KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI SDN SADENG 03 SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Seni

oleh

Dheka Fahriyan
2501414124

JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 13 September 2019

Pembimbing,

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Kreativitas guru dalam pembelajaran SBDP di SD Negeri Sadeng 03 Semarang" karya Dheka Fahriyan NIM 2501414124 ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 1 Oktober 2019 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, 21 November 2019

Panitia

Ketua,

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP. 198405022008121005

Sekretaris,

Drs, Moh. Muttaqin, M.Hum.
NIP. 196504251992031001

Penguji I,

Dr. Udi Utomo, M.Si.
NIP. 196708311993011002

Penguji II,

Dr. Suparto, S.Sn., M.Hum.
NIP. 196912151999031001

Penguji III,

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP . 196408041991021001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Dheka Fahriyan

NIM : 2501414124

Program Studi : Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik (Musik)

menyatakan bahwa Skripsi berjudul *Kreativitas guru dalam pembelajaran SBDP di SDN Sadeng 03* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam Skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 13 September 2019

Dheka Fahriyan

NIM 2501414124

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. "Berfikir dan Berprasangka Positiflah Selalu, Maka Hal Menakjubkan Akan Terjadi" (Tere Liye)

PERSEMBAHAN

1. Bapakku tercinta, Bapak Rifai. Malaikat yang menjelma pahlawan kehidupan, orang pertama yang mengenalkan begitu banyak warna di kehidupan.
2. Ibuku tersayang, Ibu Mustinah. Malaikat yang menjelma bidadari tanpa sayap, orang pertama yang mengajarkan arti kesederhanaan, kesabaran dan cinta kasih
3. Adik-adikku terkasih. Shidqi Yufan dan Phramesti Firda Aulia, celoteh kalian adalah semangat untuk saya.
4. Dan calon istriku tercinta Anif Maghfiroh yang selalu memotivasi dan memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Fahriyan, Dheka. 2019. Kreativitas Guru dalam Pembelajaran SBDP di SDN Sadeng 03 Semarang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.

Kata Kunci: kreativitas, guru, pembelajaran, seni budaya, musik.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan suatu bangsa, khususnya jenjang pendidikan dasar. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam pembelajaran, khususnya dalam materi pembelajaran tentang seni dan budaya. Masalah dalam penelitian tentang bagaimana kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan kreativitas guru dalam materi SBdP sub materi musik. Manfaat dari manfaat teoretis dan praktis terutama bagi praktisi pendidikan seni di sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Sadeng 03. Adapun sasaran penelitian pada kreativitas guru pembelajaran seni budaya sub materi musik di SD. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan analisis data model interaktif.

Hasil dari penelitian ini adalah kreativitas guru melalui pembelajaran seni budaya sub materi musik di SD Negeri Sadeng 03 dilakukan dengan analisis pribadi, proses, press, dan produk dan faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam pembelajaran, media dan fasilitas, pemanfaatan lingkungan budaya dan alam, gerak dan lagu, dolanan, lagu dolanan untuk pembelajaran seni budaya sub seni musik.

Saran dalam penelitian ini adalah tenaga pendidik khususnya untuk pembelajaran seni budaya sub materi seni music harus memperhatikan kreativitas dalam proses pembelajaran dan memperhatikan faktor yang mempengaruhi pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul "*Kretivitas Guru dalam Pembelajaran SBdP DI SD Negeri Sadeng 03"* dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini, mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi di Universitas Negeri Semarang,
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian,
3. Dr. Udi Utomo, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini,
4. Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum, yang telah memberi bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini,
5. Keluarga tercinta yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama penyusunan skripsi ini,
6. Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Sendratasik yang telah memberikan ilmunya kepada penulis,
7. Mujiyana S.Pd, selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Sadeng 03 Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri Sadeng 03 Semarang
8. Ani Juhriyyah S.Pd., selaku Guru kelas 1 di SD Negeri Sadeng 03 Semarang yang telah memberikan informasi mengenai pembelajaran SBdP gerak dan lagu dolanan di SD Negeri Sadeng 03 Semarang
9. Keluarga besar Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Semarang,
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 23 Juli 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

PERNYATAAN KEASLIAN iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN v

ABSTRAK PENELITIAN vi

PRAKATA vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR..... xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Rumusan Masalah 8

1.3 Tujuan Penelitian 8

1.4 Manfaat Penelitian 8

1.5 Sistematika Skripsi..... 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS....

2.1. Kajian Pustaka..... 11

2.2. Landasan Teoretis 14

2.2.1 Kreativitas 14

2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas *16*

2.2.3. Kreativitas Guru dalam Proses Belajar Mengajar..... *16*

2.2.4. Pendorong Kreativitas *21*

2.2.5. Penghambat Kreativitas *23*

2.2.6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas..... *24*

2.2.7. Kreativitas dalam Pembelajaran *27*

2.3. Seni Budaya dan Prakarya 28

2.4 Aspek Kreativitas 36
2.4.1. Pribadi (Person) *36*
2.4.2. Pendorong (Press) *36*
2.4.3. Proses (Process) *37*
2.4.4. Produk (Product) *37*
2.5 Kerangka Berfikir..... 39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.Jenis Penelitian..... 41
3.2.Pendekatan Penelitian 41
3.3.Data dan Sumber Data 42
3.4.Lokasi dan Sasaran Penelitian 42
3.5.Teknik Pengumpulan Data 43
3.6.Teknik Keabsahan Data 45
3.7.Teknik Analisis Data 47

BAB IV PEMBAHASAN

4.1.Gambaran Umum Lokasi Penelitian 49
4.2.Proses Pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 50
4.2.1. Profil Guru SBdP 51
4.2.2. Strategi Pembelajaran Guru SBdP 51
4.2.3. Sarana Pendukung 52
4.2.4. Pemanfaatan Lingkungan Budaya dan Alam Sekitar 54
4.2.5 Gerak dan Lagu..... 55
4.2.6 Lagu Dolanan 56
4.2.7 Materi Kandungan Nilai Lagu Dolanan..... 57
4.3 Kreativitas Guru dalam SBdP..... 66
4.3.1 Kepribadian Guru SBdP..... 68
4.3.2 Proses Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP..... 70
4.3.3 Dorongan Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP..... 72
4.3.4 Produk Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP…… 73

BAB V PENUTUP 74

5.1.Simpulan 74

5.2. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA 76

LAMPIRAN 78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas dalam Pembelajaran 39

Tabel 4.1 Strategi Pembelajaran Guru SBdP 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar Komponen-Komponen Analisis Data 46

Gambar Identitas Sekolah 49

Gambar Proses Pembelajaran SBdP..... 50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing..... 79

Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian 80

Lampiran 3 Surat Keretangan Penelitian 81

Lampiran 4 Dokumentasi..... 85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan suatu bangsa. Tugas pemerintah melakukan usaha dan upaya untuk memantapkan pembangunan dibidang pendidikan nasional, sebab pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap bangsa. Hal ini sejalan dengan apa yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Pengertian tersebut mencakup pengertian yang sangat luas yang mengacu pada pengembangan individu.

Perkembangan individu merupakan perubahan yang sistematis, progresif, dan berkesinambungan dalam diri individu sejak lahir hingga akhir hayatnya. Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa secara individual. Pengertian pendidikan di Sekolah Dasar mempunyai makna yang sama dengan definisi yang terurai diatas.

Sekolah merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan dasar. Peraturan Pemerintah RI No. 28 Th 1990 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa

pendidikan dasar merupakan pendidikan sembilan tahun, terdiri atas program pendidikan enam tahun di Sekolah Dasar dan program pendidikan tiga tahun di SLTP. Berdasarkan hal itu SD merupakan bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen disebutkan tentang fungsi dan tujuan sistem pendidikan nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Dasar merupakan lembaga untuk membentuk pribadi dan mengembangkan potensi manusia khususnya anak-anak. Dunia anak merupakan masa dimana anak membawa potensi besar dalam aspek fisik, sosial, emosi, kognitif dan spiritual. Pendidikan di SD sangat berpengaruh bagi perkembangan anak pada masa selanjutnya, oleh karena itu kegiatan pembelajaran pun menjadi perhatian utama dalam setiap upaya peningkatan kualitas pendidikan.

Menurut Eggen & Kauchak menjelas bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu : (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui meng-observasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan

perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan, (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran, (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian, (4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi, (5) orientasi pembelajaran peguasaan isi pelajaran dan dan pengembangan keterampiln berpikir, (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru. (Lefudin: 2017,13)

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa dan kemandirian siswa. Proses pendidikan dan pembelajaran merupakan upaya nyata untuk mencapai tujuan yang dirumuskan dalam kurikulum. Pelaksanaan kurikulum didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan.

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya diberikan di sekolah karena keunikan perannya yang tak mampu diemban oleh mata pelajaran lain. Keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni," "belajar melalui seni" dan "belajar tentang seni."

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pembelajaran seni budaya mengembangkan semua bentuk aktifitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan seni budaya adalah (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan

kreativitas melalui seni budaya dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.(Sudjatmiko: 2004,26)

Bidang seni yang ditawarkan pada sekolah dasar, diajarkan bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Salah satu pendidikan seni budaya adalah seni musik yang mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik. Pelaksanaan pembelajaran seni musik di SD bertujuan (1) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni musik dengan memperhatikan dinamika melalui berbagai ragam lagu daerah dan wajib dengan iringan alat musik sederhana daerah setempat, (2) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni musik dengan ansambel sejenis dan gabungan terhadap berbagai musik/lagu wajib, daerah, dan nusantara dan (3) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni musik dengan menyanyikan lagu wajib, daerah, dan nusantara dengan memainkan alat musik sederhana daerah setempat.

Menimbang dari berbagai alasan mengenai pembelajaran seni musik, maka inovasi pembelajaran merupakan hal penting untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas. Oleh karena itu metode pembelajaran dengan permainan adalah langkah awal menuju pencapaian kreativitas siswa. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu perlu, hal-hal

yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabuangan (kombinasi) dan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekannya adalah kualitas ketepatgunaan dan keragaman jawaban. Kreativitas merupakan "Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (palsitibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir sereta kemampuan untuk mengalaborasi (mengembangkan dan memperkaya) suatu gagasan". (Munandar, S.C, 1997). Yang dimaksud dengan data informasi atau unsur-unsur yang ada dalam arti sudah ada sebelumnya, atau sudah dikenal sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya.

Pengertian kreativitas guru menurut Baron yang telah dikutip oleh M.Ali, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Semua yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru. Tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. (Muhammad Ali dan Muhammad Asrori: 2006,41) Kreativitas guru merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Karena memerlukan keahlian untuk membuat para siswa nya dapat membuat inovasi dan kreasi-kreasi yang sesuai dengan kemampuan siswa. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan suatu pendidikan.

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembuatan inovasi. Tanpa kreativitas, tidak akan muncul inovasi. Semakin tinggi kreativitas, semakin lebar pula arah

menuju inovasi. Kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Hal ini dikarenakan kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kreativitas juga membutuhkan kemauan dan motivasi. Keterampilan, bakat, dan kemampuan, tidak langsung mengarahkan seorang guru melakukan proses kreatif tanpa adanya faktor dorongan atau motivasi.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu melaksanakan fungsi-fungsi nya sebagai komunikator, motivator, informator dan fasilitator dengan baik. sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai secara optimal. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, guru Seni Budaya dan Prakarya dituntut untuk mengembangkan suatu hal yang baru dalam proses pembelajaran yang nanti nya siswa dapat lebih berfikir kreatif dalam menuangkan pemikiran nya dalam bentuk inovasi-inovasi baru.

SDN Sadeng 03 Gunungpati Semarang merupakan sekolah dasar yang memiliki siswa yang cukup kreatif di bidang seni dan prakarya. Hal ini di buktikan dengan adanya berbagai macam prakarya kreativ yang dibuat oleh siswa siswi SDN Sadeng 03 Semarang seperti mengikuti kegiatan membatik, membuat kerajinan string art, menyanyi, menari dan masih banyak lagi. Guru-guru yang mengajarkannya pun memiliki banyak ide untuk mengajari anak didik nya dalam membuat seni dan prakarya. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis ingin mengetahui kreativitas Guru dalam Pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) di SDN Sadeng 03 Semarang**.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini dirumuskan dalam dua pertanyaan, yaitu:

1) Bagaimana proses pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang?
2) Bagaimana kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang.
2) Untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran SBDP di SDN Sadeng 03 Semarang.
3) Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran seni musik di sekolah. Secara khusus penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun secara praktis:

1) Manfaat Praktis

Penelitian tentang kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang ini, dapat digunakan sebagai informasi tentang seberapa besar kreatifitas guru dalam pembelajaran SBDP di SDN Sadeng 03 Semarang.

2) Manfaat Teoritis

Penelitian tentang kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang, maka dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan di Indonesia.

1.5 Sistematika skripsi

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri atas tiga bagian. Pembagian dalam skripsi ini bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan dan pembahasan. Sistematika skripsi ini terbagi menjadi :

1.5.1 Bagian Awal Skripsi

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan keaslian tulisan, motto dan persembahan, prakata, sari, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Isi Skripsi

Pada bagian isi proposal skripsi ini berisi lima bab inti dengan penjabaran dan rincian sebagai berikut: BAB I (Pendahuluan), meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat menelitian, dan sistematika skripsi. BAB II (Kajian Pustaka dan Landasan Teori) meliputi kajian pustaka yaitu penelitian yang relevan, ladasan teori, kerangka berfikir. BAB III (Metode Penelitian) meliputi pendekatan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pemaparan hasil analitis data. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) dan BAB V (PENUTUP) yang berisi simpulan dan saran.

1.5.3 Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, terkait dengan penelitian tentang kreativitas, ada beberapa hasil penelitian yang tertuang dalam bentuk skripsi sebagai relevansi dalam penelitian, diantaranya:

Pertama, Widi Atmoko, Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Semarang 2011 dengan judul *Kreativitas Guru Dan Siswa Pada Pembelajaran Ekstra Kurikuler Musik Dengan Media Kenthongan di SDN 1 (Induk) Purwoharjo Kecamatan Comal-Pemalang*. Skripsi ini mengkaji tentang bagaimana kreativitas guru dalam pembelajaran ekstrakurikuler musik kenthongan di SDN I (induk) Purwoharjo Kecamatan Comal Pemalang. Permasalahan skripsi tersebut yaitu tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler musik kenthongan di SDN I (induk) Purwoharjo Kecamatan Comal-Pemalang, dan bagaimana kreativitas para siswa dan guru di SDN I (induk) Purwoharjo Kecamatan Comal Pemalang.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Setelah mengikuti pembelajaran ekstrakurikuler musik kenthongan SDN 1 (induk) Purwoharjo Kecamatan Comal Pemalang ternyata siswa belum menunjukan kreativitasnya, siswa belum mapu menemukan ide-ide baru baik menyangkut pola irama dan variasivariasi pemanfaatan jenis alat musik yang kenthongan. Pada pembelajaran ekstrakurikuler musik kenthongan siswa hanya menirukan ketrampilan-

ketrampilan yang diajarkan oleh guru dengan materi yang dibuat oleh guru sendiri.

Kedua, Nurul Handayani, STAIN Jember, di dalam skripsinya yang berjudul *Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa SDN Bedadung 01 Pakusari Jember Tahun pelajaran 2014/2015*. Penelitian ini membahas tentang peran guru yang lebih mengoptimalkan pada kreativitas siswa. Dalam kreativitas siswa peran guru sebagai pengajar, pendidik, dan pembimbing yang akan mengembangkan kreativitas siswa di sekolah. Di dalam penelitian ini membahas tentang peran Tenaga pendidik yang lebih mengoptimalkan pada kedisiplinan peserta didik., yang lebih memfokuskan pada peran dari Tenaga Pendidik sebagai educator, pembimbing dan suri tauladan bagi kedisiplinan peserta didik.

Hasil penelitian Nurul Handayani menunjukkan bahwa, peran guru sebagai pengajar dalam mengembangkan kreativitas siswa di SDN Bedadung 01 Pakusari Jember bahwasanya siswa yang gemar menulis disuruh membuat puisi dan siswa yang gemar menggambar disuruh membuat kaligrafi. Penelitian dilakukan untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki para siswa. Peran guru sebagai pendidik dalam mengembangkan kreativitas siswa di SDN Bedadung 01 Pakusari Jember guru sebagai pendidik dituntut meneruskan dan mengembangkan nilai hidup kepada anak didiknya. Peran guru sebagai pembimbing menumbuhkan motivasi siswa dengan mengadakan pementasan seni, lomba baca puisi, dan tidak lupa diberi hadiah bagi siswa yang kreativitas nya bagus. Dengan begitu, siswa ada keinginan untuk bisa seperti temen lain.

Ketiga, Desi Fatma Ratih, Universitas Negeri Semarang 2009 dengan judul *Pengembangan Kreativitas Mengajar Guru Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di SMP Negeri 8 Cilacap*. Skripsi ini mengkaji tentang bagaimana Pengembangan Kreativitas Mengajar Guru Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di SMP Negeri 8 Cilacap. Hasil dari penelitian tersebut yaitu kurangnya pengembangan kreativitas guru dalam memotivasi siswa agar mata pelajaran tersebut dapat mudah dipahami dan melakukan hal-hal kreatif dalam pembelajaran mata pelajaran PKn tersebu. Dan masih banyak indikator lain yang mempengaruhi tidak berhasil nya pengembangan kreativitas guru di SMP Negeri 8 Cilacap ini seperti kurangnya dorongan belajar dan kebutuhan belajar, kegiatan pembelajaran yang menjenuhkan, dan tidak terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Keempat**,** Edi Waluyo, Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta 2013 dengan judul *Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Mayudan Sleman*. Skripsi ini mengkaji tentang pengaruh kreativitas guru dan motivas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Mayudan Sleman. Permasalahan skripsi tersebut yaitu tentang apakah terdapat pengaruh kreativitas dan motivasi guru terhadap hasil belajar siswa administrasi perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Mayudan Sleman.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kreativitas guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kelima, Hasnawati, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar 2011 dengan judul *Pentingnya Krativitas Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 198 Towelang Kabupaten Soppeng*. Skripsi ini mengkaji tentang pentingnya krativitas guru dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 198 Towelang Kabupaten Soppeng. Permasalahan skripsi tersebut yaitu tentang bagaimana bagaimana bentuk kreativitas guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 198 Towelang Kabupaten Soppengdan juga upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 198 Towelang Kabupaten Soppeng.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa bentuk kreativitas guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 198 Towelang Kabupaten Soppeng yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan metode mengajar yang bervariasi, memberikan contoh yang berbeda dengan buku teks pelajaran yang digunakan, dan menyimpulkan materi secara jelas. Faktor yang mempengaruhi minat belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 198 Toweleng yang paling dominan yaitu kecerdasan, sikap, bakat, perhatian, dan kesiapan siswa mengikuti pelajaran.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Kreativitas

Ditinjau dari segi bahasa (etimologi) kata kreativitas berasal dari bahasa inggris "*to creat*" yang berarti menciptakan, menimbulkan, dan membuat. Dari kata *to creat* berbentuk kata benda *"creativity"* yang berarti daya cipta, Hasan Sadilly Dalam bahasa latin kreativitas berasal dari kata "*creare*" yang berarti melahirkan, menghasilkan atau mencipta. (John.M Echols, 2000:154)

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya, atau ide-ide baru tersebut sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya ataupun oleh orang lain. Kemmpuan ini merupakan kegiatan imajinatif yang hasilnya merupakan pembuatan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal-hal yang baru dan bermanfaat.

Menurut Conny Semiawan (1990:8), dkk mengemukakan "Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Clark Moustakis, sebagaimana dikutip oleh Utami Munandar (2004:18) "Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri , dengan alam dan dengan orang lain.

Menurut Suryosubroto kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri optitude maupun non optitude dalam karya baru maupun kombinasi

dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif bereda dengan yang telah ada. Setiap manusia termasuk diantaranya guru mempuyai sifat kreatif, akan tetapi ada sebagian manusia ataupun guru yang tdiak mampu mengasah kekreatifannya. (Damuri: 2014,4) Menurut Guilford sebagaimana Fuad Nashori dan Rachmi Diana Mucharam, kreativitas merupakan kemampuan berfikir *divergent* atau berfikir menjajaki alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.(Nashori dan Rachmi Diana Mucharam, 2002:33)

2.2.2 Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif terdapat lima sifat yaitu : pertama, berpikir lancar (*fluency of thinking*) adalah kemampuan untuk dapat menghasilkan banyak gagasan atau ide. Dalam hal ini yang diperlukan kuantitas bukan kualitas. Kedua, berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu kemampuan untuk memproduksi gagasan, jawaban dari sudut pandang yang berbeda-beda. Ketiga, berpikir original, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru, membuat kombinasi yang tidak lazim. Keempat, keterampilan merinci (*elaboration*), yaitu mengembangkan suatu gagasan sehingga menjadi menarik. Kelima, keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda, menentukan patokan nilai tersendiri. (Munandar, 1992:88-90)

2.2.3 Kreativitas Guru dalam Proses Belajar Mengajar

Guru merupakan personal sekolah memiliki kesempatan untuk bertatap muka lebih banyak dengan siswa dibanding dengan personal sekolah lainnya.(Soetjipto dan Raflis Kosasi, 2011:113) Peran guru sangat besar dalam pengelolaan kelas, karena guru sebagi penanggung jawab kegiatan pembelajaran.

Guru merupakan sentral serta sumber kegiatan pembelajaran (Zaenal Aqih, 2002:82). Jadi, guru sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan yang diharapan bangsa indonesia. Sejalan dengan tanggung jawab guru yang sangat berat, maka seorag guru yang berusaha mewujudkan tujuan pendidikan nasional harus memiliki dan menguasai kompetensi dan memiliki pola pikir yang kreativ.

Guru yang kreatif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Para pakar menyatakan bahwa betapapun bagusnya sebuah kurikulum, hasilnya sangat tergantung pada apapun yang yang dilakukan guru di dalam maupun di luar kelas *(actual)*.Kualitas pembelajaran dipengaruhi pula oleh sikap guru yang kreatif untuk memilih dan melaksanakan pendekatan dan model pembelajaran. Karena profesi guru menuntut untuk sifat kreatif dan kemauan mengadakan improvisasi.(Nana Syaodih, 1995:194)

Kemampuan seorang guru untuk menciptakan model pembelajaran baru atau memnculkan kreasi baru akan membedakan dirinya dengan guru lain. Guru yang mempunyai kreativitas tinggi dapat dikatakan sebagai guru kreatif. Guru kreatif tidak akan merasa cukup hanya akan menyampaikan materi saja. Ia selalu memikirkan bagaimana caranya agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik dan lebih lanjut mereka akan merasa senang ketika akan mempelajari materi tersebut.

Seorang guru kreatif biasanya tidak sekedar membawa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus saja ketika akan mengajar. Guru kreatif akan berfikir untuk membawa alat peraga sebagai media pembelajaran

supaya peserta didik bisa lebih memahami materi yang disampaikan. Guru kreatif tidak akan menghabiskan waktu hanya dengan menjelaskan materi di depan peserta didik saja. Namun ia akan mengalokasikan sebagian waktunya untuk melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan peserta didik. Waktu yang panjang tersebut bisa dimanfaatkan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berkomentar, mengadakan diskusi dengan kelompoknya, atau melakukan kegiatan lain.

Guru yang kreatif adalah guru yang selalu bertanya pada dirinya sendiri, apakah dia sudah menjadi guru yang baik dan mendidik dengan benar. Apakah anak didiknya mengerti apa yang telah disampaikan. Dia selalu melakukan instropeksi dan memperbaiki diri. Dia selalu merasa kurang dalam proses pembelajarannya. Dia tidak pernah puas dengan apa yang dia lakukan. Selalu ada inovasi baru yang dia ciptakan dalam proses pembelajarannya. Dia selalu memperbaiki proses pembelajarannya melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Dia selalu belajar sesuatu yang baru dan merasa tertarik untuk membenahi cara mengajarnya.

Douglas Brown J. menamakan guru kreatif dengan sebutan *Teacher Scholar* . Katanya, mengajar jika dilakukan dengan baik, pada hakikatnya juga kreatif. Para guru harus selalu mengkomunikasikan kepada anak-anak didiknya ide-ide lama dan ide-ide baru dalam bentuk yang baru. (Balnada Sutadipura, 1985:26)

Menurut Rina Eny Anawati, proses kreatif dalam pembelajaran sangat penting bagi seorang guru. Menciptakan suasana kelas yang penuh inspirasi bagi

siswa, kreatif, dan antusias merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab seorang guru. Dengan begitu waktu belajar menjadi saat yang dinanti-nantikan oleh siswa. Sebagaimana dikutip oleh Ahmad Barizi bahwa salah satu ciri guru unggul adalah guru yang bak dalam mengajar, mampu menjelaskan berbagai informasi yang jelas dan terang, memberikan layanan yang variatif, menciptakan dan memelihara momentum, menggunakan kelompok kecil secara efektif serta mendorong semua siswa untuk berpartisipasi. (Ahmad Barizi , 2009:146)

Tugas tersebut tidaklah mudah. Apalagi saat ini, dimana teknologi informasi sudah mulai merambah segala aspek kehidupan. Begitu pula persaingan hidup yang semakin ketat. Menjadi figur dan contoh kreatif bagi setiap nilai dan pencapaian kompetesi siswa adalah sebuah tantangan.

Ada beberapa tahapan yang bisa dilaksanakan seorang guru untuk bisa menjadi fasilitator proses kreatif dalam pembelajaran. Pertama, kemampuan untuk mengkondisikan gaya belajar setiap siswa. Masing-masing siswa memiliki pribadi yang unik dan gaya belajar yang berbeda. Kedua, menciptakan suasana belajar yang menggairahkan. Menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya menggunakan presentasi pengajaran yang lebih hidup dan menarik bagi setiap siswa. Ketiga, kemampuan menanamkan nilai dan keterampilan hidup dengan kapasitas yang benar bagi siswa. Keempat, menghilangkan segala hambatan dalam belajar dengan membangun interaksi, kedekatan, dan komunikasi dengan siswa, baik secara verbal maupun non verbal. (Andi Yudha, 2009:28)

Kreativitas Guru dapat diciptakan dan dikembangkan apabila di pupuk sejak dini, dan seorang guru menyadari betul manfaat dari kreativitas tersebut. Manfaat dari pembiasan hidup kreatif adalah :

1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
2) Dengan kreativitas, membiasakan diri berpikir kreatif.
3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan terhadap individu.
4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan hidupnya (Utami Munandar:1992,45-46)

Berdasarkan teori-teori diatas dapat dirumuskan beberapa indikator guru kelas yang kreatif dalam melakukan pembelajaran, yaitu : (1) Rasa ingin tahu yang tinggi diimbangi dengan rasa percaya diri untuk selalu mencoba sesuatu yang baru bahkan termotivasi karena hal itu. (2) Optimis dan berani menggali imajinasi walaupun tidak ada panduan khusus dalam pelaksanaannya. (3) Mampu membuat model pembelajaran yang bervariasi. (4) Mampu menemukan dan mendifinisikan masalah dan memecahkan masalah tersebut dengan pikiran dan perasannya. (5) Mampu mengembangkan komponen pembelajaran dan selalu membuat inovasi.

2.2.4 Pendorong Kreativitas

Guru memang harus kreatif, profesional, dan menyenangkan. Sebagai orang kreatif, guru menyadari bahwa krativitas merupakan hal yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing, dan dibangkitkan oleh

kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang creator dan motivator, yang berada di pusat pendidikan. Akibat dari fungsi ini guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja.

Kreativitas menunjukan bahwa apa yang akan dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang akan lebih baik dari sekarang. Untuk mendongkak kreativitas pembelajaran, widada mengemukakan bahwa disamping penyediaan lingkungan yang kreatif, guru dapat menggunakan pendekatan sebagai berikut**:**

(1) *Self esteem approach*. Dalam pendekatan ini, guru dituntut untuk lebih mencurahkan perhatiannya pada pengembangan *Self esteem* (kesadaran akan harga diri). Guru tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi ilmiah saja, tetapi pengembangan sikap harus mendapat perhatian secara proporsional.

(2) *Creativity approach*. Beberapa saran untuk pendekatan ini adalah dikembangkan nya *problm solving, brain storming, inquiry, dan role playing.*

(3) *Value clarivication and moral development approach.* Dalam pendekatan ini, pengembangan pribadi menjadi sasaran utama, pendekatan *holistic* dan *humanistic* menjadi ciri utama dalam mengembangkan potensi manusia menuju *self actualization*. Dalam situasi yang demikian pengembangan intelektual akan mengiringi pengembangan pribadi peserta didik,

(4) *Multiple talent approach.* Pendekatan ini mementingkan upaya pengembangan seluruh potensi peserta didik, karena manifestasi pengembangan potensi akan membangun self concept yang menunjang kesehatan mental.

(5) *Inquiry approach.* Melalui pendekatan ini, peserta diberi kesempatan untuk menggunakan proses mental dalam menemukan konsep atau prinsip ilmiah, serta meningkatkan potensi intelektualnya.

(6) *Pictorial riddle approach.* Pendekatan ini merupakan metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik dalam diskusi kelompok kecil. Pendekatan ini sangat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kratif.

(7) *Synetic approach.* Pada hakekatnya pendekatan ini memusatkan perhatian pada kompetensi peserta didik untuk mengembangkan berbagai bentuk *metaphor* untuk membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Kegiatan dimulai dengan kegiatan kelompok yang tidak rasional, kemudian berkembang menuju pada penemuan dan pemecahan masalah secara rasional. Memahami uraian diatas dapat dikemukakan bahwa kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan materi standard dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, (Mulyasa,2006: 168)

2.2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

1) Intellectual abilities

Intellectual abilities berupa kemampuan kreatif melihat masalah dengan sudut pandang baru, keterampilan analitis untuk menyaring ide-ide seseorang dan keterampilan praktis-kontekstual untuk membujuk orang lain untuk menghargai ide seseorang. Menghasilkan ide-ide baru, menganalisis ide-ide tersebut dan menjualnya.

2) *Knowledge*

Setiap orang mempunyai pengetahuan untuk digunakan dalam membuat keputusan.

3) Styles Of Thinking

Cara-cara yang digunakan untuk mengambil keputusan

4) Personality

Meliputi kemauan dan tekad untuk mengatasi hambatan, mengambil resiko yang masuk akal, mentolerir ambiguitas, dan kemajuan diri sendiri.

5) *Motivation*.

Motivasi dorongan dari dalam mengerjakan tugas, dan semangat untuk pekerjaan.

6) *Environment*

Lingkungan ini harus yang mendukung dan bermanfaat.

7) Information and Communication Technologies (ICT)

ICT dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas. Dalam setiap negara lebih dari 80% guru yang mengikuti survey, setuju bahwa ICT dapat meningkatkan kreativitas.

8) The Profesional Network

Kreativitas guru juga tergantung pada kesempatan bertemu dengan guru lain. Secara aktif untuk berbagi ide, memberikan dukungan emosional dan bekerja sama.

9) Pengalaman Kerja

Pengalaman kerja sendiri adalah masa kerja guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik pada satuan pendidikan tertentu sesuai dengan surat tugas dari lembaga yang berwenang (dapat dari pemeritah atau kelompok masyarakat penyelenggara pendidikan). (Mansur Muslich, 2007:13)

10) Keterbukaan Terhadap Pengalaman

Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa adanya usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. dengan demikian individu kratif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

11) Membaca Buku

Gilber H. Hunt yang menyatakan bahwa salah satu kriteria guru yang unggul adalah guru yang memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata

pelajaran yang diampunya, dan terus mengikuti kemajuan dalam bidang ilmunya itu. (Ahmad Barizi, 2009:146).

Kuwato (1993) menyatakan ada tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu:

1) Faktor kemampuan berfikir yang mencakup intelegensi dan pemerkayaan bahan berpikir. Intelegensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan pemerkayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain di sekitarnya.
2) Faktor kepribadian
3) Faktor lingkungan. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang bila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku tetapi saling menghargai sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas.

2.2.6 Kreativitas dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran kreativitas pada dasarnya adalah untuk mengembangkan berbagai alternatif pemikiran atau cara dalam mengatasi berbagai permasalahan sesuai dengan apa yang ada di benaknya. Munandar (1999:21) mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yaitu, persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi. Munandar (Muhammad, 2010:182) juga menyebutkan ciri-ciri dari kreativitas yakni kelancaran, fleksibilitas, orisionalitas, elaborasi, atau perincian.

Kreativitas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sangat diperlukan untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan penguasaan.

2.2.7 *Penghambat Kreativitas*

Kreativitas yang tinggi tidak didapatkan seseorang dengan mudah. Ada berbagai faktor penghambat yang dihadapi seseorang ketika ia akan mengembangkan kreativitasnya. Berikut ini beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas seseorang.

1) Kesombongan

Seseorang yang sombong akan terhambat krativitasnya. Hal ini karena orang lain dianggap memiliki kemampuan dibawahnya sehingga ia tidak mau belajar dari orang lain. Sombong sama artinya dengan menutup diri dengan segala kemajuan yang ada.

2) Putus Asa

Salah satu sikap yang juga tidak boleh melekat pada seorang guru adalah putus asa. Sebagai guru, putus asa akan mengganggu perkembangan profesi dan kreativitasnya.

3) Pandangan yang sempit

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini harus dapat diikuti oleh guru dengan baik. kehadiran teknologi seharusnya semakin memudahkan guru untuk memperluas pandangannya, bukan malah tetap memaksakan memakai cara lama yang kurang efektif. Guru yang berpandangan sempit akan membatasi dirinya sendiri. Ia akan tetap memakai cara lama dan menolak menggunakan cara yang biasa ia lakukan saja untuk mengatasi suatu masalah. (Mulyana: 2009, 149-150).

2.3 Seni Budaya dan Prakarya

SBdP adalah salah mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 dan berlaku untuk sekolah dasar. Pada seni budaya dan prakarya peserta didik akan mempelajari hal-hal yang mengenai budaya dan juga berkarya seni.

Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman. Melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan, bukan tujuan pendidikan.

Prakarya merupakan salah satu materi pelajaran yang muncul tersendiri setelah sekian lama bercampur dengan seni budaya. Terkadang prakarya tersisihkan bisa jadi karena sang guru lebih menguasai seni musik daripada keterampilan atau prakarya yang sangat ribet untuk diajarkan. Ssungguhnya mata pelajaran prakarya sudah mendiami kurikulum sejak lama. Dengan nama keterampilan. Prakarya memiliki pengertian keterampilan, hastakarya, atau keterampilan tangan. Bahan yang digunakan tersedia secara umum dipasaran sehingga kita tinggal merangkai ataupun pemanfaatan limbah dan bahan bekas.

Prakarya juga dapat menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri. Otak kiri yang lebih mengacu pada hal yang bersifat logis akan bekerja dalam memikirkan bagaimana cara membuat dan langkah-langkah nya. Sedangkan otak kanan lebih mengacu pada seni atau bagaimana agar terlihat indah. Jika otak kanan maupun

otak kiri seimbang, kemampuan sang anak dalam bidang apapun akan meningkat dan lebih bisa mengatur emosi.

2.3.1 Seni sebagai Bentuk Pembelajaran Estetika dan Etika.

Salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum sekolah adalah seni. Seni merupakan segala macam keindahan yang diciptakan manusia. Keindahan dapat dipandang secara subjektif dan objektif. Keindahan subjektif terlihat pada diri orang yang melihatnya, sedangkan keindahan objektif telihat pada benda yang dilihat (Jazuli, 2011: 24). Seni merupakan suatu usaha untuk menciptakan sesuatu yang indah-indah, sehingga mendatangkan kenikmatan (Kuswarsantyo, 2007:1.3). Indah merupakan sifat utama seni. Indah identik dengan bagus, yang dapat memberikan kepuasan batin manusia (Soedarsono dalam Purwatiningsih, 2002:29).

Seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa atau perasaan manusia yang menikmati karya seni tersebut (Ki Hajar Dewantara dalam Soeteja, 2008: 115). Seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada orang lain. Pengalaman batin tersebut divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat memancing timbulnya rasa senang atau puas bagi siapa yang menghayatinya. Visualisasi ini dapat ditangkap oleh indera raba menjadi seni rupa, indera mata menjadi seni tari, dan indera dengar menjadi seni musik (Herawati, 1999: 3).

Seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya). Seni merupakan media ekspresi

kreatif dan aspiratif yang dapat diwujudkan melalui garis, warna, bidang, dan tekstur untuk seni rupa; gerak untuk seni tari; serta suara atau bunyi untuk seni musik. Bentuk-bentuk karya seni yang memiliki nilai keindahan tersebut diyakini memberikan kenikmatan dan kepuasan terhadap jasmani-rohani pencipta atau kreator maupun penikmatnya atau apresiator (Depdikbud, 1989: 816). Seni dapat diartikan sebagai ekspresi jiwa seseorang atau kelompok yang dituangkan dalam berbagai bentuk karya seni (tari, rupa, dan musik) yang memiliki nilai keindahan dan dapat memberikan kenikmatan atau kepuasan bagi pencipta maupun penikmatnya. Tari dengan ekspresi gerak, musik dengan bunyi dan suara, serta seni rupa dengan berbagai media visual. Aktivitas seni dapat memberikan kontribusi berupa pemberian ruang ekspresi, pengembangan potensi kreatif imajinatif, peningkatan kepekaan rasa, menimbulkan rasa percaya diri, dan pengembangan wawasan budaya pada pengembangan pribadi anak (Jazuli, 2011: 40).

Konsep dasar pendidikan seni dibagi dalam dua kategori, yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Seni dalam pendidikan artinya lembaga pendidikan dan pendidik berperan untuk mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan kesenian pada anak didiknya (Sukarya, dkk., 2008: 3.1.1). Konsep dasar pendidikan seni yang dianggap paling sesuai untuk diajarkan atau diselenggarakan di sekolah umum, khususnya pada tingkat dasar dan prasekolah adalah konsep pendidikan melalui seni. Pembelajaran seni menggunakan konsep ini lebih menekankan pada “proses” daripada “hasil”. Seni digunakan dalam pembelajaran di sekolah untuk mendorong perkembangan peserta didik secara

optimal. Pendidikan melalui seni pada hakikatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik, pemenuhan diri, mewariskan budaya, memperluas kesadaran sosial, dan menambah pengetahuan (Read dalam Soeteja, dkk., 2008: 3.1.2).

Program seni di sekolah memfasilitasi siswa dengan menyediakan peluang untuk pemenuhan dirinya melalui pengalaman seni berdasarkan sesuatu yang dekat dengan dirinya. Melalui pendidikan seni, siswa akan melakukan studi tentang warisan artistik sebagai bagian dari warisan budaya secara keseluruhan. Demikian pula dengan kesadaran terhadap peran sosial seni di masyarakat. Dengan mempelajari bentuk-bentuk karya seni, kualitas karya seni, serta cara mengapresiasi seni dalam masyarakat, siswa dapat belajar dan menjadikannya sebagai kebiasaan untuk menghargai lingkungan sosialnya. Sebagai sarana pendidikan, pendidikan seni di Sekolah Dasar dicurahkan untuk bermain. Dalam kegiatan bermain inilah bentuk ekspresi kreatif anak dapat dikembangkan. Pendidikan kesenian merupakan pendidikan ekspresi kreatif yang dapat mengembangkan kepekaan apresiasi estetik dan membentuk kepribadian manusia seutuhnya, seimbang baik lahir maupun batin, jasmani maupun rohani, berbudi luhur sesuai dengan lingkungan dan konteks sosial budaya Indonesia(Herawati, 1999: 18).

Kemampuan seseorang untuk berkesenian diperoleh melalui proses belajar. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak

tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2).

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik dalam sikap, keterampilan, dan pengetahuannya (Sudjana, 2014: 28). Dengan demikian, belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman antara individu dan lingkungan.

Seni diajarkan melalui proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan mengajar yang berorientasi pada apa yang harus dikerjakan guru sebagai pemberi pelajaran (Jihad, 2012: 11). Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Diantara keduanya terdapat hubungan interaksi atau komunikasi. Guru mengajar di satu pihak dan siswa belajar di lain pihak. Keduanya menunjukkan aktivitas yang seimbang, hanya peranannya saja yang berbeda (Hamalik, 2015: 54).

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan (belajar dan mengajar) antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran seni terdapat komponen-komponen yang harus diperhatikan, yaitu:

1) Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan (Djamarah, 2014: 41). Demikian juga dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dalam proses belajar mengajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran (Sanjaya, 2013: 86).

2) Bahan

Bahan atau materi pelajaran adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Bahan atau sumber belajar adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran (Sudjana, 2014: 67).

3) Belajar mengajar

Kegiatan belajar berhubungan dengan kegiatan siswa dalam mempelajari bahan yang disampaikan guru. Sedangkan kegiatan mengajar berhubungan dengan cara guru menjelaskan bahan kepada siswa. Kegiatan belajar mengajar terdiri dari kegiatan pra dan awal pembelajaran, kegiatan inti, serta kegiatan akhir

pembelajaran. Kegiatan pra pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak langsung berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan untuk menyiapkan siswa dalam memasuki kegiatan inti pembelajaran, membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta memberikan gambaran yang jelas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan inti merupakan kegiatan utama dalam proses pembelajaran. Pada prinsipnya kegiatan inti dalam pembelajaran adalah suatu proses pembentukan pengalaman dan kemampuan siswa secara terprogram yang dilaksanakan dalam durasi waktu tertentu. Kegiatan akhir tidak hanya diartikan sebagai kegiatan untuk menutup pelajaran, tetapi yang terpenting adalah untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diharapkan (Anitah, dkk., 2008: 4.34).

4) Strategi

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2013: 126).

5) Metode

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djamarah, 2014: 46). Metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Sudjana, 2014: 76). Metode digunakan untuk merealisasikan strategi

yang telah ditetapkan. Beberapa metode pembelajaran seni, selain metode ceramah yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran melalui penjelasan langsung atau lisan, antara lain sebagai berikut.

a) Metode diskusi

Metode diskusi merupakan metode yang melibatkan beberapa siswa untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan secara bersama-sama.

b) Metode latihan

Metode latihan merupakan cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasan baik. Metode ini dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

c) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian dengan cara memperagakan dan menunjukkan pada siswa bagaimana proses terjadinya sesuatu disertai dengan penjelasan secara lisan.

6) Media

Belajar seni juga membutuhkan media. Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Anitah, dkk., 2008: 6.11). Media pembelajaran berdasarkan sifatnya dibagi menjadi 3, yaitu media auditif atau suara, media visual atau gambar, dan media audiovisual yaitu suara dan gambar (Sanjaya, 2013: 172).

7) Evaluasi

Evaluasi adalah memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Fungsi evaluasi dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru (Sudjana, 2014: 111).

2.4 Aspek Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan diingatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk (4P dari kreativitas):

2.4.1 Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinilitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapt diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik haendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswanya menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2.4.2 Pendorong (press)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu

2.4.3 Proses

Untuk mengembangkan kreatif, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara aktif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu diperhatikan ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

2.4.4 Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*"press"*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain. Misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Pendapat lain dari Utami Munandar yaitu kreativitas menurut Rhodes (dalam http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/19802/4/Chapter%20II. Yang diunduh tanggal 1 Juni 2019) empat jenis dimensi sebagai konsep kreativitas dengan pendekatan empat P (*Four P's Creativity)*, yang meliputi dimensi *person*, *process*, *press* dan *product* dimana kreativitas dalam dimensi *person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau *person* dari individu yang dapat disebut dengan kreatif, kreativitas dalam dimensi *process* merupakan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif, kreativitas dalam dimensi *press* merupakan kreativitas yang menekankan pada faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial

dan psikologis. Mengenai *"press"* dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. kreativitas dalam dimensi *product* adalah merupakan upaya kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif dan kreativitas yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas.

Berdasarkan tentang teori 4 P (Pribadi kreatif, Press, Proses kreatif, Produk kreatif) di atas penulis mengembangkan instrumen dari Utami Munandar sebagai indikator instrumen penelitian ini, adapun indikatornya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas dalam Pembelajaran

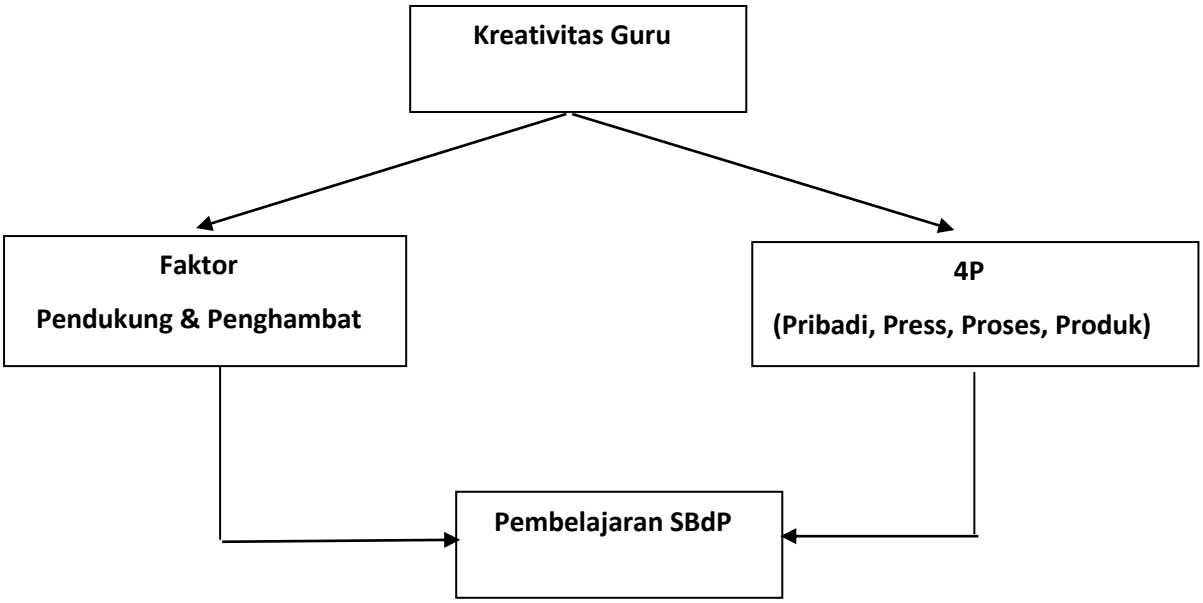
Sub Variabel	Indikator	Dimensi
Aspek yang dikembangkan Teori Utami Munandar 4 P dalam Pengembangan Kreativitas	1. Pribadi Kreatif	a. Percaya Diri
		b. Ketekunan
	2.Press (Dorongan)	a. Memberikan Semangat
		b. Pantang Menyerah
	3. Proses Kreatif	a. Persiapan
		b. Inkubasi
		c. Iluminasi
		d. Verifikasi
	4. Produk Kreatif	a. Pengetahuan
		b. Keterampilan

2.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran selanjutnya. Di sini peneliti ingin menjelaskan kerangka berfikir dalam penelitian ini.

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembuatan inovasi. Tanpa kreativitas, tidak akan muncul inovasi. Semakin tinggi kreativitas, semakin lebar pula arah menuju inovasi. Kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Hal ini dikarenakan kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kreativitas juga membutuhkan kemauan dan motivasi. Keterampilan, bakat, dan kemampuan, tidak langsung mengarahkan seorang guru melakukan proses kreatif tanpa adanya faktor dorongan atau motivasi.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu melaksanakan fungsi-fungsi nya sebagai komunikator, motivator, informator dan fasilitator dengan baik. sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai secara optimal. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, guru Seni Budaya dan Prakarya dituntut untuk mengembangkan suatu hal yang baru dalam proses pembelajaran yang nanti nya siswa dapat lebih berfikir kreatif dalam menuangkan pemikiran nya dalam bentuk inovasi-inovasi baru. Kreativitas guru harus memperhatikan aspek-aspek kreativitas pribadi, press, proses, dan produk serta memperhatikan faktor yang mempengaruhinya dalam memperoleh keberhasilan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.



Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dengan judul Kreativitas Guru dalam Pembelajaran SBdP (Seni Budaya Dan Prakarya) di SDN Sadeng 03 Semarang merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif mengumpulkan data deskriptif yang banyak dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian. Penelitian ini tidak mengutamakan angka-angka dan statistik. Penelitian deskriptif menurut Suharsimi Arikunto (1993: 309) adalah penelitian yang dimaksud untuk mengumpulkan informasi status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian yang menggambarkan "apa adanya" tentang suatu variabel, keadaan ataupun gejala tertentu.

3.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Moleong (2007: 6) mendeskripsikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holitik dan dengan cara dskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dengan demikian penelitian ini berisi kutipan-kutipan secara deskripsi untuk memberikan gambaran penyajian laporan.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SDN Sadeng 03 Kecamatan gunungpati, Semarang. Peneliti mengambil lokasi tersebut dengan pertimbangan merupakan salah satu sekolah negeri yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran seni budaya yang sama dengan sekolah lain (Negeri / Umum) dan SDN Sadeng 03 Kecamatan gunungpati, Semarang salah satu sekolah yang konsisten terhadap mata pelajaran seni budaya dan Prakarya, dibuktikan dengan tenaga pengajar di SDN Sadeng 03 Kecamatan gunungpati Semarang yang sering mengajarkan para siswa nya untuk membuat berbagai karya seni dan prakarya.

3.4 Data Penelitian

Data penelitian yang dikumpulkan di lapangan adalah data yang berupa kata-kata dan gambar. Hal ini sejalan dengan penelitian kualitatif. Dengan demikian, penyajian data penelitian akan berisi kutipan data tersebut untuk memberi gambaran hasil penelitian. Data-data tersebut didapatkan dari hasil wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan dokumen resmi lainnya.

3.5 Sumber Data

Sumber data merupakan bagian penting dari penelitian, karena dari sumber data inilah peneliti bisa mengumpulkan data sebagai bahan untuk menyimpulkan penelitian. Kata lainnya bahwa sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi terkait dengan penelitian yang dilakukan, baik berupa tindakan, kata-kata, maupun dokumen tertulis.

Untuk itu, agar peneliti bisa mengumpulkan data yang validitas dan reabilitasnya dapat dipertanggungjawabkan terkait dengan pembelajaran Seni

Budaya dan Prakarya di SD Negeri Sadeng 03 Semarang, maka sumber data tersebut yaitu Mujiyono, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri Jetisharjo, dan juga Bu Ani Juhriyyah selaku guru mata kelas 1.

3.6 Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek/sasaran adalah pembelajaran seni budaya dan prakarya di SDN Sadeng 03 Kecamatan gunungpati Semarang . Sedangkan sasaran dalam penelitian ini adalah kreativitas guru di SDN Sadeng 03 Kecamatan gunungpati Semarang.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Bila dilihat dari *segi cara* atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi, dan gabungan keempatnya (Sugiyono: 2015,308-309). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

3.7.1 Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Menurut Sanafiah Faisal observasi diklasifikasikan menjadi observasi berpartisipasi *(participant observation)*, observasi yang secara terang-terangan dan tersamar *(overt observation dan covert observation)*, dan observasi tak berstruktur *(instructured observation)* (Sugiyono: 2015,310).

Observasi berpartisipasi/partisipatif digolongkan kembali menjadi empat, yaitu: (1) Partisipasi pasif, jadi dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut; (2) Partisipasi moderat, yaitu peneliti menjadi orang dalam dengan orang luar; (3) Partisipasi aktif, peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan oleh nara sumber tetapi belum sepenuhnya lengkap; dan (4) Partisipasi lengkap, peneliti sudah terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan sumber data (Sugiyono: 2015,3011-312).

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi pasif, dengan demikian peneliti menjaring data dan menghimpun data sebanyak mungkin, mengamati secara langsung pembelajaran seni budaya dan prakarya di SDN Sadeng 03 Semarang, terutama pada aspek kreativitas para guru tanpa ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Selama mengamati penelitian kami mengadakan pencatatan secara sistematis, di samping itu peneliti juga menggunakan kamera foto untuk merekam kegiatan-kegiatan pada saat pembelajaran SBdP.

3.7.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu: (Moleong: 2006, 186)

Terdapat berbagai macam jenis wawancara, Menurut Patton yang ditulis dalam terdapat tiga jenis wawancara, yaitu: (1) wawancara pembicaraan informal, pada jenis ini pertanyaan yang diajukan tergantung pada pewawancara itu sendiri,

tergantung spontanitasnya sendiri; (2) wawancara dengan petunjuk umum, wawancara ini mengharuskan wawancara membuat kerangka dan garis besar pokok-pokok yang ditanyakan pada proses wawancara untuk menjaga agar pokok-pokok yang direncanakan dapat tercakup seluruhnya; (3) wawancara baku terbuka, wawancara yang menggunakan seperangkat pertanyaan baku, wawancara ini sangat bermanfaat jika pewawancara ada beberapa orang dan yang diwawancarai cukup banyak jumlahnya (Sumaryanto:2007,101)

3.7.3 Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen digunakan untuk mendukung dan memperjelas hasil penelitian. Dokumen yang dikumpulkan antara lain dokumentasi lokasi penelitian, dokumentasi proses pembelajaran SBdP berlangsung, dokumentasi kegiatan rutin para guru SDN Sadeng 03 Semarang, dokumentasi pada saat komunikasi dan interaksi dengan beberapasiswa SDN Sadeng 03 Semarang, dan dokumentasi wawancara bersama Guru SDN Sadeng 03 Semarang ` ``

3.8 Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik apa yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat

kepercayaan *(credibility)*, keteralihan *(transferability)*, kebergantungan *(dependability)*, dan kepastian *(confirmability)* (Moleong:2006, 324)

Untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Denzin membedakan empat macam trianggulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan *sumber*, *metode*, *penyidik*, dan *teori*Dalam hal ini peneliti menggunakan trianggulasi dengan sumber (Moleong 2006:330).

Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif, Patton dalam Moleong). Hal ini dapat dicapai dengan jalan: (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara; (2) membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi; (3) membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu; (4) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah dan tinggi, orang berada, orang peerintahan; (5) membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan (Moleong:2006,330)

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara

mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Miles dan Huberman dalam Sumaryanto (2007:106), sehubungan dengan teknik analisis data kualitatif mengemukakan bahwa data yang muncul dari penelitian kualitatif berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data itu mungkin telah dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan yang diproses sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau ahli tulis), tetapi analisisnya tetap menggunakan kata-kata yang disusun ke dalam teks yang diperluas. Analisis tersebut dibagi kedalam tiga tahap, yaitu:

3.9.1 Reduksi Data

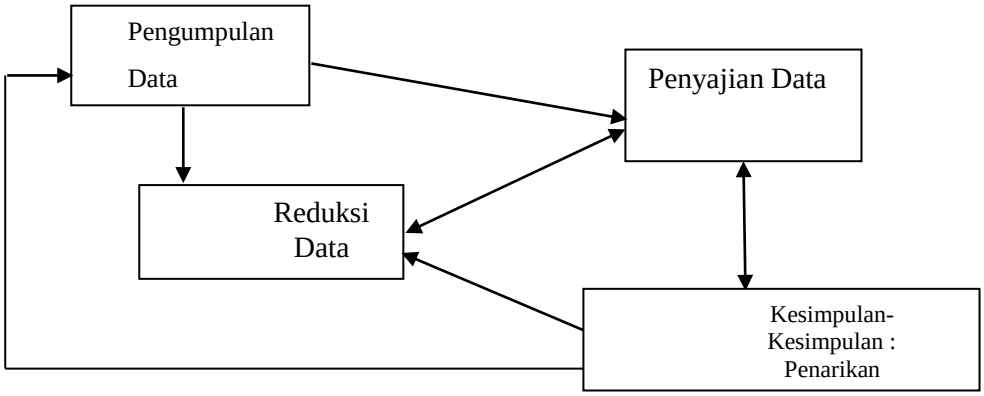
Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Pilihan-pilihan peneliti tentang bagian data mana yang dipilih, data yang dibuang, cerita mana yang sedang berkembang itu merupakan pilihan-pilihan analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

3.9.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah sebagai sekumpulan informasi yang terkumpul dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bentuk teks naratif yang merupakan penyederhanaan dari informasi yang banyak jumlahnya kedalam kesatuan bentuk yang disederhanakan.

3.9.3 Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Kegiatan verifikasi merupakan kegiatan yang amat penting, sebab dari awal pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat serta preposisi. Berikut adalah skema analisis data kualitatif.



Gambar 3.1

Komponen-komponen Analisis Data

(Sumber: Miles dan Huberman dalam Sumaryanto 2007:108)

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SD N Sadeng 03 Semarang

SD Negeri Sadeng 03 terletak di Jalan Jogoprono No.1 Kelurahan Sadeng Kecamatan Gunungpati Semarang. Sekolah yang terletak di dalam perkampungan ini menjadi salah satu sekolah yang banyak di minati yang ada di kelurahan Sadeng ini. Sekolah yang berdiri sejak tahun 1988 ini telah mengalami banyak perkembangan. Perkembangan di bidang teknologi maupun Sumber Daya Manusia nya. Sekolah ini juga sering mengikuti lomba di bidang akademik maupun non akademik. Baik guru dan siswa nya sama sama berprestasi di bidangnya.

Sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 pada tahun pelajaran 2013/2014. SD Negeri Sadeng 03 mencoba sebaik mungkin menerapkan kurikulum 2013 ini pada kelas I sampai IV. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Semua proses pembelajaran (pendidikan akademik, keagamaan dan keterampilan) diterjemahkan ke dalam program pendidikan yang diajarkan secara terjadwal sesuai dengan alokasi waktu.

2. Identitas Sekolah

Identitas SD Negeri Sadeng 03 terdiri atas 14 komponen:

1.	Nama sekolah	: SD N Sadeng 03 Semarang
2.	NPSN	: 20328720
3.	Provinsi	: Jawa Tengah
4.	Kota	: Semarang
5.	Kecamatan	: Gunungpati
6.	Kelurahan	: Sadeng
7.	Alamat	: Dk. Jogoprono No.1 Semarang
8.	Email	: sdsadeng03@gmail.com
9.	Daerah	: Perkotaan
10.	Status Sekolah	: Negeri
11.	Akreditasi	: A
12.	Tahun Berdiri	: 1988
13.	KBM	: Pagi hari
14.	Bangunan Sekolah	: Milik sendiri

Gambar 4.1 Identitas Sekolah

3. Visi SD N Sadeng 03 Semarang

Terwujudnya sekolah sebagai lembaga pendidikan yang bermutu dalam memberdayakan peserta didik yang berakhlak mulia, berilmu, terampil, dan berbudi luhur.

4. Misi SD N Sadeng 03 Semarang

Misi SD N 03 Sadeng Semarang untuk mendukung tercapainya visi sekolah, SD N Sadeng 03 menjalankan misi sebagai berikut.

1) Menciptakan kepribadian yang bermoral.
2) Mensukseskan wajib belajar 9 (sembilan) tahun.
3) Meningkatkan mutu pelajaran.
4) Memberdayakan peran serta masyarakat.

5. Tujuan SD N Sadeng 03 Semarang

Tujuan SD N Sadeng 03 Semarang secara umum sebagai berikut:

1) Meningkatnya dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi Peserta Didik sebagai bekal untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.
2) Meningkatnya SDM pendidik dan Tenaga Kependidikan.
3) Meningkatnya pengadaan dan pemanfaatan seluruh sarana, prasarana dan alat penunjang belajar yang dimiliki di sekolah.
4) Terciptanya perilaku dan tutur kata yang sopan Peserta Didik kepada sesama, Guru, Orang tua, dan masyarakat sekitar.
5) Terwujudnya lulusan yang berkualitas dan handal dari tahun ke tahun.
6) Meningkatnya daya saing sekolah dengan berprestasi baik akademik maupun non akademik.

7) Terciptanya lingkungan yang bersih dan sehat.

4.2 Proses Pembelajaran SBdP di SD N Sadeng 03 Semarang

Peneliti telah melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan rumusan masalah yang diangkat penulis yaitu tentang bagaimana proses dan kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SDN Sadeng 03 Semarang. Peneliti mengobservasi pembelajaran seni budaya sub materi musik yang diampu oleh Ibu Ani Juhriyyah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran seni budaya di SD N 03 Sadeng Semarang. Peneliti mengamati seluruh rangkaian proses pembelajaran seni budaya di SD N 03 Sadeng.

4.2.1 Profil Guru SBdP di SD N Sadeng 03

Bu Ani Juhriyyah S.Pd bekerja sebagai guru SD di SDN Sadeng 03 Semarang. Beliau akrab dipanggil Bu Ani. Bu Ani lahir di Brebes pada tanggal 05 Agustus 1980. Sejak duduk di bangku sekolah dasar, Bu Ani sudah bercita-cita ingin menjadi seorang seniman. Ia menimba ilmu di MI Ta'alutussibyan Brebes pada tahun 1887-1993. Kemudian beliau melanjutkan pendidikan di MTs As-salafiyah Brebes pada tahun 1993 sampai 1996 dan MA As-salafiyah pada tahun 1996-1999. Beliau telah menunjukkan kecintaannya di dunia seni sejak duduk di bangku sekolah menengah pertama. Dengan semangat belajar, ia aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler seni musik di sekolah. Mulai dari menyanyikan tembang dolanan hingga memainkan alat musik tradisional gamelan. Bu Ani juga sempat mengikuti berbagai lomba di bidang kesenian. Namun orang tua bu Ani kurang mendukung cita-citanya untuk menjadi seniman. Beliau menginginkan anaknya

untuk sekolah di jurusan hukum. Usai menamatkan pendidikan sekolah menengah atas, beliau melanjutkan ke perguruan tinggi semarang di UNTAG Fakultas Hukum pada tahun 1999 hingga tahun 2003. Sebenarnya bayak tawaran yang menghampiri Bu Ani untuk mengajar di sekolah yang dapat memberikannya penghasilan yang lebih tinggi. Namun karena kecintaannya terhadap sekolah SD N Sadeng 03 beliau tetap mengabdi higga belasan tahun.

Bu Ani mulai mengajar d SDN Sadeng 03 pada tahun 2004 sampai saat ini. Namun karena latar pendidikan Bu Ani bukan dari pendidikan keguruan, bwliau akhirnya memilih untuk kuliah lagi pada tahun 2007 di UT PGSD dan lulus pada tahun 2012. Selain kegiatannya mengajar di sekolah, Bu Ani juga membuka les privat mata pelajaran dan kursus menari di setiap hari sabtu dan minggu. Banyak siswa-siswa yang tertarik untuk les di tempat Bu Ani karena mereka sudah nyaman dengan metode belajar yang digunakannya. Bu Ani sampai saat ini pun masih belajar untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif yaitu dengan cara mengikuti berbagai seminar contohnya seminar SBK Seni Budaya dan Keterampilan, workshop merancang pembelajaran kreatif untuk siswa

Kedua orang tua Bu Ani bekerja sebagai petani di daerah tempat tinggalnya. Bu Ani banyak sekali mengalami masa-masa sulit dalam karirnya sebagai guru, akan tetapi beliau tetap menjalani pekerjaannya dengan hati yang ikhlas.

4.2.2 Strategi Pembelajaran Guru SBdP

Dahulu seorang guru adalah orang tunggal yang menguasai kelas dalam proses pembelajaran. Namun, sistem pendidikan sekarang tidak membenarkan itu.

Sekarang guru tidak berperan sentral dalam pembelajaran, melainkan siswa juga diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Guru bukanlah sebagai sumber ilmu tunggal bagi siswa. Pendidikan sekarang menempatkan guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Banyak cara yang dilakukan para guru untuk merealisasikan hal itu. Mulai dari mengganti metode pembelajaran yang mengharuskan siswa lebih aktif hingga menggunakan media pembelajaran baru.

Banyak upaya yang dilakukan oleh Bu Ani untuk membuat para siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan yang didapat bisa lebih berkesan. Suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif akan membuat mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran diwujudkan dalam bentuk aktivitas fisik, mental, maupun emosional dalam merespon. Hal ini pasti dilakukan dengan harapan agar peserta didik menjadi pribadi yang baik, tangguh, dan mampu bersaing dalam dunia kerja nantinya. Disini penulis akan melakukan perbandingan dengan membandingkan cara mengajar Guru SBdP yaitu Bu Ani dengan Guru lain dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Strategi Pembelajaran Guru SBdP

Bu Ani	Guru Lain
1. Lebih banyak tersenyum, tangan dan badannya bergerak aktif. Setiap kali diajak bicara dia akan mulai mendengarkan	1. Guru kognitif hafal segala macam rumus, banyak bicara, banyak memberi nasehat, namun sedikit sekali untuk mau mendengarkan.

2. Saat menjelaskan sesuatu, dia selalu mencari alat peraga. Bagi bu Ani memori tidak hanya ada di kepala, melainkan seluruh anggota tubuh.	2. Guru lain hanya mengajar dengan berbicara panjang lebar kepada siswa menggunakan alat tulis.
3. Mengajarkan *life skills*. Bukan hanya soft skills dan hard skills. Bu Ani juga mengajarkan tentang empati, kepercayaan, dan disipilin diri.	3. Guru kognitif akan mengajarkan semua materi sama persis yang ada dalam silabus. Tidak menambahkan pengetahuan tentang kehidupan.

4.2.3 Sarana Pendukung Pembelajaran SBdP

4.2.3.1 Buku dan Sumber Ajar

Pemberlakuan kurikulum tingkat satuan pendidikan di sekolah saat ini memberikan otoritas sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum. Sehingga sebagai konsekuensinya diper-lukan adanya kemandirian sekolah dan guru dalam menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan stándar kompetensi, kebutuhan siswa, dan sum-ber daya yang ada. Oleh karena itu ketersediaan buku sumber dan buku ajar sebagai salah satu kebutuhan guru harus harus menjadi prioritas pertama bagi sekolah. Untuk mata pelajaran matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Sains, Pendidikan Agama, dan Bahasa Jawa, berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukan bahwa beberapa penerbit telah menyusunnya dalam bentuk buku ajar maupun lembar kerja siswa (LKS). Namun demikian untuk pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan termasuk di dalamnya pendidikan seni musik belum mendapat perhatian. Akibatnya para guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan

materi pembelajarn seni musik yang sesuai dengan stándar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada. Beberapa buku sumber yang dimiliki sekolah pada umumnya hanya berupa buku kumpulan lagu dan buku paket pembelajaran kesenian yang diterima pada saat masa pemberlakuaan kurikulum sebelumnya. Sehingga para guru mengalami kesulitan ketika harus memanfaatkannya dalam mengembang-kan pembelajaran seni musik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

4.2.3.2 Alat Musik

Apabila dikelompokan, jenis alat musik yang diperlukan dalam pembelajaran seni musik di SD terdiri atas kelompok alat musik ritmis dan kelompok alat musik melodis. Alat musik ritmis digunakan mulai dari kelas 1 sampai dengan 6, sedangkan alat musik melodis mulai digunakan mulai dari kelas 4 sampai dengan kelas 6. Ketersedian alat musik sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar yang di jadikan sampel dalam penelitian ini sangat beragam. Beberapa sekolah ada yang memiliki dua jenis kelompok alat musik tersebut, sedangkan diantaranya hanya memiliki salah satu jenis alat musik. Alat musik ritmis yang dimiliki antara lain seperti seperangkat alat musik drum band, snare drum dan bass drum. Sedangkan kelompok alat musik melodis yang dimiliki diantaranya seperti recorder, pianika, dan keyboard.

4.2.3.3 Sarana Pendukung Lainnya

Ada beberapa sarana pendukung yang diperlukan guru dalam pelak-sanaan pembelajaran seni musik seperti ruang praktek musik, perlengkapan elektronik (tape recorder , CD/VCD player, televisi, dan lain-lain). Ketersedian sarana

pembelajaran tersebut berdasar-kan data yang diperoleh menunjukkan bahwa semua sekolah yang dijadikan sampel dalam penelitian tidak memiliki ruang khusus pembelajaran seni musik. Sedangkan perlengkapan elektronik yang ada seperti tape recorder, CD/VCD player, dan televisi yang dimiliki oleh beberapa sekolah keberadaannya tidak pernah digunakan sebagai sarana apalagi media dalam pembelajaran seni musik. Hal ini terbukti bahwa pada umumnya sekolah-sekolah tersebut tidak memiliki kaset maupun CD/VCD yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran musik.

4.2.4 Pemanfaatan Lingkungan Budaya dan Alam Sekitar dalam Menunjang Kreativitas Pembelajaran SBdP

Muatan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pemanfaatan lingkungan budaya dan alam sekitar dalam kegiatan pembelajaran seni musik tentu saja diperlukan adanya kreatifitas guru. Karena betapapun besarnya potensi budaya dan alam di sekitar sekolah manakala guru tidak mampu menangkap dan mengaktualisasikannya ke dalam desain pembelajaran, maka pelaksanaan pembelajaran seni musik sebagai salah satu

pendidikan seni budaya menjadi kurang bermakna. Pemanfaatan lingkungan budaya dan alam sekitar dalam menunjang kegiatan pembelajaran musik belum banyak dilakukan oleh para guru. Hal ini terbukti bahwa kekayaan lagu-lagu daerah di jawa tengah, jenis-jenis instrumen musik tradisional (calung, angklung, gamelan jawa dan lain-lain), serta potensi alam yang ada belum mendapatkan perhatian di kalangan para guru. Meskipun diantaranya ada yang telah memanfaatkan salah satu perangkat alat musik tradisional (rebana). Sayangnya, instrumen musik tersebut hanya digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang tentu saja hanya diikuti oleh beberapa orang siswa. Padahal sebagai salah satu jenis alat musik ritmis, sebenarnya secara leluasa alat tersebut dapat pula digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas (intrakurikuler).

4.2.5 Gerak dan Lagu

Pada pembelajaran SBdP di SD N 03 Sadeng menggunakan pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan sesuai hasil wawancara dengan Bu Ani.

> “Proses pembelajaran yang dicampurkan dengan media gerak dan lagu dengan meningkatkan rangsangan audititif bahkan rangsangan kinestetik siswa menimbulkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan,” (wawancara guru SBdP)

Gambar 4.2 *Proses Pembelajaran SBdP*

4.2.6 Materi Kandungan Nilai Lagu Dolanan

Lagu dolanan anak menjadi bagian dari permainan anak-anak tradisional. *Lagu dolanan* anak sering dilantunkan disela-sela permainan. Hal ini membuat suasana permainan semakin semarak, akrab, indah, dan menyenangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

"Setelah melatih gerak siswa, dicampurkan dengan lagu dengan menggunakan lagu dolanan sebagai media pembelajaran dan yang terakhir menanamkan makna kandungan di dalam lagu dolanan itu. " (Hasil wawancara dengan Guru SBdP)

Lagu dolanan anak karya leluhur yang telah dikenal dan disajikan oleh anak-anak pada saat itu yaitu lagu *Padhang Bulan, Gundhul Pacul, Cublak-Cublak Suweng, Menthok-menthok, Kate Dipanah, Kupu Kuwi, Sarsur Kulonan, Buta Galak, Montor Cilik, Bocah Dolan, Jambe Thukul, Ilir-ilir, Pitik Jambul, Pitik Tukung, Sluku Bathok, Sapi, Gugur Gunung, Gajah-gajah dan Jamuran*. Lagu-lagu *dolanan* anak sering disajikan dalam berbagai kesempatan, sehingga

anak-anak menjadi bagian dari kehidupan *lelagon dolanan* anak. Tertanamnya rasa budaya tradisi bangsa kepada anak-anak membuat anak merasa memiliki terhadap seni budaya bangsanya.

1) Padhang Bulan

Yo pra kanca dolanan ing njaba.
Padhang mbulan padhange kaya rina
Rembulane kang ngawe-awe
Ngelingake aja turu sore-sore
Yo pra kanca dha padha mrenea
Bareng-bareng dolanan suka-suka
Langite padhang sumebar lintang
Yo padha dolanan sinambi cangkriman

Terjemahan nilai lagi Padhang Bulan: Ayo teman-teman bermain di luar (halaman) Rembulan bersinar terang (suasananya) seperti siang hari. Rembulannya seakan-akan melambaikan tangan Mengingatkan janganlah tidur sore-sore. Ayo teman-teman bersama-sama ke sini. Ramai-ramai bermain bersuka ria. Langitnya cerah bintang bertebaran. Ayo bermain bersama sambil main tebak-tebakan

Lagu dolanan Padhang Rembulan merupakan lagu dolanan yang dulu sering dinyanyikan anak-anak Jawa pada saat bulan purnama tiba. Anak-anak bernyanyi untuk memanggil teman-temannya bermain bersama-sama menikmati bulan purnama. Setelah teman-temannya berkumpul, lagu dolanan tersebut sering dikombinasikan dengan permainan petak umpet, tebak-tebakan atau cangkriman,

dan lain-lain. Kondisi sekarang sudah berbeda, lagu dolanan Padhang Rembulan dikenal sebagai lagu dolanan saja, dan bahkan jarang anak-anak yang mengetahui lagu tersebut sehingga lagu dolanan Padhang Rembulan tidak lagi dinyanyikan di malam hari saat bulan purnama.

Nilai budaya Jawa yang ditanamkan pada anak-anak melalui lagu dolanan Padhang Rembulan, yaitu penghargaan terhadap alam semesta, religiusitas, dan solidaritas. Nilai penghargaan terhadap alam semesta dapat digunakan untuk membentuk pribadi dengan karakter mampu memberikan penghargaan terhadap alam semesta. Penghargaan tersebut dapat ditunjukkan dengan kekaguman dan takjub atas keindahan alam semesta. Nilai penghargaan terhadap alam semesta tersebut juga mendukung nilai religiusitas. Kesadaran akan keagungan alam semesta menuntun kekaguman pada Sang Penciptanya. Dengan demikian, nilai penghargaan terhadap alam semesta mendukung terbentuknya nilai religiusitas pada anak. Nilai penghargaan pada alam semesta dan religiusitas dalam lagu PadhangRembulandapat ditemukan pada syair: Padhang bulan padhange kaya rina; langitepadhangsumebar lintang yang artinya rembulan bersinar terang (suasananya) seperti siang hari, langitnya terlihat cerah bintang bertebaran’. Lirik tersebut menjelaskan bahwa pada saat bulan purnama suasana malam hari yang biasanya gelap menjadi terang benderang seperti siang hari. Langitnya terlihat cerah dihiasi bintang yang bertebaran. Keindahan bulan purnama dan bintang di malam hari tersebut perlu dinikmati, rugi kalau dilewatkan dengan tidur sejak sore hari. Keagungan alam semesta saat bulan purnama memberikan kedekatan hati atas kebesaran Sang Pencipta. Hal tersebut perlu dikenalkan pada anak agar

terbentuk pribadi yang berkarakter mampu memberikan penghargaan terhadap alam semesta dan religius.

Nilai solidaritas dapat terbentuk melalui pemahaman ajaran yang terkandung pada syair yoprakanca dolanan neng njaba, yoprakanca dhapadha mrena, bebarengan dolanan suka-suka yang artinya ayo teman-teman bermain di luar (halaman), ayo teman-teman datanglah ke sini, bersama-sama bermain bersuka ria. Syair tersebut menunjukkan ajakan untuk bermain bersuka ria bersama-sama. Ajakan ini menunjukkan solidaritas atau kebersamaan dengan sesamanya untuk bermain dan bersuka ria. Kesenangan tidak hanya dinikmati sendiri, melainkan dinikmati dengan kebersamaan. Penanaman hal ini penting dikenalkan pada anak agar anak tidak egois atau individualis. Anak harus mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Bermain bersama merupakan salah satu ajang untuk mengasah jiwa solidaritas dan sosialnya dengan sesamanya. Kebersamaan dalam bermain tersebut dapat mendukung terbentuknya nilai solidaritas dan sosial pada anak.

(2) Gundhul-gundhul Pacul

Gundul, gundul pacul cul

Gembelengan

Nyunggi, nyunggi wakul kul

Gembelengan

Wakul glempang segane dadi sak latar

Wakul glempang segane dadi sak latar

Makna : *Gundul-gundul Pacul Cul Gembelengan*

Yaitu orang yang meletakkan sesuatu hal di kepala (Gundul). Atau berarti mempunyai ilmu hanya berdasarkan otak saja biasanya orangnya angkuh dan sombong (gembelengan) karena ilmu syariat yang tidak didasari dengan ilmu hati/akhlaq itu adalah tidaklah pas, bersifat keras hati, dan tingkatan orang - orang ini masuk dalam golongan orang awam (pacul). Karena biasanya sifat tanpa kelembutan hati (tanpa ilmu hakikat) akan mudah menjudgement orang lain, dan cenderung merasa benar seperti yang di uraikan diatas.

Nyunggi - Nyunggi Wakul Kul Gembelengan. Dan orang-orang seperti itu/Gundul-gundul Pacul, bila mendapatkan (nyunggi) suatu ilmu atau anugerah (wakul) maka dia akan sombong (gembelengan). *Wakul Gelimpang Segane Dadi Sak Latar*. Dan mereka para kaum Gundul-gundul Pacul itu, jika membeberkan ilmu atau sesuatu hal (wakul gelimpang) maka ilmu itu (segane) mereka cenderung untuk membesar-besarkanya (sak latar).

(3) *Cublak-Cublak Suweng*

Cublak adalah tempat berupa *serahi* yang biasanya digunakan untuk menyimpan minyak wangi dan *suweng* adalah nama salah satu jenis perhiasan wanita yang biasanya berbentuk bundar pipih seperti uang logam (mirip anting-anting) di Jawa merupakan harta yang sangat berharga. Lirik pertama lagu ini menggambarkan bahwa terdapat suatu tempat yang menyimpan banyak harta *(cublak-cublak)* yang sangat berharga *(suweng)*. Dalam permainan ini digunakan kerikil sebagai pengganti atau sebagai gambaran *suweng* tersebut. Dalam hal ini menggunakan *suweng* karena biasanya wanita sangat mencintai perhiasan. Oleh karena itu dalam permainan ini, saat kerikil berputar dari tangan satu ke tangan

yang lain seperti menusuk (menekan) di tangan pemain-pemain yang lain secara bergantian memutar (Setyawan 2013: http://www.kammisemarang. or.id/2013/10/lagu-cublak-cublak-suweng-sebuah-ajaran.html diunduh pada 9 Mei 2019).

Suwenge adalah nama jenis perhiasan telinga wanita tersebut. *Ting* adalah ke arah atau kemana. *Gelenter* adalah berserakan. Arti keseluruhan dalam lirik kedua ini adalah hartanya berserakan kemana-mana. Hal ini digambarkan dalam permainan dimana anak-anak menyembunyikan batu kerikil (diibaratkan *suweng*) tersebut dengan beredar dari satu tangan ke tangan yang lain (*suwenge ting gelenter*).

Mambu adalah tercium. *Ketundhung* berasal dari kata *tundhung* yang artinya adalah bergerak, mengejar, dan memburu. *Gudhel* adalah anak kerbau. Arti selengkapnya adalah Tercium yang kemudian diburu oleh anak kerbau. Lirik ke tiga ini menggambarkan adanya sebuah kabar (harta tersebut) yang didengar oleh orang bodoh atau orang yang tidak tahu (digambarkan sebagai *Gudhel*) dan kemudian ia memburunya. Lirik ini menggunakan *gudhel* bukan kerbau atau sapi karena *gudhel* menggambarkan kebodohan dalam masyarakat Jawa.

Pak Empok adalah gambaran dari orang-orang bodoh. Gambaran orang bodoh menggunakan kata *Pak* sebagai gambaran bahwa yang memiliki nafsu mengejar harta adalah orang dewasa bukan anak kecil. *Lerak-lerek* adalah tengok kanan-kiri. Lirik ini menggambarkan bahwa orang-orang bodoh tersebut tengok kanan-kiri untuk mencari tahu dimana harta tersebut berada.

Sapa adalah siapa, *ngguyu* adalah tertawa. *Ndhelikake* adalah menyembunyikan yang berasal dari kata *dhelik* yang artinya adalah sembunyi. Arti dari lirik ini adalah siapa yang menyembunyikan harta tersebut ia tertawa. Hal ini digambarkan dalam permainan bahwa anak-anak yang lain (yang tidak telungkup) pasti tertawa saat anak yang telungkup berusaha menebak siapa yang menyembunyikan batu kerikilnya.

Sir merupakan kata dari bahasa Arab yaitu *sirrun* yang artinya adalah hawa nafsu. Pinjaman kata ini dikarenakan pencipta lagu, Sunan Giri, merupakan orang yang paham agama Islam dan tentunya juga dengan bahasa Arab. *Pong* merupakan penyingkatan dari kata *kopong* yang artinya kosong. Sedangkan *dhele* adalah penyingkatan dari *kedhele* yang artinya adalah kedelai. Dalam masyarakat Jawa kedelai adalah sebagai berbagai bahan makanan seperti tempe dan tahu. Lirik ini menggambarkan tentang rahasia untuk menemukan harta tersebut adalah dengan mengkosongkan hawa nafsu kita (*sir-sir pong*) dan mengosongkan rasa rakus kita untuk terus mengisi perut (*dhele kopong*). Suatu petunjuk bagi yang ingin mencari harta maka gunakanlah hati nurani dengan mengosongkan hawa nafsu dan sifat rakus untuk mengisi perut.

Filosofi yang diajarkan dalam lagu *Cublak-Cublak Suweng* ada empat. Filosofi tersebut adalah (1) mengingatkan kepada manusia bahwa manusia berasal dari tanah, (2) pada hakikatnya manusia memiliki hawa nafsu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, yaitu nafsu harta dan wanita, dalam lagu ini adalah harta yang dijelaskan, (3) untuk memenuhi harta tersebut maka kita tidak boleh melakukan jalan pintas dengan mengambil atau menyembunyikan milik orang

lain, (4) maka cara terbaik untuk menemukan harta adalah dengan mengkosongkan hawa nafsu dan menghilangkan sifat rakus untuk memenuhi nafsu perutnya.

(4) Lir-ilir

Makna dari lirik lagu Lir ilir: 1) *Lir ilir lir ilir artinya* bangun-bangun atau bisa diartikan hiduplah (karena sejatinya tidur itu mati) bisa juga diartikan sebagai sadar; 2) *Tandure wus sumilir, Tak ijo royo-royo tak senggo temanten anyar* artinya tanaman yang hijau dan indah yang memiliki banyak manfaat. Pengantin anyar merupakan raja yang memeluk agama Islam namun penyerapannya masih seperti pemula; 3*) Cah angon cah angon penekno blimbing kuwi,* Cah angon maksudnya adalah seorang yang mampu membawa makmumnya, seorang yang mampu "menggembalakan" makmumnya dalam jalan yang benar. Blimbing itu adalah isyarat dari agama Islam, yang dicerminkan dari 5 sisi buah blimbing yang menggambarkan rukun Islam. *Penekno* adalah ajakan para wali kepada Raja-Raja tanah Jawa untuk mengambil Islam dan dan mengajak masyarakat untuk mengikuti jejak para Raja itu dalam melaksanakan Islam; 4) *Lunyu lunyu penekno kanggo mbasuh dodotiro* artinya walaupun penuh rintangan, tetaplah ambil untuk membasuh pakaian taqwa; 5) *Dodotiro dodotiro, kumitir bedah ing pinggir* artinya pakaian taqwa harus dibersihkan singkirkan yang jelek dan perbaiki pakaian tersebut, karena sebaik-baiknya pakaian adalah pakaian taqwa; 5) *Dondomono jlumatono kanggo sebo mengko sore* artinya semua orang akan mati dan mempertanggungjawabkan perbuatannya kepada Tuhan, maka perbaikilah akhlak; 6) *Mumpung padhang rembulane, mumpung jembar kalangane* artinya

para wali mengingatkan agar para penganut Islam melaksanakan kebaikan dan taqwa; 7) *Yo surako surak hiyo* artinya sambutlah seruan ini dengan sorak sorai sebagai tanda kebahagiaan.

(5) Lagu Menthok-Menthok

Menthok-menthok tak kandhani Mung lakumu angisin-isini

Bokya aja ndheprok Ana kandhang wae

Enak-enak ngorok

Ora nyambut gawe

Methok-menthok Mung lakumu megal-megol gawe guyu

Menthok-menthok mengandung makna instropeksi diri. Sebagai umat manusia tidak boleh menyombongkan diri, karena sesungguhnya semua yang ada di dunia ini diciptakan Allah dengan segala kekurangan dan kelebihannya. Sebaiknya kita berusaha dan bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidup, tidak malas, tidak suka tidur (karena orang suka tidur badannya akan lemas, otot kaku, mudah terkena penyakit, rezekinya tidak lancar) dan selalu berbuat baik terhadap sesama. Dalam syair tembang dolanan tersebut yang diibaratkan menthok, meskipun dia itu pemalas, bersifat jahat, dan suka tidur, tetapi dia masih mempunyai sifat baik dan berguna baik orang lain yaitu menghibur dan membuat orang lain tertawa.

Berdasarkan deskriptif temuan peneliti di atas, tahap selanjutnya adalah analisis kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SD N Sadeng 03 Semarang.

4.3 Kreativitas Guru dalam Pembelajaran SBdP

Berdasarkan observasi dan wawancara guru Seni Budaya di SD N 03 Sadeng, dapat terlihat bahwa kreativitas guru dalam Pembelajaran SBdP sudah memenuhi Aspek 4P, sebagai berikut:

4.3.1 Kepribadian Guru SBdP

Kepribadian guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru tidak hanya dituntut untuk memaknai pembelajaran seni budaya dan prakarya tetapi yang paling penting adalah bagaimana guru tersebut mampu menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan menciptakan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menciptakan sesuatu yang unik dan beda. Guru yang kreatif sangat diperlukan untuk mengantarkan peserta didik menjadi lebih baik.

Dalam penelitian ini, penulis menemukan beberapa sikap yang ada pada diri pribadi Bu Ani Juhriyyah yang mengampu semua mata pelajaran di kelas 1. Yang pertama yaitu kualitas diri, dalam arti memiliki semangat mengajar yang sangat baik, memiliki rasa kedisiplinan yang tinggi, dan memiliki kreativitas megajar anak-anak yang baik. jadi bu Ani akan mampu membimbing anak didiknya dengan cara yang tepat dan bijaksana sesuai dengan kondisi mereka masing-masing. Yang kedua, kedalaman ilmu, sudah pasti seorang guru wajib menguasai ilmu yang hendak diajarkan kepada anak didiknya. Bu Ani terlihat sudah mendalami betul ilmu yang akan diajarkannya.

Bu Ani megajarkan para siswa-siswi menyanyikan tembang dolanan seperti lir-ilir, gundul-gundul pacul, padhang rembulan, jaranan, dan lain-lain.

Tujuan Bu Ani mengajarkan para muridnya tembang dolanan adalah untuk menanamkan pendidikan karakter melalui seni musik atau tembang dolanan jawa. Bu Ani ingin melestarikan tradisi masyarakat jawa yaitu berupa lagu dolanan jawa atau sering pula disebut dengan tembang dolanan jawa. Selain itu manfaat yang lain adalah untuk mengetahui nilai-nilai apa saja yang terdapat pada lirik tembang dolanan sehingga melalui lagu-lagu tersebut bu ani mampu membentuk karakter para muridnya.

Karakter mempunyai makna psikologis atau sifat kejiwaan karena terkait tentang kepribadian, akhlak, dan watak. Pedidikan karakter merupakan usaha sadar dalam pembentukan sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan. Yang ketiga yaitu keterampilan. Guru harus terampil dan menyenangkan dalam mengajar agar anak didik tidak merasa jenuh dan dapat memahami materi yang akan diberikan. Terlihat saat mengajar, bu ani mengkombinasikan membawakan tembang lagu dengan diiringi dengan gerak. Keterampilan tersebut dikuasai oleh guru sehingga para murid tidak merasa bosan.

4.3.2 Proses Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP

Dalam proses kreativitas guru, ada beberapa tahapan yaitu: (1) tahap persiapan; (2) tahap inkubasi; (3) tahap iluminasi; dan (4) tahap verifikasi.

1) Tahap Persiapan (*Preparation).*

Pada tahap ini, ide datang dan timbul dari berbagai kemungkin. Namun biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu keterampilan, keahlian, atau ilmu pengetahuan tertentu senagai sumber dari mana ide itu lahir. Tidak semua siswa memiliki daya tarik pada suatu pembelajaran, apalagi ini berkaitan dengan

seni. Ada yang menganggapnya tidak penting atau tidak berguna di masa yang akan datang. Sehingga guru lah yang dituntut untuk mencari ide semenarik mungkin untuk menarik minat siswa. Guru mencari ide atau inovasi baru tentang materi ajar pembelajaran namun juga sesuai dengan RPP.

2) Tahap Inkubasi (*Incubation*).

Dalam pengembangan kreativitas, pada tahap ini diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang timbul. Jika guru hanya mengajarkan menyanyikan tembang dolanan, lama-kelamaan siswa akan merasa bosan. Lalu muncul lah ide untuk mengkombinasikan/memadukan bernyanyi diiringi dengan gerak. Bu Ani mengajarkan step by step hingga akhir lagu menggunakan gerakan-gerakan.

3) Tahap Iluminasi (*Illumination*).

Pada tahap ini, hasil hasil yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan lagi. Setelah bu Ani mengajarkan siswa untuk bernyanyi tembang dolanan diiringi dengan gerak, bu Ani menyempurnakannya lagi dengan mempraktekan bersama-sama menyanyikan tembang dolanan diiringi dengan gerak, dan ada beberapa siswa yang mengiringi dengan bertepuk tangan. Bu Ani mengajarkan not-not yang dimainkan pada tembang *lir-ilir, gundul-gundul pacul, padhang bulan*, dan lain-lain secara sederhana agar mudah dimengerti.

4) Tahap Verifikasi (*Verification*)

Tanggung jawab perbaikan terhadap perwujudan hasil menjadi tahap akhir dari proses ini. Setelah semuanya diajarkan. Bu Ani mengkoreksi lagi para

siswa-siswi yang belum bisa mengikuti irama tembang dolanan yang diiringi dengan gerak, dan juga ketukan ritmis sederhana.

4.3.3 Press (Dorongan) Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP

Kreativitas dalam dimensi *press* merupakan kreativitas yang menekankan pada faktor press atau dorongan. Baik internal dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Mengenai *"press"* dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi, fantasi, dan menekan kreativitas serta inovasi dan ada juga yang sama sekali tidak menghargai inovasi-inovasi yang dibuat oleh seseorang. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

Kemajuan teknologi dan globalisasi memudahkan kebudayaan asing masuk kedalam bangsa kita. Dengan adanya teknologi yang maju memudahkan seseorang mengenal budaya asing. Akan tetapi hal itu berakibat negatif terhadap kelestarian budaya indonesia. Seperti sekarang ini, siswa Sekolah Dasar lebih sering menyanyikan lagu-lagu modern seperti lagu barat, pop, dan k-pop dibandingkan dengan lagu-lagu daerah yang lebih banyak mengandung nilai karakter di dalamnya.

Hal tersebut yang mendorong Bu Ani untuk mengenalkan kembali lagu-lagu daerah dan tembang dolanan yang ada di jawa tengah ini. Lagu daerah adalah jenis lagu yang ide penciptaannya berdasarkan budaya dan adat istiadat

dari suatu daerah tertentu. Didalam lagu tersebut mengandung suatu makna dan pesan tertentu.

Bu Ani Juhriyyah menanamkan nilai pendidikan karakter melalui tembang dolanan anak jawa dan menjelaskan makna yang terkandung dalam tembang dolanan yang sudah diajarkan. Misalnya yang pertama tembang *lir-ilir*. Lagu tersebut mengajarkan pada anak-anak untuk selalu berbuat baik selama masih memiliki kesempatan. lagu ini mengajak anak-anak untuk selalu memiliki hati yang bersih dan menjadi seorang anak yang baik.

Yang kedua tembang *padhang mbulan*. Makna yang terkandung dalam lagu tersebut yaitu penghargaan terhadap alam semesta, religiusitasn dan solidaritas. Lirik dari tembang tersebut menjelaskan bahwa pada saat bulan purnama suasana malam hari menjadi terang benderang seperti siang hari. Keagungan alam semesta pada saat bulan purnama menggambarkan betapa agungnya kebesaran sang pencipta.

Hal tersebut perlu diperkenalkan kepada anak-anak agar terbentuk pribadi yang berkarakter, mampu memberikan penghargaan terhadap alam semesta, bersifat religius, dan menunjukkan kebersamaan atau solidaritas untuk bermain dengan sesamanya dalam suasana yang gembira. Ajaran tersebut penting diajarkan kepada anak-anak agar anak-anak tidak memiliki sifat egois dan individualis.

4.3.4 Produk Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP

Produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinil dan mengandung makna. Kondisi

yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kegiatan atau kesibukan yang menghasilkan kreativitas.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Kreativitas guru pasti berbeda-beda dan produk yang dihasilkan pun juga berbeda. Disini penulis meneliti guru kelas 1 SD Bu Ani Juhriyyah yang sudah mengajar sudah belasan tahun. Kreativitas yang dihailkan cukup menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran SBdP yang sekarang sudah tergabung satu RPP dengan pelajaran Tematik. Bu Ani Juhriyyah berinisiatif untuk mengajarkan para muridnya menyanyikan tembang dolanan jawa yang diiringi dengan gerak dan musik sederhana. Bu Ani juga menjelaskan makna di dalam tembang dolanan jawa tersebut secara detail yang mengandung nilai-nilai karakter. Hal tersebut dilakukan untuk membuat para anak didiknya memiliki pribadi yang berkarakter baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari pengamatan penulis, kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di SD sudah menerapkan 4 P, yaitu pribadi, proses, press, dan produk. Namun masih banyak yang harus diperbaiki untuk menjadi guru. Realita pembelajaran di SD yang umumnya bersifat abstrak ini harus diubah. Guru harus diberi wawasan, keterampilan dan kesadaran untuk merubah proses pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi situasi konkret. Upaya ini dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih baik dan kualitas pencapaian hasil dapat lebih optimal, profesional, dan sesuai dengan standar minimal pembelajaran dan percepatan sertifikasi guru.

Guru-guru seni musik perlu mendapatkan pembinaan yang baik dan berkelanjutan agar dalam melaksanakan pembelajaran seni musik selalu memasukkan unsur kreativitas. Selain itu, setiap sekolah perlu menyediakan tempat dan waktu tersendiri bagi para siswa untuk belajar seni musik dengan lebih leluasa. Guru harus mempunyai perencanaan yang matang, strategi pembelajaran, pendekatan-pendekatan, metode pembelajaran, dan evaluasi yang akan mengakomodir kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor anak menuju ke arah pembelajaran yang bermakna serta guru harus siap untuk berubah dari metode yang konvensional kepada metode pembelajaran yang terkini dengan mengikuti perubahan zaman dan globalisasi.

Perkembangan anak harus menjadi titik tolak seorang guru dalam kreativitas untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar: Suatu tinjauan konseptual melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, dan segala sesuatu aktivitas yang dilakukan oleh guru harus mengacu kepada kompetensi, potensi, kemampuan, serta tingkat perkembangan anak sesuai dengan tingkatan usia dan kesanggupan dalam penerimaan materi pembelajaran.

5.2 Saran

Langkah-langkah dalam penelitian ini diharapkan akan meningkatkan profesionalisme dan peningkatan sertifikasi seorang guru, sehingga mutu dan kualitas pendidikan dapat terangkat pada masa yang akan datang.

Setidaknya ada tiga aspek yang harus ditempuh oleh seorang guru dalam meningkatkan profesionalisasi melalui sertifikasi dalam jabatan seperti aspek *personality* guru (kemampuan, potensi akademik), aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran yang berfokus pada anak, dan aspek desain pembelajaran, serta pengakuan seorang guru dalam memenuhi segala kompetensi-kompetensi yang harus dilaksasanakan agar tercipta guruguru yang memenuhi persyaratan dalam menuju guru yang profesional.

DAFTAR PUSTAKA

An Selm Straus Julied Corbin, 1997, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif, Prosedur, Teknik dan Teori Graunded,* Surabaya: Bina Ilmu.

Fuad Nashori dan Rachmi Diana Mucharam, 2002, *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islam,* Yogyakarta : Menara Kudus.

Lefudin, 2017, *Belajar dan Pembelajaran,* Yogyakarta: CV Budi Utama.

Moleong, Lexi J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhammad Ali Dan Muhammad Asrori, 2006, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik,* Jakarta : Bumi Aksara

Nana Syaodih, 1995. *Pengembangan Kurikulum*, Bandung : Remaja Rosda Karya

Sumaryanto F. Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: UNNES Press.

Sudjatmiko, 2004, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Depdiknas

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.

S.Nasution, 1995, *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.

Soetjipto & Raflis Kosasi, 2011, *Profesi Keguruan*, Jakarta : Rineka Cipta.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, 2007,Visimedia.

Utami Munandar, 1992, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru Dan Orang Tua*, Jakarta : PT Gramedia.

Zaenal Aqih, 2002, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Insan Cendekia.

LAMPIRAN

UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1787/UN37.1.2/DK/2018
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2017/2018

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Tanggal 9 Februari 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Drs Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
NIP	: 196408041991021001
Pangkat/Golongan	: IV/c
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: DHEKA FAHRIYAN
NIM	: 2501414124
Jurusan/Prodi	: Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik
Topik	: Kreatifitas guru dalam Pembelajaran SBDP di SD N Sadeng 03 Semarang

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 12 Februari 2018
DEKAN

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2501414124
..:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::..

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI SADENG 03
Alamat :Jl.Jogoprono No 1, Semarang, Jawa Tengah (024)7629250

SURAT KETERANGAN
No:

Merujuk surat No. 7555/UN37.1.2/LT/2018 tertanggal 19 Juli 2018 perihal permohonan izin penelitian pendidikan. Kepala SD Negeri Sadeng 03 Semarang. Menerangkan bahwa:

Nama : Dheka Fahriyan

NIM : 2501414124

ProgamStudi : Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik (Pendidikan Seni Musik)

Jenjang : Strata I (SI)

Perguruan Tinggi :Universitas Negeri Semarang

Judul Penelitian : Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran SBdP Di SDN Sadeng 03

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Sadeng 03 pada tanggal 23 Juli.sd 15 Agustus2019.

Semoga penelitianya dapat bermanfaat.

Demikian surat ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 Agustus 2019
KepalaSekolah
SD Negeri Sadeng 03

MUJIYANA, S.Pd
NIP : 19651104 199203 1 008

PEDOMAN WAWANCARA

KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI SDN SADENG 03 SEMARANG

Oleh:

Nama : Dheka Fahriyan

NIM : 2501414124

Program Studi : Pendidikan Seni Musik, S1

Jurusan : Pendidikan Sendratasik

Wawancara dilakukan secara terbuka dan terstruktur dengan menggunakan petunjuk wawancara, yaitu membuat kerangka dan garis besar pokok-pokok yang akan ditanyakan dalam proses wawancara. Wawancara akan dilakukan kepada guru Seni Budaya SD N 02 SADENG Semarang sebagai narasumber utama dan beberapa siswa sebagai narasumber pendukung.

1. Narasumber Utama (Guru Seni Budaya)

(1) Bagaimana pandangan anda mengenai mata pelajaran seni budaya?

(2) Bagaimana pandangan Anda mengenai kreativitas dalam mengajar?

(3) Seberapa pentingkah kreativitas dalam pembelajaram diberikan kepada siswa?

(4) Bagaimana hubungan kreativitas dalam pembelajran SBdP??

(5) Bagaimana cara mengajarkan pembelajaran SBdP dengan kreatif?

(6) Metode dan strategi apa saja yang digunakan dalam proses pembejaran kreatif kepada siswa?

(7) Apakah metode dan strategi kreativitas dalam SBdP yang digunakan sudah tercantum dalam RPP atau lebih bersifat insidental?

(8) Materi seperti apakah yang bapak/ibu gunakan untuk pembelajaran SBdP ?

(9) Bagaimana cara mengevaluasi keberhasilan dalam pembelajaran SBdP?

(12) Apa sajakah faktor yang mendukung kreativitas pembelajaran SBdP?

(13) Apa sajakah kendala kreativitas dalam pembelajaran SBdP?

2. Narasumber Pendukung (Siswa)

(1) Bagaimana pendapat anda mengenai mata pelajaran SBdP?

(2) Apakah guru sudah mengajar secara kreativ?

(3) Apa yang disukai dari cara mengajar Guru SBdP?

PEDOMAN OBSERVASI

KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI SDN SADENG 03 SEMARANG

oleh

Nama : Dheka Fahriyan
NIM : 2501414124
Program Studi : Pendidikan Seni Musik, S1
Jurusan : Pendidikan Sendratasik

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan berfokus kepada pembelajaran Seni Budaya dan proses kreativitas dalam pembelajaran SBdP yang meliputi:

1. Proses pembelajaran seni budaya di kelas.

1.1 Proses pembelajaran SBdP di SD N 03 Sadeng, meliputi:

(1) Kegiatan pendahuluan

(2) Kegiatan inti

(3) Kegiatan penutup

1.2 Kreativitas Guru dan Faktor Pendukungnya dalam Pembelajaran SBdP:

(1) Tujuan pembelajaran

(2) Materi pembelajaran

(3) Metode pembelajaran

(4) Media pembelajaran

(5) Evaluasi pembelajaran

2. Lingkungan kelas , meliputi:

2.1 Kondisi fisik ruang kelas.

2.2 Situasi kelas selama pembelajaran berlangsung

2.3 Sarana dan prasarana di kelas.

2.4 Penataan posisi peserta didik di kelas.

3. Guru mata pelajaran, meliputi:

3.1 Variasi guru dalam mengajar

3.2 Aspek Kreativitas

4. Peserta didik, meliputi:

4.1 Sikap peserta didik saat pembelajaran berlangsung

4.2 Tanggapan/respon peserta didik saat guru dengan proses kreativitas Guru.

PEDOMAN DOKUMENTASI

KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI SDN SADENG 03 SEMARANG

oleh

Nama : Dheka Fahriyan
NIM : 2501414124
Program Studi : Pendidikan Seni Musik, S1
Jurusan : Pendidikan Sendratasik

1. Profil SD N Sadeng 03 Semarang
2. Identitas Sekolah
3. Visi SD N Sadeng 03 Semarang
4. Misi SD N Sadeng 03 Semarang
5. Tujuan SD N Sadeng 03 Semarang
6. Sarana dan prasarana umum
7. Sarana dan Prasarana pembelajaran seni SBdP
8. Perangkat pembelajaran guru SBdP
9. Foto yang berkaitan dengan topik.

DOKUMENTASI