan

1) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu karya yang mendorong untuk peningkatan pengetahuan keilmiahannya peneliti.

2) Bagi pembaca

Semoga hasil penelitian ini dapat digunakan pembaca sebagai sumber informasi, bahan bacaan, dan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

b. Manfaat praktis

1) Bagi guru

Meningkatkan semangat bekerja secara profesional dalam mendidik siswa agar tetap pada jalur dan tujuan yang ingin dicapai dari melalui pengembangan kreatifitas sehari-hari. Selain itu, dapat pula digunakan untuk mengingatkan kembali semangat mamperbaiki diri, karena di tangan merekalah wajah dunia pendidikan islam yang akan mempengaruhi dunia ini terbentuk.

2) Bagi sekolah

Semoga penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan merencanakan, melaksanakan, membina guru, mengevaluasi, maupun mengkomunikasikan kepada pihak luar mengenai betapa pentingnya mengembangkan kreatifitas anak.

E. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar tesis ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal meliputi: halaman judul, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel. Sedangkan bagian isi terdiri dari lima bab:

BAB Pertama, berupa pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

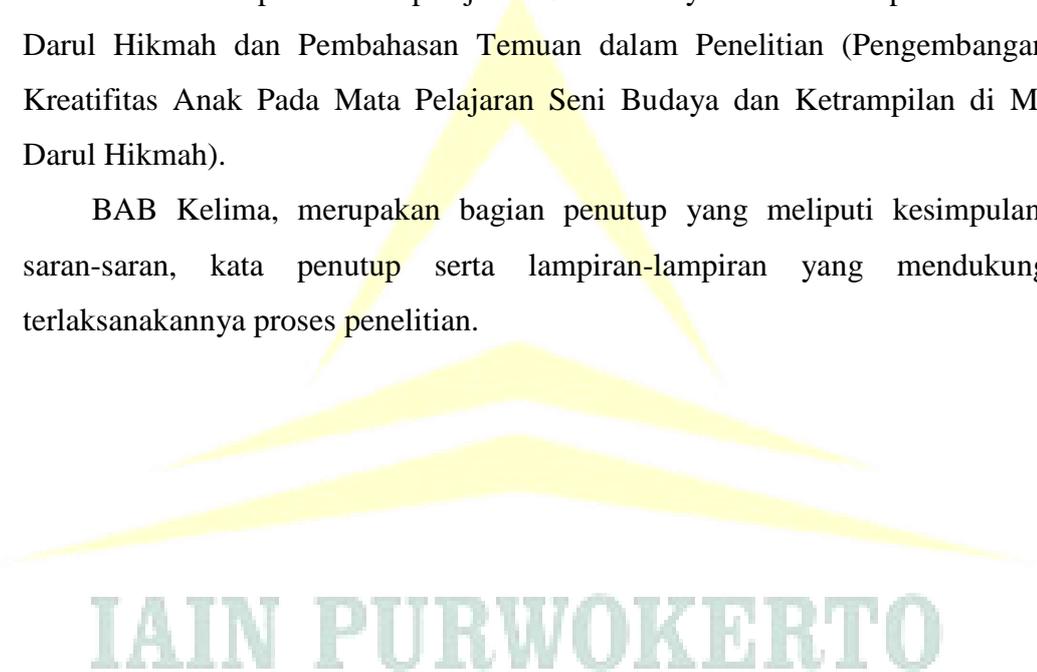
BAB Kedua, berisi kajian pustaka yang di dalamnya meliputi kajian teori yang terdiri dari pertama Pengembangan Kreatifitas Anak Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan yang meliputi Kreatifitas Anak (Pengertian Kreatifitas, Pentingnya Kreatifitas anak, Jenis-jenis Kreatifitas anak, Ciri-ciri Kreatifitas anak, Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreatifitas anak, Metode Pengembangan Kreatifitas, Strategi dalam Pengembangan Kreatifitas Anak, Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreatifitas anak, Faktor-faktor yang menghambat Kreatifitas anak) dan Seni Budaya dan Ketrampilan (Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan dan Tujuan Pembelajaran Seni

Budaya dan Ketrampilan. Kedua kajian pustaka, dan yang ketiga kerangka pikir.

BAB Ketiga, metode penelitian, meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data/subjek penelitian, objek penelitian, metode pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisa data dan triangulasi data

BAB Keempat, merupakan hasil dari penelitian. Dalam bab ini berisi pembahasan dari temuan data pada penelitian. Temuan-temuan tersebut antara lain tentang bagaimana pengembangan implementasi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan di MI Darul Hikmah dan Pembahasan Temuan dalam Penelitian (Pengembangan Kreatifitas Anak Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan di MI Darul Hikmah).

BAB Kelima, merupakan bagian penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, kata penutup serta lampiran-lampiran yang mendukung terlaksanakannya proses penelitian.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMONDASI

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai strategi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto melalui teknik pengumpulan data dengan berbagai metode, kemudian mengolah dan menganalisis data sebagaimana telah peneliti paparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan strategi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto dilakukan melalui pembelajaran kreatif,

Pelaksanaan strategi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran sesuai dengan jadwal masing-masing tiap kelas. Dimana sebelum memasuki proses pembelajaran dimulai dengan *ice breaking*. *Ice breaking* ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan mengkondisikan anak agar siap belajar.

Dalam strategi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto dengan menggunakan pendekatan dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk.

1. Aspek Pribadi

Melakukan pendekatan dalam pembelajaran dan membangun komunikasi yang baik dengan anak serta memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat karya.

2. Aspek Pendorong

Dalam mewujudkan dan mengembangkan kreatifitas anak diperlukan adanya dorongan atau yang sering kita kenal sebagai motivasi.

Selain itu adanya pemberian apresiasi kepada anak memang dirasa cukup efektif untuk membuat mereka percaya diri

3. Aspek Proses

Untuk mengembangkan kreatif, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengesprsikan dirinya secara aktif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

4. Aspek Produk

Dengan adanya dorongan internal maupun eksternal yang diberikan kepada anak untuk berkarya sehingga anak dapat menghasilkan sesuatu yang dapat bermanfaat

Proses penerapan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak dimana dalam proses pembelajarannya dapat mengembangkan kreativitas anak. Implikasi dari penerapan kreatifitas pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan pada dasarnya dapat menumbuhkan kemandirian dan semangat untuk membuat kreatifitas baik dari barang-barang yang tidak terpakai maupun beli. Oleh karena itu kreatifitas di tanamkan pada anak sejak di sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah agar ide-ide kreatif yang ada dalam diri anak dapat terwujudkan melalui kegiatan pembelajaran.

B. Rekomondasi

Berdasarkan paparan hasil penelitian strategi pengembangan kreatifitas anak pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto yang kemudian disajikan dalam kesimpulan, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, antara lain:

1. Guru Seni Budaya dan Ketrampilan

- a. Senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran agar persoalan-persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai rencana.
 - b. Perlu di kembangkan lagi kreatifitas yang sudah di terapkan lagi dengan berbagai teori-teori sehingga dapat mencapai tujuan secara maksimal.
2. Peserta didik
- a. Hendaknya anak lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Hendaknya anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menuangkan kreatifitasnya secara maksimal.

C. Penutup

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “*Strategi Strategi pengembangan Kreatifitas Anak Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan.*” Peneliti telah berusaha secara optimal untuk melaksanakan penelitian dan menyusun tesis ini dengan sebaik-baiknya, walaupun masih jauh dari kata sempurna. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada tesis ini, untuk itu peneliti selalu membuka dan menerima kritik dan saran yang bersifat penyempurnaan dan membangun. Peneliti berharap agar tesis ini bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pembaca pada umumnya, khususnya bagi adik-adik mahasiswa dalam penyusunan tesis, semoga dapat membawa kemanfaatan.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik materil maupun non materil sejak awal hingga selesainya penyusunan tesis ini. Semoga kebaikan dan amal nya mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah. Kuni. *Skripsi-Efektifitas Implementasi Moving Class dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 1 Pleret tahun ajaran 2010/2011*. Yogyakarta: Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suka, 2011.
- Ali, Muhammad. dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Anima. "Kreativitas Anak dan Strategi Pengembangannya". Indonesian Psychological Journal. Vol. 15: 4. Juli 2000
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Bandi dkk. *Pembelajaran Seni Budaya Keterampilan*. Jakarta: Dirjen pendidikan Islam Depag RI, 2009.
- Barokah, M. Kholifah dan Zakiyah Derajat. *Mencari Bakat Anak-Anak*. Cet. II. Jakarta: Bulan Bintang, 1983.
- Chandra, Julius. *Kreatifitas; Bagaimana Menanam. Membangun dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius, 1995.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Fadlillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Isma'il, Andang. *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

- Joubert, M.M. *The art of creative teaching*. NACCCE and Beyond, 2001.
- K, Adams. *The Sources of Innovation and Creativity*. National Center on Education and the Economy (NCEE) Research Summary and Final Report, 2005.
- Karimah, Aushafil. *Pengembangan Kreatifitas Berpikir Anak Usia Dini dengan Permainan Bahasa di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Yogyakarta: PGRA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suka, 2014.
- Kartono, Kartini dan Dali Gulo. *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya, 1987.
- Lestari Barkah. "Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 3. Nomor 1. April 2006.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Muliawan, Jasa Unggul. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Munandar, Utami. *Kreatifitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Muliastari, 1988.
- _____. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- _____. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- _____. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo, 1992
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

Saparahayuningsih, Sri. *Improving Students' Intelligence and Creativity*. Jurnal Kependidikan Dasar. Volume 1. Nomor 1. September 2010.

Shihab, M. Quraish. *Wawasan Alqur'an*. Bandung: Penerbit Mizan. 1996.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.

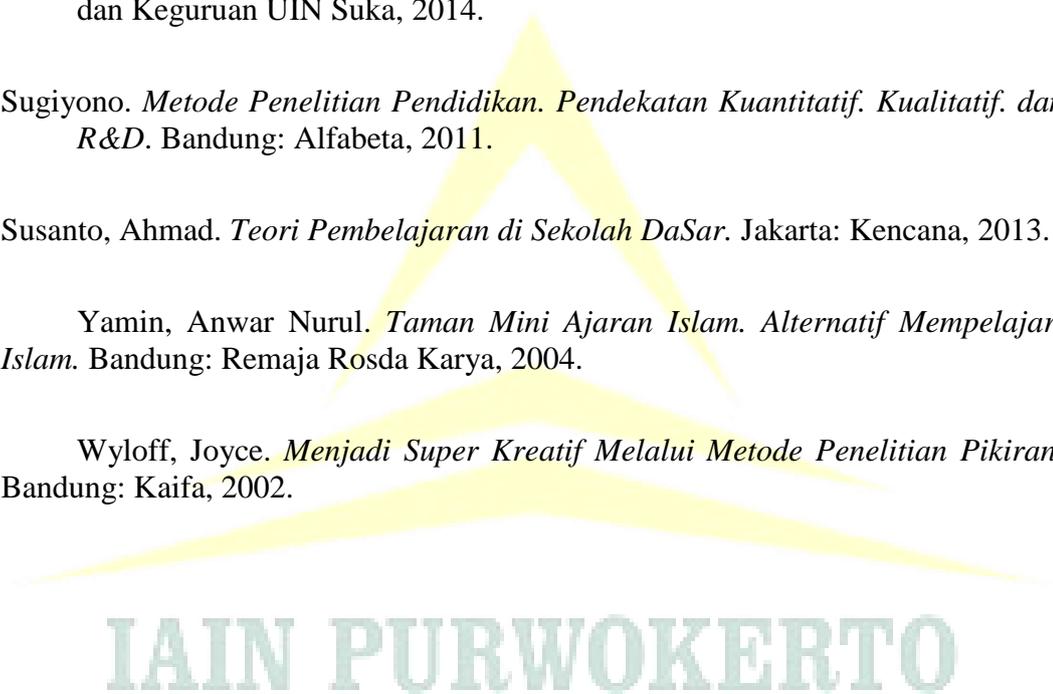
Sutrisno. *Mengembangkan Kreatifitas Dalam Pendidikan Islam Kontemporer (Telaah Pemikiran Muhammad Iqbal)*. Yogyakarta: PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suka, 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.

Susanto, Ahmad. *Teori Pembelajaran di Sekolah DaSar*. Jakarta: Kencana, 2013.

Yamin, Anwar Nurul. *Taman Mini Ajaran Islam. Alternatif Mempelajari Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.

Wyloff, Joyce. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Penelitian Pikiran*. Bandung: Kaifa, 2002.



IAIN PURWOKERTO