

Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Tanah Liat di Kelas V Sekolah Dasar

Septiana Bagus Prayuga¹, Sofyan Iskandar², Agus Muharam³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: [1asepprayuga.student@upi.edu](mailto:asepprayuga.student@upi.edu); [2sofyaniskandar@upi.edu](mailto:sofyaniskandar@upi.edu);
[3agusmuharam.yasri@gmail.com](mailto:agusmuharam.yasri@gmail.com)

ABSTRAK

Pendidikan menjadi katalisator utama bagi pencetakan SDM yang berkualitas. Pada umumnya SDM berkualitas senantiasa berfikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Potensi kreativitas yang dimiliki setiap peserta didik bisa dikembangkan oleh instruktur/guru di sekolah. Oleh sebab itu permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan kreativitas peserta didik di SD. Tujuannya yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di kelas V SD. Penelitian dengan pendekatan kualitatif dan berjenis deskriptif ini dilakukan di salah satu SD di kota Purwakarta. Tiga teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi dengan disertai lembar observasi, wawancara dengan lembar wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data yang terkumpul diolah dengan teknik analisis data interaktif. Temuan hasil penelitian ini menyatakan bahwa guru sudah cukup berhasil dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Aspek-aspek yang meliputi persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keaktifan pembelajaran yang dilakukan guru sudah cukup baik. Namun dalam aspek kegiatan penutup, tindak lanjut setelah pembelajaran masih kurang. Observasi terhadap hasil karya peserta didik menunjukkan 1 dari 10 peserta didik mencapai hasil sangat baik, 3 orang memperoleh hasil baik, dan sisanya mendapat hasil cukup. Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan yaitu pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di SD tersebut sudah cukup baik dalam pengembangannya.

Kata kunci: *Pengembangan kreativitas, Kerajinan tanah liat*

Pendidikan menjadi katalisator utama bagi pencetakan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kompetensi serta berkualitas demi kesejahteraan bangsa dan negara. Indonesia mengupayakan dengan sebaik mungkin pendidikan tersebut mulai jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar menjadi landasan untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, memiliki tanggung jawab dalam upaya peningkatan mutu SDM. Upaya meningkatkan kualitas SDM sangat tergantung pada bagaimana setiap peserta didik mampu mengoptimalkan potensi, salah satunya yaitu

potensi kreativitas yang dimilikinya. Kreativitas sangat berhubungan erat dengan pendidikan seni.

Pada tingkatan sekolah dasar, pendidikan seni termuat dalam salah satu mata pelajaran wajib yaitu seni budaya dan prakarya (SBdP). Mata pelajaran ini memberikan pengalaman kepada peserta didik yaitu berkreasi serta berapresiasi dengan pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Pembelajaran SBdP memiliki andil yang besar dalam pengembangan kreativitas peserta didik sambil memperhatikan kebutuhannya (Surliani, dkk. 2018).

Pada pembelajaran SBdP terdapat aspek seni rupa, seni tari, seni musik, dan keterampilan. Aspek-aspek tersebut memiliki tanggung jawab dalam pengembangan kreativitas peserta didik. Hal ini diperkuat oleh Pitriani (2020) yang menjelaskan bahwa, fungsi dan tujuan SBdP yaitu dapat mengembangkan peserta didik dalam hal sikap, kemampuan yang dimilikinya, dan semangat dalam berkarya, sehingga terciptanya generasi-generasi yang kreatif dan senantiasa berpikir kritis dalam menghadapi era digital.

Salah satu materi pada aspek pendidikan seni rupa dalam mata pelajaran SBdP adalah kerajinan tanah liat. Kerajinan tangan ini merupakan salah satu bagian dari aktivitas kesenian bagi peserta didik kelas V SD pada pembelajaran SBdP. Dalam berkreasi kerajinan tanah liat, peserta didik diharapkan mampu semaksimal mungkin menggunakan kreativitasnya sehingga dapat memunculkan ide/gagasan baru dan menghasilkan karya yang menarik, estetik serta unik.

Kemampuan peserta didik dalam memaksimalkan kreativitasnya tidak terlepas dari peran guru pada proses berkreasi kerajinan tanah liat tersebut. Guilford dan Torrance (dalam Beghetto, 2006) mengamati bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dikembangkan melalui instruksi langsung oleh guru. Maksudnya, guru dapat menginstruksikan peserta didik untuk se kreatif mungkin berkreasi kerajinan tanah liat melalui stimulus dan motivasi yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung. Setiap instruksi yang diberikan harus mampu mengaktifasi imajinasi dan memotivasi peserta didik agar semangat berkreasi maupun berekspresi.

Oleh karena itu, maka penulis mengambil keputusan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Kreativitas Peserta Didik melalui Kerajinan Tanah Liat di Sekolah Dasar”.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Kreativitas Peserta Didik melalui Kerajinan Tanah Liat di Kelas V Sekolah Dasar?”

Demi menjawab pertanyaan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di kelas V sekolah dasar.

Peneliti berharap penelitian yang dilakukan bermanfaat bagi ranah pendidikan maupun penelitian. Manfaat tersebut diantaranya yaitu: 1) memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan dalam pembelajaran maupun pengembangan keterampilan peserta didik di sekolah dasar yang terus berkembang guna berdasarkan tuntutan masyarakat dan fleksibilitas kebutuhan perkembangan anak, dan 2) sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian yang akan datang tentang pengembangan kreativitas dalam pengajaran pembelajaran mata pelajaran SBdP di sekolah dasar.

Kajian Teori

Penelitian dengan judul “Pengembangan Kreativitas Peserta Didik melalui Kerajinan Tanah Liat di Kelas V Sekolah Dasar” ini memiliki variabel terikat yaitu pengembangan kreativitas, serta variabel bebas yaitu kerajinan tanah liat. Adapun teori-teori dari hasil kajian peneliti yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pengertian Pengembangan Kreativitas

Pengembangan merupakan suatu proses, produk dan rancangan. Sedangkan Abdul Majid (2005), menjelaskan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teoritis, teknis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan yaitu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka memantapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu cara berupa proses yang digunakan untuk mengembangkan serta mengoptimalkan potensi yang ada menjadi *skill* atau kompetensi yang berguna melalui rancangan atau langkah-langkah yang efektif.

Menurut *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (dalam Craft, 2005), mengemukakan bahwa kreativitas yaitu aktivitas imajinatif yang

menghasilkan suatu hasil yang baru dan bernilai. Sementara Supriyadi (dalam Priyanto, 2014), menjelaskan bahwa kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Oleh karena itu diatas dapat disimpulkan, bahwa pengembangan kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu proses, cara, perbuatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan suatu hal berupa ide atau gagasan cemerlang dalam memecahkan suatu permasalahan atau menciptakan sesuatu yang baru seperti karya seni yang orsinil sekaligus unik.

Indikator Pengembangan Kreativitas

Schlichter (dalam Starko, 2010), menjelaskan bahwa indikator untuk pengembangan kreativitas peserta didik yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*), 2) Keluwesan (*flexibility*), 3) Keaslian (*originality*), dan 4) Elaborasi (*elaboration*). Aspek kelancaran mengacu pada kemudahan menghasilkan ide dalam pemecahan suatu masalah. Keluwesan mengacu pada kemampuan untuk meninggalkan cara berpikir biasa dengan mengadopsi atau mengambil ide atau cara berpikir yang luar biasa. Keluwesan juga ditunjukkan oleh beragamnya ide yang dikembangkan. Keaslian mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan orsinil atau tidak sama dengan yang lain. Sementara keterincian mengacu pada kemampuan peserta didik untuk memberikan penjelasan secara rinci terhadap ide atau gagasan yang ditawarkan.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan oleh guru terhadap peserta didik, dengan memperhatikan indikator pengembangan kreativitas di atas.

Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik

Utami Munandar (dalam Kau,2017), menjelaskan bahwa dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik, sikap guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akan pengembangan tersebut. Sikap guru yang dapat membantu pengembangan kreativitas peserta didik adalah dengan cara mendorong motivasi intrinsik peserta didik. Guru dapat memberikan kebebasan pada peserta didik dalam memberikan gagasan, mencari alternatif-alternatif jawaban dalam penyelesaian masalah sehingga motivasi intrinsik tumbuh pada setiap peserta didik. Beberapa hal yang perlu dilakukan guru dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik, yaitu: 1) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memilih jenis kegiatan atau topik

yang akan dilakukannya dalam pemecahan suatu masalah, 2) mengikut sertakan peserta didik dalam evaluasi atau penilaian atas hasil kerjanya, dan 3) guru memberikan *feed back* atau *reward* yang bersifat intangible (non materi) seperti pujian, senyuman atau acungan jempol ketika siswa sukses menyelesaikan suatu permasalahan.

Karakteristik Peserta Didik Kreatif

Secara umum peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu, berani tampil beda, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegiatan atau aktivitas yang menuntut kreativitas. Peserta didik yang kreatif juga cenderung mandiri dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi, berkaiatan dengan berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan). (Munandar, 2004).

Peserta didik kreatif biasanya memiliki minat seni dan keindahan yang tinggi. Tingginya minat terhadap seni tersebut menstimulasi kegiatan produktif berupa mencipta karya seni yang orsinal dan unik.

Pengertian Kerajinan Tanah Liat

Kerajinan tanah liat merupakan sebuah karya berbahan dasar tanah liat. Kerajinan ini dikategorikan kedalam jenis karya seni rupa tiga dimensi yang dapat dilakukan dengan kegiatan membentuk. Sumanto (dalam Sarasehan, dkk. 2020) menjelaskan bahwa, membentuk adalah salah satu cara kerja seni rupa yang bertujuan untuk membuat suatu karya seni tiga dimensi (tri matra).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kerajinan tanah liat merupakan salah satu jenis kerajinan membentuk karya seni rupa tiga dimensi berbahan dasar tanah liat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar, tepatnya di kabupaten Purwakarta, yaitu SD Negeri 2 Cipaisan, serta dilaksanakan pada saat pembelajaran SBdP di kelas V tahun ajaran 2020/2021. Peneliti menetapkan 1 guru wali kelas V dan hasil karya kerajinan tanah liat peserta didik yang berjumlah 10 orang sebagai subjek penelitian.

Tenik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah pengamatan berupa kegiatan pemusatan

perhatian terhadap suatu objek/subjek dengan mengerahkan seluruh alat indra (Marzuki, 2000). Observasi ditempuh peneliti dengan mengamati secara langsung proses pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di kelas V sekolah dasar. Kegiatan pengembangan tersebut dilaksanakan secara luring di sekolah oleh guru wali kelas terhadap 10 peserta didik terjadwal yang mengikuti pembelajaran pada hari tersebut. Pada kegiatan tersebut, guru menerapkan protokol kesehatan (prokes) ketat dalam pelaksanaannya.

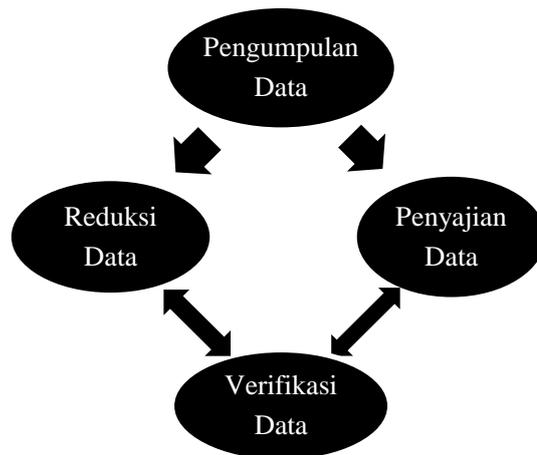
Slamet (dalam Azzahra, 2020) menjelaskan bahwa teknik wawancara adalah cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru wali kelas V SD Negeri 2 Cipaisan. Pertanyaan wawancara berkaitan dengan pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat yang telah dilakukan oleh guru tersebut.

Dokumentasi merupakan salah satu teknik dalam menghasilkan data yang berupa dokumen-dokumen atau foto maupun video terkait penelitian yang mendukung serta bermanfaat untuk memperjelas hasil penelitian. Dokumentasi juga dapat menggambarkan aktivitas dalam penelitian secara riil dan konkret.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil foto-foto terkait kegiatan pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di kelas V sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian.

Analisis Data

Proses akhir dalam penelitian berupa olah data untuk mendapatkan hasil kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan disebut analisis data. Analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data jenis interaktif. Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2007) menjelaskan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Lebih tegas, berikut gambar tentang tahap-tahap yang dilalui dalam analisis data kualitatif.



Gambar 1. Tahap analisis data interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh melalui teknik-teknik pengumpulan data yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu observasi guru dan hasil karya peserta didik serta dokumentasi. Data hasil observasi dan dokumentasi diperoleh pada selama berlangsungnya pembelajaran SBdP dalam rangka pengembangan kreativitas peserta didik di kelas V sekolah dasar. Sementara data hasil wawancara terhadap guru wali kelas diperoleh setelah proses pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di kelas V SD selesai dilaksanakan.

Data hasil observasi guru

Tabel 1. Data Hasil Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
1.	Persiapan guru				
a.	Guru menyiapkan RPP			√	
b.	Guru menyiapkan media pembelajaran		√		
c.	Guru melaksanakan motivasi sebelum pembelajaran				√
d.	Guru melaksanakan apersepsi		√		
e.	Guru menjelaskan tujuan, aktivitas serta manfaat pembelajaran	√			
2	Penjelasan guru				
a.	Guru mengkondisikan kelas selama pembelajaran				√
b.	Guru menggunakan gaya bahasa sederhana dan komunikatif				√
c.	Guru menjelaskan setiap langkah pembuatan kerajinan tanah liat	√			
d.	Guru menggunakan media pembelajaran			√	
e.	Guru memberikan teknik khusus kepada peserta didik			√	
f.	Guru memberikan bimbingan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung				√
g.	Guru memberikan penguatan terhadap setiap langkah yang dipilih peserta didik				√
h.	Guru memberikan kebebasan kepada setiap peserta didik untuk mengekspresikan kreativitasnya			√	

No	Aspek yang diamati	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
3	Keaktifan proses pembelajaran				
a.	Kemampuan menggunakan materi yang sesuai dengan lingkungan mereka		√		
b.	Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik akan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran		√		
c.	Mendorong peserta didik untuk bertanya		√		
d.	Memberikan bermacam-macam contoh kreasi	√			
e.	Meningkatkan kreativitas peserta didik dengan mendukung segala aktivitas yang positif yang dilakukan peserta didik			√	
f.	Memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik yang aktif			√	
g.	Guru menerapkan variasi dalam tugas				√
4	Kegiatan penutup				
a.	Meninjau kembali	√			
b.	Melakukan penilaian			√	
c.	Melaporkan hasil penilaian			√	
d.	Tindak lanjut pembelajaran	√			

Data hasil observasi karya peserta didik

Tabel 2. Data Hasil Observasi Peserta Didik

No	Nama	Kriteria					Jml	KET
		Kelengkapan alat dan bahan	Langkah-langkah dasar pembuatan kerajinan tanah liat	Estetika	Gagasan	Teknik (Penggunaan alat dan bahan)		
1	Ardila	4	2	3	2	2	2,6	Baik
2	Della	3	2	2	3	1	2	Cukup
3	Faisal	4	2	2	2	1	2	Cukup
4	Fitri	4	2	2	2	2	2,4	Cukup
5	Ghina	4	1	1	2	1	1,8	Cukup
6	Ihsan	4	2	2	3	2	2,6	Baik
7	Rahman	3	2	1	2	1	1,8	Cukup
8	Syafiq	4	3	2	3	2	2,8	Baik
9	Syauqi	4	1	1	2	1	1,8	Cukup
10	Zada	4	4	3	4	3	3,6	Sangat baik

Data hasil wawancara guru wali kelas V

1. Apa saja langkah-langkah di gunakan dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti dari responden guru wali kelas V terkait pertanyaan tersebut, yaitu pertama-tama guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang pembelajaran SBdP materi kerajinan tanah liat. Mencari serta menyiapkan materi dari berbagai sumber. Membuat media

pembelajaran materi kerajinan tanah liat serta menyiapkan bahan baku tanah liat untuk peserta didik.

2. *Sejauh mana pencapaian pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu sudah cukup tercapai. Dikatakan sudah cukup tercapai, terlihat dari mulai timbulnya ide-ide kreatif peserta didik serta semangat berkreasi hingga menghasilkan karya kerajinan tanah liat yang beragam dan menarik. Tetapi dikarenakan kurang materi kerajinan tanah liat untuk kelas V SD, menyebabkan beberapa peserta didik kurang memiliki pengetahuan tentang kerajinan tanah liat. Kerajinan tanah liat juga memakan waktu yang cukup lama sehingga jarang dilaksanakan dalam pembelajaran.

3. *Apakah ada jenis kerajinan lain yang digunakan dalam rangka pengembangan kreativitas peserta didik?*

Hasil wawancara yang diperoleh terkait pertanyaan tersebut, yaitu peserta didik membuat berbagai jenis kerajinan tangan seperti meronce, ecobriek dan mozaik di tingkatan kelas sebelumnya.

4. *Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat cukup efektif dilangsungkan dalam pembelajaran SBdP.

5. *Apa saja faktor penghambat dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu factor kurangnya materi kerajinan tanah liat. Faktor waktu yang diperlukan cukup banyak untuk melangsungkan pembelajaran kerajinan tanah liat. Faktor bahan baku tanah liat yang sulit didapatkan, serta faktor peserta didik yang kurang menyukai seni sehingga kurang dalam pengembangan kreativitasnya.

6. *Bagaimana solusi dalam mengatasi hambatan dalam pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu guru mencari serta menyiapkan materi tentang kerajinan tanah liat dari berbagai sumber. Pembuatan

kerajinan tanah liat dijadikan pekerjaan rumah (PR) bagi peserta didik, atau akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya ketika materi SBdP. Guru memberikan variasi tugas dalam pembelajaran kerajinan tanah liat, memberikan nilai lebih kepada peserta didik yang menghasilkan karya yang bagus.

7. *Apa tindakan yang berikan pada peserta didik apabila masih ada yang memerlukan bimbingan dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti dari responden guru wali kelas V terkait pertanyaan tersebut, yaitu guru membimbing peserta didik tersebut dalam pembuatan karya kerajinan tanah liat yang akan dibuat. Guru juga memberikan contoh langkah-langkah dalam pembuatan hasil karya kerajinan tertentu.

8. *Apakah terdapat kesalahan fatal dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu tidak ada kesalahan fatal tersebut.

9. *Apakah terdapat teknik khusus yang dibrikan kepada peserta didik dalam pembuatan kerajinan tanah liatt?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu guru memberikan teknik khusus, yaitu teknik pijit, caranya adalah mula-mula tanah liat dibentuk seperti bola, dikemudian dilubangi oleh ibu jari sambal diputar.

10. *Apa saja media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu guru menggunakan beberapa gambar hasil karya kerajinan tanah liat beserta langkah-langkah pembuatannya. Guru juga asbak dari bahan tanah liat, sebagai contoh nyata hasil karya konkreat.

11. *Apakah ada penguatan yang diberikan kepada peserta didik dalam proses pengembangan kreativitas peserta didik tanah liat?*

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu guru memberikan penguatan verbal seperti memberikan pujian. Penguatan non-verbal yaitu pemberian nilai terhadap hasil karya kerajinan tanah liat dari peserta didik yang dirasa unik dan menarik.

12. Apakah terdapat kesalahan peserta didik dalam melaksanakan langkah-langkah pembuatan kerajinan tanah liat?

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu beberapa peserta didik kurang tepat dalam melaksanakan teknik khusus yang diberikan guru.

13. Bagaimana kondisi kreativitas peserta didik setelah melaksanakan pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat?

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu peserta didik mulai menampakan pengembangan kreativitas, terlihat dari ide-ide baru serta gagasan-gagasan yang dituangkan kedalam hasil karya kerajinan tanah liat peserta didik.

14. Apakah terdapat ajang dimana peserta didik mampu memperlihatkan kreativitasnya akan kerajinan tanah liat di sekolah?

Hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan tersebut, yaitu tidak ada ajang dimana peserta didik menampilkan karya kerajinan tanah liat hasil kreasinya.

Data hasil dokumentasi



Gambar 2. Guru memberikan materi tentang kerajinan tanah liat



Gambar 3. Proses pembuatan kerajinan tanah liat oleh peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik melalui kerajinan tanah liat di kelas V SD Negeri 2 Cipaisan, Purwakarta, sudah cukup baik dalam pengembangan kreativitasnya. Melalui aktivitas pembelajaran seni yang berupa pembelajaran kerajinan tanah liat, guru sudah cukup berhasil dalam mengoptimalkan potensi dan mengembangkan bakat yang

dimiliki masing-masing peserta didik, terlihat dari antusias peserta didik dalam berkreasi kerajinan tanah liat tersebut. Dari hasil kreasi peserta didik tersebut dihasilkan beragam hasil karya kerajinan tanah liat yang cukup baik, unik dan menarik, namun tidak adanya tindak lanjut terkait pembelajaran yang menunjang pengembangan kreativitas tersebut, serta tidak adanya ajang dimana peserta didik mampu memperlihatkan kreativitasnya akan tanah liat di sekolah sehingga peserta didik tidak mampu memperlihatkan hasil karyanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, L. Z. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Skripsi). 23.
- Beghetto, R. (2016). Education and Creativity. *The Curated Reference Collection in Neuroscience and Biobehavioral Psychology*(February 2013), 37-41.
- Craft, A. (2005). *Creativity in Schools*. New York: Routledge.
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNI* (pp. 157-166). Malang: Universitas Negeri Gorontalo.
- Marzuki. (2000). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2015). *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7, 60-73.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 41-47.
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Playdough. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3, 28-36.

- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the Classroom School of Curious Delight : Fourth Edition*. New York: Routledge.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surliani, N., Elly, R., & Israwati. (2018). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik melalui Kerajinan Mozaik di Kelas IV SD Negeri Gatot Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 76-97.