

**STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN PRAKARYA DENGAN MEMANFAATKAN
BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SDN 100116 SIGUMURU ANGKOLA BARAT**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*

**Oleh
Fitri Ayu Rambe
NIM.2220500057**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN PRAKARYA DENGAN MEMANFAATKAN
BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SDN 100116 SIGUMURU ANGKOLA BARAT**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*

Oleh
Fitri Ayu Rambe
NIM.2220500057

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN PRAKARYA DENGAN MEMANFAATKAN
BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SDN 100116 SIGUMURU ANGKOLA BARAT**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*

Oleh
Fitri Ayu Rambe
NIM.2220500057

Pembimbing I

Dr. Anhar, M.A
NIP. 197112141998031002

Pembimbing II

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Fitri Ayu Rambe

Padangsidempuan, 10 Juni 2026

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

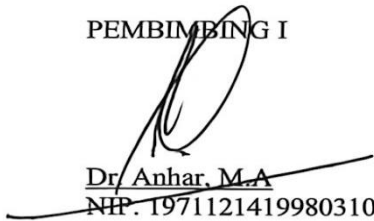
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Fitri Ayu Rambe yang berjudul Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawab-kan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I


Dr. Anhar, M.A.
NIP. 197112141998031002

PEMBIMBING II


Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Ayu Rambe
NIM : 2220500057
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2026

Menyatakan,



Fitri Ayu Rambe
NIM. 2220500057

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Ayu Rambe
NIM : 2220500057
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Upaya Guru dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik Di Kelas III SD Negeri 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan." Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pemyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : Juni 2026

Menyatakan,



Fitri Ayu Rambe
NIM. 2220500057

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN
KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Ayu Rambe
NIM : 2220500057
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sigumuru Angkola Barat

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Fitri Ayu Rambe
NIM. 2220500057



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat

NAMA : Fitri Ayu Rambe
NIM : 2220500057

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidimpuan, Mei 2026

Dekan,

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 198408152009121005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Fitri Ayu Rambe
NIM : 2220500057
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 197707262003122001

Sekretaris

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 199411112023212040

Anggota

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 197707262003122001

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 199411112023212040

Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIPPPK. 199109032023211026

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Selasa, 23 Juni 2026
Pukul : 13.30 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/ 84,25
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.80
Predikat : Pujian

ABSTRAK

Nama : Fitri Ayu Rambe
Nim : 2220500057
Judul : Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sumber yang diperoleh peneliti adalah data dan informasi primer diperoleh dari guru dan siswa. Sementara data dan informasi sekunder diperoleh dari guru kelas, guru mata pelajaran dan bagian tata usaha. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara mendalam kepada pihak terkait yaitu guru Seni Budaya dan Prakarya, peserta didik kelas V SD Negeri 100116 Sigumuru. Di samping itu, penghimpunan data melalui dokumen-dokumen resmi SD Negeri 100116 Sigumuru sebagai pendukung yang relevan terhadap masalah yang dideskripsikan. Metode analisis data yang digunakan peneliti yaitu: Reduksi data, Penyajian data, Penarikan Kesimpulan. Metode pengecekan keabsahan yang digunakan peneliti yaitu: Perpanjangan keikutsertaan, Ketekunan Pengamatan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran yaitu: *Pertama*, Strategi kebebasan berekspresi dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Strategi ini membuat siswa kreatif dan imajinatif dalam mengembangkan ide, gagasan, dan membuat karya seni dari barang bekas. Dengan memberi kesempatan pada siswa mengemukakan ide dalam mengembangkan kreativitas. *Kedua*, strategi pemberian hadiah (*reward*) sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan hasil karya siswa. Strategi pemberian hadiah (*reward*) memberi pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas siswa. Melalui pemberian *reward*, siswa merasa dihargai atas usaha dan karya yang telah dihasilkan. Hal ini dapat mengembangkan kreativitas serta mendorong siswa aktif. *Reward* yang diberikan guru dapat berupa pujian, nilai tambahan, tepuk tangan, dan hadiah sederhana. *Ketiga*, strategi kolaborasi dan kerja sama. Strategi ini mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya. Siswa terlihat saling berdiskusi, berbagi ide, serta kerja sama dalam menyelesaikan tugas berbasis pemanfaatan barang bekas.

Kata kunci: Strategi Guru, Kreativitas Siswa, Seni Budaya, Barang Bekas, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Nama :Fitri Ayu Rambe
Nim :2220500057
Judul :Teachers' Strategies in Developing Student Creativity in Arts, Culture and Crafts Subjects by Utilizing Used Goods as Learning Media

This study aims to determine the teacher's strategy in developing student creativity in the subject of arts and crafts by utilizing used goods as learning media. This type of research is descriptive qualitative. The sources obtained by researchers are primary data and information obtained from teachers and students. While secondary data and information are obtained from class teachers, subject teachers and the administration department. The data collection method uses observation and in-depth interviews with related parties, namely Arts and Crafts teachers, grade V students of public elementary school 100116 Sigumuru. In addition, data collection through official documents of public elementary school 100116 Sigumuru as relevant support for the problems described. The data analysis method used by researchers is: Data reduction, Data presentation, Conclusion drawing. The validity checking method used by researchers is: Extension of participation, Observation Persistence. This study concludes that the teacher's strategy in developing student creativity by utilizing used goods as learning media is: First, Freedom of expression strategy in learning arts and crafts. This strategy encourages students to be creative and imaginative in developing ideas, concepts, and creating works of art from used materials. This strategy provides students with the opportunity to express their ideas and develop their creativity. Second, the reward strategy provides a form of appreciation for students' efforts and work. This reward strategy positively influences the development of student creativity. Through rewards, students feel appreciated for their efforts and work. This can foster creativity and encourage active participation. Teachers can provide rewards in the form of praise, additional credit, applause, and simple gifts. Third, the collaboration and cooperation strategy encourages students to be more active in the arts and crafts learning process. Students are seen discussing, sharing ideas, and collaborating to complete assignments based on the use of used materials

Keywords: Teacher Strategy, Student Creativity, Arts and Culture, Used Goods, Learning Media

الملخص

الاسم : فطر أبو رامبي
نيم : ٢٢٢٠٥٠٠٠٥٧
العنوان : استراتيجيات المعلمين في تطوير إبداع الطلاب في الفنون والثقافة والحرف اليدوية من خلال استخدام السلع المستخدمة كوسائط تعليمية

تهدف هذه الدراسة إلى اكتشاف استراتيجيات المعلمين في تطوير إبداع الطلاب في مواضيع تعلم الفنون والثقافة والحرف من خلال استخدام السلع المستخدمة كوسائط تعليمية. هذا النوع من البحث هو وصف نوعي. المصادر التي يستخدمها الباحث هي بيانات ومعلومات أولية تم الحصول عليها من المعلمين والطلاب. وفي الوقت نفسه، يتم الحصول على بيانات ومعلومات ثانوية من معلمي الفصول الدراسية ومعلمي المواد وقسم الإدارة. كانت طريقة جمع البيانات تعتمد على الملاحظة والمقابلات المتعمقة مع الأطراف المعنية، وهم المعلمون، والفنون الثقافية والحرف، وطلاب الصف الخامس من للسيف نيجيري ١٠٠١١٦ سيغومورو. بالإضافة إلى ذلك، جمع البيانات من خلال الوثائق الرسمية للسيف نيجيري ١٠٠١١٦ سيغومورو كدعم ذي صلة للمشاكل المذكورة. طرق تحليل البيانات التي يستخدمها الباحث هي: تقليل البيانات، عرض البيانات، استخلاص الاستنتاج. طرق التحقق من الصلاحية التي يستخدمها الباحث هي: توسيع المشاركة، الاجتهاد بالملاحظة. خلصت هذه الدراسة إلى أن استراتيجيات المعلمين في تطوير إبداع الطلاب من خلال استخدام السلع المستخدمة كوسائل تعليمية، وهي: أولاً، استراتيجية حرية التعبير في تعلم الفنون والثقافة والحرف. تجعل هذه الاستراتيجية الطلاب مبدعين ومبدعين في تطوير الأفكار وصناعة الأعمال الفنية من الأشياء المستعملة. من خلال منح الطلاب فرصة لا ابتكار أفكار لتطوير الإبداع. ثانياً، مكافأة الاستراتيجية كشكل من أشكال التقدير لجهود الطلاب وجهودهم. استراتيجية منح الجوائز (المكافآت) لها تأثير إيجابي على تطوير إبداع الطلاب. من خلال تقديم المكافآت، يشعر الطلاب بالتقدير للجهود والأعمال التي تم إنتاجها. هذا يمكن أن يطور الإبداع ويشجع الطلاب النشطين. يمكن أن تكون المكافآت التي يقدمها المعلمون على شكل مدح، درجات إضافية، تصفيق، وهدايا بسيطة. ثالثاً، التعاون واستراتيجيات التعاون. تشجع هذه الاستراتيجية الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً في عملية تعلم الفنون والثقافة والحرف. شوهد الطلاب وهم يناقشون بعضهم البعض، ويتبادلون الأفكار، ويعملون معاً في إكمال المهام بناء على استخدام السلع المستعملة.

الكلمات المفتاحية: استراتيجية المعلم، إبداع الطلاب، الفنون الثقافية، السلع المستعملة، وسائل التعلم

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Syukur Alhamdulillah, tiada sanjungan dan pujian yang berhak diucapkan selain hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kemudahan dan kelapangan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun ummat manusia menuju jalan kebenaran dan keselamatan. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk mengakhiri perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, maka menyusun skripsi merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam. Skripsi ini berjudul: **“Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 100116 Sigumuru.”**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang peneliti miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak

sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Anhar, M.A. pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
3. Bapak Prof, Dr. H, Arbanur Rasyid, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Prof, Dr. Darwis Harahap, S.H.I, M.SI., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah bersedia memfasilitasi mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidimpun.
4. Bapak Dr. Hamka, M.Hum. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Bapak Dr. Akhiril Pane. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Mukhlison, M.Ag. Wakil Dekan

Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

6. Ibu Asriana Harahap, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
7. Ibu Hj. Hamidah, M.Pd. Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Bapak dan Ibu Dosen, staf dan pegawai, serta seluruh civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan dukungan moral kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu Dosen, staf dan pegawai, serta seluruh civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan dukungan moral kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
10. Bapak Darman Harahap, S.Pd. selaku kepala sekolah beserta guru tenaga pengajar khususnya guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Negeri 100116 Sigumuru.
11. Teristimewa dan paling istimewa untuk cinta pertama peneliti. ayah tercinta Mora Rambe, yang setia mendampingi langkah peneliti dalam setiap lelah dan doa. Beliau menjadi sumber kekuatan peneliti yang tak pernah padam .terimakasih atas cinta, pengorbanan, dan keteguhan hati yang senantiasa menguatkan peneliti untuk terus maju. Skripsi ini adalah wujud kecil dari

segala harapan dan perjuangan yang telah kita jalani bersama. Semoga karya ini menjadi kebanggaan kecil bagi mu, sebagaimana engkau selalu menjadi kebanggaan terbesar dalam hidupku.

12. Tak kalah istimewa untuk wanita terhebat dalam hidup peneliti, ibu saya tercinta Yusnidar siregar. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang tak pernah ibu ceritakan, setiap air mata yang diam-diam ibu sembunyikan, dan setiap doa yang tak pernah putus ibu panjatkan untuk masa depan peneliti. Ibu adalah orang yang selalu percaya kepada peneliti bahwa ketika peneliti meragukan dirinya sendiri. Ibu adalah rumah tempat peneliti kembali saat lelah, pelukan yang menenangkan saat dunia terasa berat dan kekuatan yang membuat peneliti mampu bertahan hingga hari ini. Peneliti tahu, perjalanan ini tidaklah mudah. Ada begitu banyak pengorbanan yang telah ibu berikan demi melihat peneliti sampai titik ini. Mungkin peneliti tidak akan pernah mampu membalas seluruh cinta, kasih sayang, dan perjuangan yang telah ibu curahkan sepanjang hidup peneliti. Namun melalui skripsi sederhana ini izinkan peneliti mempersembahkan sebuah langkah kecil sebagai bukti bahwa setiap doa dan perjuangan ibu tidak pernah sia-sia dan menjadi salah satu kebanggaan kecil yang dapat membuat ibu tersenyum bahagia. Peneliti mencintai ibu lebih dari apa yang mampu diungkapkan oleh kata-kata. Terima kasih, ibu semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan dan umur yang penuh keberkahan untuk ibu. Aku bangga menjadi anakmu, dan selamanya akan selalu begitu.

13. Kepada seorang yang tak kalah penting kehadirannya Teruntuk saudara laki-laki tercinta penulis satu-satunya abang Irfan Arya Rambe Terima kasih telah memberikan dukungan dan doa untuk adikmu ini, beliaulah yang menjadi contoh penompang dan penguat dalam setiap fase kehidupan penulis. Disaat penulis merasa ragu untuk melanjutkan pendidikan kata-kata dari abang yang mampu mengembalikan semangat yang sempat hilang. Terimakasih sudah menjadi saudara laki-laki yang baik dan selalu ada untuk adikmu ini.
14. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada diri sendiri, **Fitri Ayu Rambe**. Terimakasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi disambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terimakasih kepada hati yang tetap ikhlas, mesti tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terimakasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Terimakasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali terlihat. Penulis bangga pada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Semoga kedepannya, raga ini tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus berkerja sama untuk tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.
15. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan penulis. Sahabat seperjuangan kartina. Segala canda, tawa, suka, sedih dan diskusi larut malam menjadi bagian dari perjuangan yang tidak terasa sendiri, yang telah bersedia menemani di hari-hari tersulit dalam proses penyelesaian skripsi peneliti. Terima kasih

karena tidak pernah lelah menemani penulis hari-hari ke kampus, menemani penulis saat bimbingan mendengarkan keluh kesah penulis. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini.

Bantuan, bimbingan, dan motivasi yang telah Bapak/Ibu dan saudara/I berikan amatlah berguna. Semoga Allah SWT memberikan imbalan dari apa yang telah diberikan kepada peneliti. Akhir kata, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa apa yang peneliti paparkan dalam skripsi ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Untuk itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya serta dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan. Aamiin ya rabbal alamin.

Padangsidempuan, Juni 2026
Peneliti

Fitri Ayu Rambe
NIM.2220500057

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	9
C. Batasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Sistematika Pembahasan	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori	
1. Strategi Pembelajaran	15
2. Strategi Pembelajaran kebebasan berekspresi	23
3. <i>Reward</i> Sebagai Strategi Sembelajaran	26
4. Strategi Kolaborasi (Kerja Samaa)	29
5. Kreativitas	32
6. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	45
7. Barang Bekas	46
B. Kajian/ Penelitian Terdahulu	47
C. Kerangka Berpikir	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	51
B. Jenis Penelitian	51
C. Sumber Data	52
D. Metode Pengumpulan Data	52
E. Metode Analisis Data	55

F. Metode Pengecekan Keabsahan Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Latar Penelitian	58
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR BPUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR TABEL DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan ide dan gagasan kreativitas dengan metode sehingga didalam kreativitas ini siswa dapat bermain atau menciptakan sebuah permainan dengan teman atau menghasilkan karya yang baru berdasarkan ide gagasan anak tersebut.¹ Menurut Sari, kreativitas merupakan potensi yang penting bagi diri siswa, karena melalui kreativitas, siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien. Siswa-siswa memiliki memiliki peluang yang lebih besar di masa depan untuk mencapai kesuksesan.²

Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya.³ Guilford dalam teorinya menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen yang melibatkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dalam menghasilkan ide-ide baru. Meyesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut

¹ Nanik Rahayu et al., “Kreatifitas Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Pengembangan Kreatifitas,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2023): hlm. 92.

² Arrhim dan Fakhra Ramadhan Helsya Nurahma, “Mengembangkan Kreativitas Pada Melalui Kegiatan Finger Painting” 03 (2024): 210.

³ Keen Achroni, *Kreatif Adalah Koentji*, pertama (jogjakarta: trans idea publishing, 2018), hlm. 15.

dan orang lain.⁴ Menurut Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.⁵

Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru yang belum dikenal sebelumnya menjadi sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang dibuat dengan tujuan tertentu dan berguna. Kreativitas siswa merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di Sekolah Dasar. Namun, kreativitas siswa sering kali terhambat oleh keterbatasan sumber daya dan media pembelajaran yang tersedia, serta pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan kurang inovatif.

Proses belajar mengajar guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang efektif. Kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugerah yang bersifat statis tetapi bisa dilatih dan bisa pula dikembangkan. Setiap individu tentu memiliki kemampuan tersebut tetapi tidak semua individu mampu untuk mengasah kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukannya. Kreativitas belajar siswa dapat terjadi dengan direncanakan (*by designed*) dan dapat pula terjadi tanpa direncanakan.

⁴ Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 1.

⁵ Achroni, *Kreatif Adalah Koentji*, hlm. 15.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya pada umumnya diberikan arahan menumbuhkan kepekaan etis dan artistik yang bisa membentuk sikap cerdas dan kritis, apresiasif dan kreatif terhadap peserta didik secara keseluruhan. Pendidikan seni adalah salah satu media yang paling mudah dipergunakan dalam seni budaya dan prakarya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan seni memiliki manfaat dalam mengembangkan potensi siswa mampu memberikan pengalaman yang estetis dengan aktivitas yang kreatif. Lowenfeld dan Brittain menegaskan bahwa pendidikan seni berperan vital dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kepekaan estetis, dan keterampilan motorik halus siswa.

Pendekatan intensif seni yang bernilai bagi semua siswa merupakan sebuah tujuan karena pendidikan seni semacam ini akan memberi siswa kemampuan kreatif yang bernilai tinggi dalam karir apa pun. Selain itu guru perlu memperkenalkan variasi aktivitas seni untuk siswa-siswa yang memiliki minat yang lebih kuat pada seni atau profesi kreatif, serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dan kepedulian lingkungan dalam pembelajaran.⁶

Guru juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan efisien dan tidak membosankan selama proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan.⁷ Dalam pendidikan, strategi merujuk pada pendekatan yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk mencapai

⁶ Imroati Imroati, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Barang Bekas," *Educatio* 14, no. 1 (2019): 66, <https://doi.org/10.29408/edc.v14i1.1280>.

⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang Batu: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), hlm.3.

tujuan pembelajaran, seperti meningkatkan pemahaman siswa atau menciptakan suasana belajar yang efektif.⁸ Joyce dan Weil dalam Maulana Arafat Lubis, menambahkan bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi tingkat partisipasi dan motivasi siswa dalam mengeksplorasi kreativitasnya. Oleh sebab itu, peran guru sangatlah penting agar proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawab lebih berhasil dan harus mampu menggunakan media yang kreatif dan bervariasi.⁹

Kata media secara etimologis berasal dari kata latin, yaitu medium yang artinya antara dalam arti umum untuk melanjutkan komunikasi. Secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima seperti film, dan alat visual.¹⁰ Heinich, Molenda, dan Russell menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan memberikan pengalaman konkret yang bermakna.

Salah satu media yang digunakan oleh guru yaitu media barang bekas. Barang bekas adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran yang berasal dari modifikasi segala sesuatu yang tertinggal atau tidak digunakan lagi. Barang bekas yang dapat digunakan lagi seperti kardus, botol, kaleng susu, pakaian bekas dan bahan lainnya dapat digunakan untuk membuat kerajinan. Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

⁸ Nurlily, Mudatsir & Nobertus Tri Suswanto Saptadi, dkk, *Manajemen Pengelolaan Kelas*, ed. Andri Cahyo Purnomo (Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka, 2025), hlm. 63.

⁹ Maulana arafat lubis dkk, *Model Model Pembelajaran PPkn Di SD/MI* (yogyakarta: samudra biru, 2022), hlm. 2-5.

¹⁰ prihatin sulistyowati dan arnelia dwi yasa, *Pengembangan Pembelajaran Ips Sd* (malang: ediide infografika, 2017), hlm. 75.

literasi numerik siswa sekaligus menumbuhkan kesadaran lingkungan dan *sustainability* mindset pada generasi muda.

Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran menjadi alat alternatif yang dipilih. Menurut Faishol dalam Atikah Mumpuni, dkk media barang bekas merupakan alat yang digunakan dalam pelajaran yang berasal dari modifikasi segala sesuatu yang tertinggal atau sudah tidak digunakan lagi. Menurut Midayanti dalam Atikah Mumpuni, dkk, barang bekas yang dapat diperdagangkan seperti kardus, botol minuman, kain yang tidak dipakai dll dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Davis menyatakan bahwa penggunaan bahan daur ulang dalam pendidikan tidak hanya mengembangkan kreativitas tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan dan ekonomi kreatif pada siswa.¹¹

Barang bekas yang ada di sekitar rumah kita dapat menghasilkan karya seni dengan bermodalkan daya kreativitas, kita bisa menyulap barang-barang itu menjadi barang yang baru lagi.¹² Pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) tidak hanya mendorong kreativitas siswa, tetapi juga berpotensi menghasilkan karya yang bernilai jual. Karya seperti hiasan dinding, tempat pensil, vas bunga dan kerajinan lainnya dapat dipasarkan dalam kegiatan pameran, bazar, atau kegiatan kewirausahaan siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar berkarya tetapi juga belajar

¹¹ Atikah Mumpuni et al., "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar," JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS 3, no. 01 (2022): 9, <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i01.748>.

¹² prima olimpia dan nurhastuti putri utami, *Punya Barang Bekas* (yogyakarta: trans idea publishing, 2017), hlm. 5–7.

memahami nilai ekonomi dari hasil karyaanya serta proses sederhana dalam menghasilkan uang.¹³

Barang bekas dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran karena digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi dan memfasilitasi siswa dalam proses berkarya. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya, barang bekas tidak hanya berfungsi sebagai bahan utama dalam pembuatan karya seni, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas, melatih keterampilan tangan serta memperluas pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, bermakna bagi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti peran guru maupun pemanfaatan barang bekas dalam mengembangkan kreativitas siswa. Regina, Wijyaningputri, & Kurniawan menekankan pendampingan pemanfaatan bahan bekas melalui teknik decoupage, namun lebih berfokus pada peningkatan kreativitas guru, bukan siswa. Penelitian mereka menunjukkan bahwa guru yang terampil menggunakan bahan bekas dapat menjadi model kreativitas bagi siswa, namun belum mengeksplorasi bagaimana transfer kreativitas tersebut terjadi dalam proses pembelajaran.¹⁴ Pramudya & Wijayanti menunjukkan bahwa strategi guru dalam pembelajaran seni rupa

¹³ Imroati, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Barang Bekas," 66.

¹⁴ Belinda Dewi Regina, Arinta Rezty Wijyaningputri, and Wahyudi Kurniawan, "PENDAMPINGAN PEMANFAATAN BAHAN BEKAS DENGAN DECOUPAGE UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU SEKOLAH DASAR," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (October 23, 2022): 1454–61, <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7844>.

dapat menumbuhkan kreativitas siswa, tetapi penelitian mereka terbatas pada konteks SD Negeri 2 Sokaraja Kulon tanpa mengaitkannya dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Temuan mereka mengindikasikan pentingnya variasi strategi pembelajaran, namun belum mengintegrasikan aspek sustainability dan inovasi media dari bahan daur ulang.¹⁵

Penelitian Mardiana meneliti pemanfaatan barang bekas untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni rupa, tetapi fokusnya lebih pada praktik siswa daripada strategi guru. Penelitiannya memberikan kontribusi penting tentang jenis-jenis barang bekas yang efektif digunakan, namun kurang menganalisis peran strategis guru dalam memfasilitasi proses kreatif tersebut.¹⁶ Penelitian Putri mengkaji upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, namun belum menyinggung secara spesifik penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran. Studinya lebih menekankan pada aspek pedagogis umum tanpa mengeksplorasi potensi inovasi media pembelajaran yang ramah lingkungan dan ekonomis.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat, diketahui bahwa siswa menunjukkan

¹⁵ Adi Prabowo Lintang Pramudya and Okto Wijayanti, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 639–52, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>.

¹⁶ Mardiana, "Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa Di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.[Skripsi]" (universitas islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024).

antusiasme dan keaktifan yang tinggi dalam setiap kegiatan berkarya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa pada setiap tahap pembuatan karya serta kemampuan mereka menghasilkan berbagai karya seni yang unik dengan memanfaatkan barang bekas, seperti miniatur rumah dari kardus, pot bunga dari botol plastik, hiasan dinding dari pipet bekas, dan tempat pensil dari kain perca.

Antusiasme dan kreativitas siswa tersebut didukung oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Meskipun siswa telah menunjukkan kreativitas yang baik, fenomena ini tetap menarik untuk diteliti. Penelitian tidak dilakukan karena adanya permasalahan rendahnya kreativitas siswa, melainkan untuk memahami secara mendalam bagaimana strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji secara rinci strategi guru yang berhasil menciptakan pembelajaran seni budaya dan prakarya yang kreatif, aktif, dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa serta menjadi referensi bagi guru dan sekolah lain dalam mengoptimalkan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran di Kelas V SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat.”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat”**.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti memfokuskannya kepada Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan memanfaatkan Barang Bekas Kelas V Di SD Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat.

C. Batasan Istilah

Untuk memberikan kejelasan dan mencegah timbulnya berbagai penafsiran, perlu digaris bawahi beberapa istilah, yaitu:

1. Strategi Guru

guru adalah strategi yang menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu. Strategi adalah *“a plan of operation achieving something”*. Berdasarkan beberapa definisi dapat disimpulkan strategi itu masih bersifat rencana yang mencakup semua komponen pembelajaran untuk dilaksanakan. Strategi adalah rencana yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi dalam mengelola kelas dapat dilakukan dengan cara seperti menata ruang kelas, memberikan aspirasi, membangun hubungan dengan orang tua dan menyampaikan pelajaran yang

menarik.¹⁷

2. Kreativitas

Kreativitas adalah adalah setiap Tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain yang ada, atau yang mengubah domain yang ada menjadi domain yang baru. Yang penting dalam konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia.¹⁸

3. Seni Budaya dan Prakarya

Seni budaya dan prakarya (SBDP) adalah pendidikan seni yang didalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan pada tingkat sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentuan dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi.¹⁹

4. Pemanfaatan Barang Bekas

Pemanfaatan barang bekas ialah aktivitas mengelola barang yang telah terpakai atau tidak digunakan lagi untuk dijadikan produk baru. Pemanfaatan barang bekas ini untuk mencegah pencemaran lingkungan, mengurangi sampah, dan berpikir kreatif.²⁰

¹⁷ Andika Adinanda Siswoyo et al., “STRATEGI GURU DALAM MENGELOLAH MINAT BELAJAR” 2, no. 12 (2024): hlm. 5.

¹⁸ Eko Sugiarto, *Kreativitas, Seni dan Pembelajarannya*, (Yogyakarta: LKiS, 2019), hlm. 11.

¹⁹ Sekolah Dasar, “Jurnal Pendidikan Dan Konseling” 4, no. 3 (2022): hlm. 334.

²⁰ Lisa Dwi Afri et al., “Pemanfaatan Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Dusun 3 Desa Aman Damai,” *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 66, <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i2.2845>.

5. Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menyatakan “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Gagne & Briggs menyatakan secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran dari buku, foto gambar, dan komputer, dan barang bekas. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²¹

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Bagaimana strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui dan mendeskripsikan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya dan prakarya dengan

²¹ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), hlm. 33-34.

memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SDN SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat sebagai teoritis

- 1) Memberikan masukan kepada guru dan calon guru terhadap rana Pendidikan dan media pembelajaran.
- 2) Sebagai masukan bagi sekolah dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada Pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan Teori Belajar Humanistik dan Teori Kreativitas Munandar dalam konteks pemanfaatan media barang bekas pada pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar.

b. Manfaat Secara Praktis

- 1) Bagi Peneliti: dapat menambahkan wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti terutama pada bidang yang dikaji
- 2) Bagi Guru sebagai masukan dalam mengelola pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.
- 3) Bagi Peserta didik: penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Seni Budaya

dan Prakarya dengan strategi memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

- 4) Bagi sekolah: dengan menggunakan “Barang bekas”, maka diharapkan dapat digunakan dalam kurikulum 2013 dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan bagi guru di sekolah yang bersangkutan. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).
- 5) Bagi lembaga: diharapkan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan penelitian ini sehingga mampu menjadi acuan dalam perbaikan dunia pendidikan ke depan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan suatu pembahasan, penulis mempergunakan sistematika pembahasan yang dibagi kedalam tiga bab sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan kajian teori yang membahas tentang pengertian strategi pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran, pentingnya memahami strategi pembelajaran, kreativitas siswa, ciri-ciri anak kreatif, faktor pendukung dan penghambat kreativitas, manfaat kreativitas dalam kehidupan anak, pembelajaran seni budaya dan prakarya, pengertian barang bekas, jenis-jenis barang bekas, pemanfaatan barang bekas dan

penelitian yang relevan.

Bab III membahas terkait metode penelitian yang mencakup tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, metode pengelolaan dan analisis data, metode pengecekan keabsahan data.

Bab IV membahas dan menguraikan terkait temuan penelitian tentang strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat.

Bab V sebagai penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Grand teori kreativitas siswa pada penelitian ini dilandasi oleh teori belajar humanistik. Teori belajar humanistik menekankan pada pengembangan potensi diri, kebebasan berekspresi, dan aktualisasi diri siswa. Tokoh utama dalam teori ini adalah Abraham Maslow dan Carl Rogers. Maslow mengemukakan bahwa manusia memiliki kebutuhan mengaktualisasikan diri, sedangkan Rogers mengemukakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) yang memnfaatkan barang bekas sejalan dengan teori humanistik karena memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide, perasaan dan imajinasinya melalui karya seni. Guru menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan dan menghargai setiap hasil karya siswa, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berkreasi.

1. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut terminologi “Strategi” mengandung makna rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai tujuan khusus. Dalam dunia pembelajaran “strategi” didefinisikan dengan Teknik, pendekatan dalam metode.²² Strategi adalah suatu seni merancang operasi di dalam peperangan seperti cara-cara mengatur posisi atau siasat dalam

²² Samsuddin Pulungan dan Muhammad Roihan Daulay, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2024), hlm. 31.

berperang, seperti dalam angkatan darat atau angkatan laut.

Secara umum, strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua, strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Menurut O'Malley dan Chamot dalam Gep Rianto, strategi adalah seperangkat alat yang melibatkan individu secara langsung untuk mengembangkan bahasa kedua atau bahasa asing. Strategi sering dihubungkan dengan prestasi bahasa dan kecakapan dalam menggunakan bahasa. Untuk memahami makna strategi secara lebih dalam, biasanya dikaitkan dengan istilah pendekatan dan metode.²³

Rusman dalam prihantini berpendapat, strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu. Strategi adalah “*a plan of operation achieving something*”.²⁴ Strategi dalam konteks pendidikan dapat dimaknai sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi dalam konteks pendidikan mengarah kepada hal yang lebih spesifik, yakni khusus pada pembelajaran.²⁵

Dari sejumlah definisi sebagaimana tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi masih bersifat rencana yang mencakup

²³ Gep Rianto et al., “Strategi Pembelajaran” 4 (2024): 365.

²⁴ prihantini, Strategi Pembelajaran SD (Jakarta: PTbumi aksara, 2021), hlm. 44.

²⁵ Suyadi, Strategi Pembelajaran Pendidikan Krakter, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 13.

semua komponen pembelajaran untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Rencana tersebut meliputi tujuan pembelajaran, Langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan fasilitas, dan sumber belajar, model dan metode pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.²⁶ Proses pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan antara guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan Pendidikan yang telah diterapkan.²⁷

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*learning*”, sering disamakan pula dengan ‘teaching’ atau ‘instruction’. Walaupun ada pendapat bahwa terjemahan ketiga istilah tersebut berbeda, namun dalam kajian ini tidak diperdebatkan. Pada intinya pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan agar terjadi proses belajar.²⁸

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angkatan 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menunjukkan adanya interaksi dan proses, karena itu ditetapkan standar proses oleh pemerintah melalui Permendikbud Nomor 22 tahun 2016. Standar proses diterapkan bertujuan untuk mengatur agar proses pembelajaran terlaksanakan

²⁶ Maulana arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (yogyakarta: samudra biru, 2019), hlm. 6.

²⁷ Maulana arafat lubis dkk, *Model Model Pembelajaran PPkn Di SD/MI*, hlm. 2.

²⁸ prihantini, *Strategi Pembelajaran SD*, hlm. 16.

secara optimal²⁹

Strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rangkaian yang penting dalam pendekatan sistem belajar mengajar. Rasionalnya, strategi pembelajaran berhubungan langsung dengan pemilihan kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif dan efisien dalam memberikan pengalaman belajar untuk mencapai kompetensi.

Pendapat kemp dikutip oleh Sanjaya strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Gerlach dan Ely dikutip oleh Mudlofir dan Rusydiyah, strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.³⁰

Dari beberapa pengertian segmen di atas dapat diperoleh makna “strategi pembelajaran” itu adalah: suatu upaya yang digunakan dalam meningkatkan kualitas proses pengajaran, atau juga dapat disebut sebagai Tindakan nyata perbuatan guru itu sendiri pada saat mengajar berdasarkan rambu-rambu dalam suatu Pelajaran, dengan kata lain ia memandang stratehgi belajar mengajar sebagai realitas desain pengajaran.³¹

²⁹ prihantini, hlm. 16-17.

³⁰ prihantini, Strategi Pembelajaran SD, (Jakarta: PTbumi aksara, 2021), hlm. 44-45.

³¹ Samsuddin Pulungan dan Muhammad Roihan Daulay, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, hlm. 33.

Dalam pembelajaran SBdP, "strategi pembelajaran" adalah istilah yang mengacu pada cara guru mengajarkan materi kepada siswa mereka. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar, meningkatkan kesadaran budaya lokal, memberikan kesempatan untuk mengaktualisasi diri, memperoleh keahlian dalam seni, dan mendorong pemahaman multikultural.³² Guru menerapkan berbagai strategi, seperti memberikan instruksi berulang, menggunakan media visual, dan memberikan bimbingan intensif selama proses pembelajaran. Guru juga memberikan pujian dan dorongan verbal untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas SBdP. Lingkungan kelas yang inklusif dan dukungan dari teman sebaya juga berperan penting dalam proses pembelajaran³³

b. Prinsip-Prinsip penggunaan Strategi Pembelajaran

Untuk dapat menetapkan strategi yang sesuai, yang perlu dijadikan pedoman adalah prinsip-prinsip penerapan strategi. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang

³² Pasar Pelita et al., "STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN SBdP PADA KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD 2 MEJOBO KUDUS" 4, no. 9 (2024): 124.

³³ Lia Mareza, "The Role of Teachers in Shaping Students' Creativity in Inclusive Primary Schools," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 16, no. 2 (2024): 157, <https://doi.org/10.30595/dinamika.v16i2.24085>.

yang cukup bagi Prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sanjaya mengemukakan dalam Prihantini, prinsip-prinsip penggunaan strategi pembelajaran berikut ini:

1. Berorientasi pada Tujuan

Tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama dan utama, maka menjadi orientasi dalam menentukan strategi pembelajaran. Contohnya, Ketika mau memfasilitasi peserta didik berlatih menciptakan karya seni baru maka tidak tepat bila menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah, namun lebih tepat menggunakan pembelajaran memanfaatkan barang bekas.

2. Aktivitas

Belajar bukanlah menghafal informasi yang didengar tetapi memfasilitasi agar peserta didik mengalami proses belajar, aktif menentukan pengalaman baru dan mengonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif mengalami atau terlibat langsung dalam proses belajar maka proses mental dan keterlibatan Indera peserta didik tidak termanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, prinsip aktivitas mengarahkan pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran yang

berorientasi peserta didik aktif.

3. Individuaalitas

Peserta didik yang dihadapi dalam pembelajaran memiliki berbagai latar belakang dan karakteristik yang berbeda-beda. Akan tetapi, tercapainya tujuan pembelajaran adalah untuk semua peserta didik. Hal ini menandakan bahwa dalam menetapkan strategi pembelajaran harus dapat melayani semua peserta didik, dengan berbagai latar belakang dan karakteristiknya.

4. Integrasi

Proses pembelajaran merupakan usaha mengembangkan potensi peserta didik secara utuh sehingga dalam memilih strategi pembelajaran harus berorientasi pada pengembangan pribadi dan kemampuan peserta didik secara utuh. Artinya, tidak hanya salah satu aspek misalnya kemampuan kognitif saja, tetapi secara integrative mulai dari kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.³⁴

c. Pentingnya Memahami Strategi Pembelajaran

Guru menempati peranan strategis dalam mempersiapkan dalam mempersiapkan bangsa melalui pengembangan kepribadian, dan penanaman nilai-nilai kepada peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Peranan strategi ini masih diakui sulit untuk dapat

³⁴ prihantini, *Strategi Pembelajaran SD*, hlm. 53-54.

digantikan oleh apapun walaupun dengan pesatnya perkembangan teknologi.³⁵

Dalam kegiatan pembelajaran, agar seorang guru dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, diperlukan pemahaman yang mantap dan utuh tentang kegiatan pembelajaran. Guru harus mengetahui dan memiliki gambaran yang menyeluruh terhadap kemajuan proses pembelajaran, serta langkah-langkah yang diperlukan sehingga tugas guru dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Salah satu wawasan yang perlu dimiliki guru adalah strategi pembelajaran. Dengan memiliki strategi, guru akan mempunyai pedoman dalam bertindak, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara sistematis, terarah, lancar dan efektif. Dengan demikian, akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya. Kemampuan menerapkan strategi pembelajaran tidak hanya bisa ditempuh berdasarkan pengalaman yang dialami sehari-hari, atau meniru guru kita yang teramati ketika kita bersekolah. Akan tetapi, perlu seperangkat teori seni bagaimana menerapkannya.³⁶ Dengan demikian, untuk bisa menerapkan seni mengajar diperlukan ilmu dasar tentang bagaimana strategi pembelajaran, yang membuat peserta didik mengalami proses belajar untuk mencapai hasil belajar secara efektif.

³⁵ prihantini, Strategi Pembelajaran SD, (Jakarta: PTbumi aksara, 2021), hlm. 2.

³⁶ prihantini, hlm. 3.

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu Langkah bagi guru untuk memiliki dan mengembangkan strategi pembelajaran adalah hendaknya memperhatikan perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat meroboh kondisi anak dari yang tidak tau menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Banyak pendidik yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama seriap kali pertemuannya.³⁷ Oleh karena itu guru dituntut lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif sangat penting bagi seorang anak didik karena pentingnya kreativitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa pada mata Pelajaran seperti seni budaya dan prakarya (SBDP).

2. Strategi Pembelajaran kebebasan berekspresi

a. Pengertian kebebasan berekspresi

Menurut Restian kebebasan berekspresi adalah suatu cara agar siswa dapat mencurahkan isi hatinya ke dalam bentuk karya seni rupa. Kebebasan berekspresi adalah strategi yang menyarankan agar setiap guru mengembangkan kreativita yang ada pada siswanya untuk berekspresi bebas. Hal ini sejalan dengan pendapat Tukidjodkk, yang menyatakan bahwa kebebasan berekspresi merupakan pemberian kebebasan untuk siswa dalam berekspresi untuk mengepresikan ide, isi hatinya atau perasaannya ke dalam bentuk

³⁷ Amaral dkk, *Hakikat Belajar dan Mengajar*, (Indonesia: Guepedia, 2020), hlm. 8.

karya seni.³⁸

b. Manfaat Kebebasan Berekspresi

Adapun manfaat kebebasan berekspresi yaitu :

1. Melalui kebebasan berekspresi siswa dapat mengungkapkan semua yang dipikirkan anak dalam sebuah berkarya seni rupa
2. Melalui kebebasan berekspresi siswa dapat mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak secara bebas yang dituangkan dalam karya seni budaya dan prakarya.
3. Dapat mengembangkan dan menstimulasi kreatifitas siswa dalam berkarya seni.
4. Strategi ini juga bermanfaat untuk menstimulasi kepercayaan diri siswa.³⁹

c. Tujuan Kebebasan Berekspresi

Adapun tujuan kebebasan berekspresi, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memanfaatkan barang bekas sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran berlangsung. Adapun tujuan kebebasan berekspresi menurut Bustami adalah sebagai berikut:

³⁸ Robert Budi Laksana and Treny Hera, “Pengaruh Metode Ekspresi Bebas Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Wayang Kulit Palembang The Influence of Free Expression Methods on Students ’ Creativity in Making Decorative Works of Palembang Leather Wayang” 3, no. 2 (2023): 196–210.

³⁹ Lara Septaria and Retno Wulandari, “Penerapan Metode Ekspresi Bebas Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Kelompok Bermain Usia 5-6 Tahun” 2, no. 2 (2023): hlm. 173.

2. Untuk memperoleh kepuasan, manusia yang sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan ditandai dengan dinamika dalam cipta, rasa, dan karsa serta spontanitas dalam gerak maupun tingkah lakunya siswa sulit membendung luapan isi hatinya.
3. Untuk menyalurkan desakan emosi, dengan memanfaatkan barang bekas siswa dapat berekspresi mengeluarkan isi hatinya siswa bebas dan lepas segala kekangan batin karena siswa merasamendapatkan kompensasi lewat perbuatan berekspresi.
4. Untuk mudah memperancar siswa berekspresi.⁴⁰

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan strategi kebebasan berekspresi adalah untuk memperoleh kepuasan emosi yang berawal dari suatu inspirasi atau imajinasi untuk melepaskan segala kekangan batin.

d. Kelebihan dan kekurangan Strategi Kebebasan Berkspresi

Kelebihan kebebasan berekspresi adalah sebagai berikut:

- 1) Pendekatan kebebasan berkspresi memungkinkan generasi muda menyampaikan pemikirandan gagasannya melalui sebuah karya seni yang unggul.
- 2) Kebebasan berekspresi dapat meningkatkan daya kreativitas dan imajinaasi siswa yang diwujudkan dalam karya seninya.
- 3) Dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni.

⁴⁰ Bustami, Suwaji, *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*, (Semarang: UNESA, 20018), hlm. 44.

- 4) Pendekatan ini juga bermanfaat untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Ada banyak kelemahan dalam strategi kebebasan berekspresi ini, terutama karena siswa-siswa harus memiliki kecenderungan terhadap kreativitas aktif dan kemampuan untuk menciptakan karya tanpa arahan dari luar, yang idealnya harus dipupuk sejak usia muda. Siswa-siswa yang terbiasa mengikuti instruksi mungkin mengalami tantangan ketika mencoba terlibat dalam aktivitas kreatif. Selain itu, sebagian besar pendidik percaya bahwa strategi kebebasan berekspresi mengharuskan guru memberikan instruksi eksplisif tentang tugas-tugas yang harus dilakukan siswa. Siswa tersebut dibebaskan tanpa gangguan, karena guru menyadari bahwa intervensi yang berlebihan akan menghambat daya cipta anak selama waktu kerja.

3. Hadiah (*reward*) Sebagai Strategi Pembelajaran

a. Pengertian *Reward*

Reward ialah salah satu strategi guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang pantas dipuji, Menurut Mulyasa dalam buku Moh, Zaiful Rosyid Aminol Rosid Abdullah, *reward* merupakan reaksi terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Tidak hanya itu menurut Suharsimi Arikonto dalam buku Moh, Zaiful Rosyid Aminol Rosid Abdullah, *reward* ialah sesuatu yang disenangi serta digemari oleh anak-anak yang diberikan kepada siapa yang memnuhi

harapan yakni menggapai tujuan yang ditetapkan ataupun yang mampu melebihinya. *Reward* adalah alat pendidikan yang diberikan ketika anak melakukan yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau target tertentu sehingga anak termotivasi untuk menjadi lebih baik. Pemberian *reward* harus dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain *reward* diberikan guna menambah semangat atau motivasi belajar bukan mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuan *reward* akan menyimpang yang mana siswa akan lebih mementingkan *reward* dari pada aktivitas (belajar) yang menyebabkan mereka mendapatkan *reward* itu sendiri.⁴¹

b. Tujuan Pemberian *Reward*

Tujuan utama dari *Reward* adalah membangkitkan semangat dan rangsangan siswa yang telah berhasil melakukan kebaikan. Strategi ini bisa memotivasi siswa melakukan sikap dan tindakan yang lebih aktif, kreatif dengan perasaan senang, bahagia dan ikhlas. Pemberian *reward* bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan belajar dan mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu, *reward* dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan memberi *reward*, siswa-siswa merasa termotivasi untuk terus belajardan berusaha mencapai tujuan yang

⁴¹ Moh, Zaiful Rosyid & Aminol Rosid Abdullah, *Reward dan Punishment dalam Pendidikan*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2018), hlm. 8.

ditetapkan.⁴²

c. Prinsip-Prinsip Pemberian *Reward*

1. Evaluasi didasarkan pada sikap bukan pelaku.
2. Pemberian penghargaan atau hadiah wajib ada batasnya.
3. Penghargaan berbentuk perhatian.
4. Dimusyawarahkan kesepakatannya.
5. Distantarkan pada proses bukan hasil.⁴³

d. Macam-Macam Bentuk Penghargaan (*Reward*)

Terdapat banyak macam bentuk *reward* yang dapat diberikan pada siswa dimulai dari pujian secara lisan sampai dengan memperlakukan siswa dengan manis. Hal yang perlu diingat adalah bahwa penghargaan (*reward*) terdapat arusnya baik dan tepat serta mengenai tujuan. Yakin, agar supaya (a) siswa dapat mengetahui perilakunya itu positif dan (b) supaya anak dapat termotivasi untuk melakukan hal yang sama dikemudian hari. Jika penghargaan yang diberikan itu berupa hadiah maka perlu hati-hati karena jika hadiah tersebut terlalu berlebihan khawatirnya tujuan dari apresiasi itu sendiri tidak tercapai. Pada dasarnya, penghargaan (*reward*) bisa berbentuk hal yang sangat sederhana tetapi anak mengerti perilaku apa yang lebih mendapat *reward*. Sebagai contoh, guru dapat

⁴² Lailatu Rohmah, "PEMBERIAN REWARD DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA DINI: STUDI KUALITATIF DESKRIPTIF" 07, no. 02 (2024): hlm. 61.

⁴³ Wisnu Aditya Kurniawan, *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah: Penguatan Pendidikan karakter siswa*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 36.

mengatakan “*Kartina, terimakasih yang sudah berbagi minuman dengan temanmu. Kamu anak yang baik dan peduli*”.⁴⁴

4. Strategi Kolaborasi (Kerja Sama)

a. Pengertian Strategi Kolaborasi dan kerja sama

Strategi kolaborasi merupakan pendekatan negoisasi yang bertujuan untuk menemukan solusi yang mampu memenuhi kepentingan semua pihak yang terlibat. Strategi ini menekankan pada kerja sama, komunikasi terbuka, serta pencarian solusi kreatif yang dapat memberikan keuntungan bersama. Kolaborasi ialah suatu keterampilan kerja sama yang dilakukan oleh siswa dengan saling berinteraksi, bertukar pikiran dan pendapat serta menghormati kontribusi masing-masing individu untuk menyelesaikan permasalahan dengan mencapai bersama. Keterampilan kolaborasi bermanfaat dalam meningkatkan kerja sama pada kelompok dengan latar belakang berbeda.⁴⁵

Keterampilan kolaborasi tidak hanya berarti bekerja dalam kelompok, tetapi juga melibatkan saling ketergantungan positif, komunikasi efektif, tanggung jawab, keterampilan sosial, dan kemampuan menyelesaikan sebuah tugas keterampilan untuk mengembangkan kreativitas siswa⁴⁶

⁴⁴ A. Fatih Syuhud, Pendidikan Islam: Cara Mendidik Anak Shaleh, Smart dan Pekerja keras, (Malang: Pustaka Al- Khoirot, 2018), hlm. 38-39.

⁴⁵ Meningkatkan Keterampilan, Berpikir Kritis, and D A N Kolaborasi, “*PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*” 11, no. 1 (2023): 22–31

⁴⁶

Kerja sama menjadi fitrah manusia sebagai makhluk sosial, semakin berkembangnya zaman pemikiran orang pun menjadi modern maka mereka banyak mengundang orang lain untuk bekerja sama. Manusia tidak bisa dipisahkan dengan manusia lainnya, karena manusia makhluk sosial, kodratnya manusia tidak dapat hidup sendiri. Kerja sama dalam belajar yaitu suatu tahapan yang dilaksanakan peserta didik secara berkelompok agar mencapai tujuan yang diinginkan. Prinsip kerjasama adalah peserta didik bisa saling bertukar pikiran serta membantu pada proses pembelajaran, artinya setiap peserta didik lebih ditekankan untuk kerja sama dalam kegiatan belajar.

Kerja sama atau kolaborasi beberapa pihak menuntut untuk saling berinteraksi. Terjalannya kerja sama baik antar individu, individu dan kelompok, serta antar kelompok akan terjadi apabila ada kesadaran bahwa manusia saling bergantung dengan manusia lainnya. Keunggulan pembelajaran dengan tujuan akhir kolaborasi adalah: melatih pembagian kerja yang efektif; meningkatkan karakter tanggung jawab siswa, penggabungan informasi dari berbagai sumber pengetahuan, perspektif, pengalaman; dan peningkatan kreativitas dan kualitas solusi yang dirangsang oleh gagasan anggota dalam setiap kelompok.

b. Indikator Kolaborasi (Kerja Sama)

Menurut Hamidayani indikator kerja sama adalah:

- 1) Adanya ketergantungan dalam kelompok
- 2) Tanggung jawab dalam kelompok
- 3) Kemampuan interpersonal
- 4) Terlibat aktif dalam kelompok.⁴⁷

Sedangkan menurut Vermana dan Sylvia indikator kerja sama:

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Tanggung jawab individu
- 3) Pemrosesan Kelompok
- 4) Interaksi promotif
- 5) komunikasi antar anggota⁴⁸

Indikator yang menggambarkan keterampilan kolaborasi adalah adanya saling ketergantungan di dalam kelompok, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai.⁴⁹ Indikator kolaborasi peserta didik bisa disesuaikan dengan karakteristik kolaborasi dan belajar kelompok. Selanjutnya beberapa indikator kolaborasi atau kerja sama yang akan peneliti terapkan pada penelitian ini ialah adanya saling ketergantungan dalam kelompok,

⁴⁷Kana Hamidayani, *Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) di Kelas IV C SD Negeri No. 64/1 Muara Bulian* (Jambi: Universitas Jambi, 2018).

⁴⁸ Dilla Yulia Vermana dan Ike Sylvia, "Penerapan Model Group Investigation dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas XI IPS di SMAN 6 Padang," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2019): 60–68, <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.10>

⁴⁹ Ayu Rahmawati, Noor Fadiawati, dan Chansyanah Diawati, "Analisis Keterampilan Berkolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia* 8, no. 2 (2019): 430–443

terlibat aktif dalam kelompok, bertanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi. Indikator-indikator ini dihasilkan dari berbagai pendapat para ahli, dengan setiap pendapat mengarahkan semua ke arah yang sama, sehingga peneliti lebih menekankan lagi menjadi beberapa indikator.

5. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Nashori dalam Novi Mulyani kreativitas adakah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru⁵⁰. Kreativitas juga diartikan sebagai kapasitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru, entah itu berupa konsep sepenuhnya baru atau ide segar yang dihasilkan sesuatu yang baru, melalui penggabungan berbagai elemen yang sudah ada, kemudian diubah menjadi bentuk baru.

Menurut Teori Humanistik (Maslow & Rogers) mengatakan kreativitas muncul ketika seseorang mendapatkan kebebasan berekspresi dan lingkungan mendukung aktualisasi diri, dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran dengan adanya kreativitas siswa dapat menghadapi situasi yang menantang menciptakan gagasan dan konsep baru serta mengembangkan minat dan semangat dalam proses belajar dunia anak adalah tempat dimana kreativitas tumbuh dan berkembang di

⁵⁰ Novi Mulyani, *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 97.

dalamnya anak-anak membutuhkan ruang gerak kebebasan berpikir serta dukungan pendidikan yang cukup.

Menurut Munandar, Kreativitas seseorang dapat dikembangkan sejak dini. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Munandar, bahwa bakat kreatif dimiliki oleh semua orang dan dapat dikembangkan sehingga perlu dipupuk sejak dini. Pengembangan kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk kehidupan siswa kelak agar tamatan pendidikan tidak hanya mampu menjadi pencari kerja tetapi juga mampu menjadi pencipta lapangan kerja.⁵¹

Di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa yaitu mata pelajaran pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP). Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu bagian dari kurikulum yang diajarkan pada siswa tingkat dasar. Tujuan penerapan pembelajaran SBdP selain untuk mengembangkan potensi intelektual siswa sekaligus menjaga dan mewariskan kebudayaan bangsa kepada generasi mendatang. SBdP juga turut andil dalam mengembangkan potensi kreativitas siswa. Karena itu, pembelajaran SBdP memiliki peran penting dalam mengasah serta mengembangkan kreativitas siswa.

pada setiap umur, anak yang pandai menunjukkan

⁵¹ Rachmatia Tauhid, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Media Loose Parts Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas 1 Di SDN 22 Kota Ternate," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 10 (2024): 952.

kegiatan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk suasana konflik sosial.⁵² Oleh karena itu guru harus menentukan strategi yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas siswa Pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

Definisi kemampuan berpikir kreatif disampaikan oleh beberapa ahli, salah satunya Pehkonen Fauziyah, Usodo dalam Yunadia dkk, yang mengatakan bahwa berpikir kreatif dapat diartikan sebagai gabungan antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi tetap dalam kesadaran. Dalam berpikir kreatif, seseorang dituntut untuk dapat memperoleh lebih dari satu jawaban terhadap suatu pertanyaan, ide baru, dan perlu berpikir dengan cara tersebut. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan untuk menempatkan dan menggabungkan sejumlah objek yang berbeda yang berasal dari hasil pikiran manusia yang dapat diencerkan, bermanfaat, dan inovatif dengan berbagai faktor yang dapat memengaruhinya.⁵³

Vanny Apriliyanti dalam Putri Nabila, mengidentifikasi

⁵² Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2024), 5.

⁵³ Munadiya Yunadia et al., "Students' Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Problems," *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (May 9, 2023): 143, <https://doi.org/10.35877/soshum1692>.

bahwa strategi pengajaran seni rupa di Madrasah Ibtidaiyah berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik, khususnya melalui pemberian ruang untuk mengekspresikan ide secara bebas dan inovatif. Meskipun demikian, mereka mencatat adanya kendala dalam bentuk keterbatasan sumber daya dan pemahaman yang masih minim terhadap pentingnya nilai-nilai seni dalam pendidikan dasar.

b. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandiriannya yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi, ketika mencoba hal-hal yang baru.

a) Ketersedian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang

dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah baru

- b) Keterbukaan dan anak yaang senang beragumentasi, senang terhadap pengaalaman oraang lain
- c) Percaya diri yaitu anak yang berani, kuat pendirian, memiliki kebebasab berkreasi
- d) Berani mengaambil resiko yaitu anak yang tidaak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku guru untuk mengidentifikasi peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat didalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akaan mengalami hambatan dalam mengembangkan potensinya.⁵⁴

c. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas menurut Nashori dalam Novi Mulyani kreativita , meliputi:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu Kegiatan yang berupaya mengembangkan kelancaran berpikir kreatif mendorong seseorang untuk memikirkan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah

⁵⁴ Masganti Sit et al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016, hlm. 8-9.

- 2) *Flexibilitas* (Kelenturan), seorang disebut keluwesan berpikir, apabila gagasan-gagasan yang diungkapkannya mempunyai jangkauan yang lebih luas dan beragam untuk memecakan masalah
- 3) *Originalitas* (Keaslian), yaitu kemampuan untuk menemukan ide-ide yang tidak biasa atau ide yang tidak lazim.
- 4) *Elaborasi* (Keterperincian), yaitu kemampuan mengembangkan suatu ide, memerinci, melengkapi, dan menambahkan detail-detail terhadap ide, sehingga dapat dilaksanakan dan dikerjakan.⁵⁵

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

1. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

a) Faktor Internal Individu

Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
- 2) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman

⁵⁵ Novi Mulyani, *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 99-100

hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa ketakutan erhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- 3) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- 4) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b) Faktor Eksternal (Lingkungan)

Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan creativogenic, yaitu

kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam Masyarakat.

Munandar dalam Masganti Siti , Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Adapun falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan.

- 1) Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan.
- 2) Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
- 3) Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.
- 4) Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada tekanan dan ketegangan.
- 5) Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang

kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.

- 6) Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Anak harus menghormati guru, merasa aman dan nyaman dengan guru.
- 7) Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna
- 8) Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
- 9) Kerjasama selalu lebih daripada kompetisi
- 10) Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata⁵⁶

2. Faktor Penghambat Perkembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambat tersebut yaitu:

1. Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian

⁵⁶ Sit et al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, hlm. 12-15.

evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

2. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka 3.

3. Persaingan

Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal

ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

4. Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulangnya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu. . Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.⁵⁷

Dari faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak potensi yang terdapat di dalam diri seorang individu tersebut, tetapi juga peranan orang tua, guru serta lingkungan masyarakat Dimana anak bertempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan jati diri.

⁵⁷ Sit et al., hlm. 23-25.

e. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

1. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri.
2. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan.
3. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
4. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa

usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Munandar dalam Masganti Siti dkk (2016), mengungkapkan mengenai manfaat kreativitas bagi anak yaitu kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya, untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).⁵⁸

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak mereka dapat menciptakan suatu hal yang baru dikemudian hari, baik itu berupa produk dalam bentuk gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Disamping itu anak dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Namun

⁵⁸ Sit et al., hlm. 25-27.

sebaliknya, orang yang kurang kreatif tidak akan mampu menciptakan suatu hal yang baru.

6. Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya

Prastowo dalam Desi Ambarsari berpendapat, Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berfungsi sebagai platform bagi pendidikan seni dan budaya. Tujuan dari pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah membentuk siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang memiliki kreativitas dan kecerdasan intelektual. Pada tingkat pendidikan dasar, pembelajaran seni bertujuan mengembangkan kepribadian siswa secara positif. Diharapkan bahwa siswa akan memiliki kesadaran terhadap seni dan keindahan secara umum, meliputi konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, serta tujuan-tujuan psikologis-edukatif.⁵⁹

Seni berasal dari bahasa Sansekerta “sani” yang berarti pemujaan, pelayanan, sumbangan, permohonan, penghormatan, dan hidup dengan kejujuran. Dalam versi lain, seni disebut “cilpa” yang berarti warna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), yang berkembang menjadi “cilpasastra” artinya, segala macam kerajinan (hasil keterampilan tangan yang bernilai seni).⁶⁰

Seni Budaya Merupakan aktivitas belajar yang menampilkan

⁵⁹ Desi Ambarsari and Moh. Rusnoto Susanto, “Peningkatan Dimensi Kreativitas SBdP Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Terintegrasi Ajaran Tri N,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024): 772, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.843>.

⁶⁰ Widia Pekerti, *Metode Pengembangan Seni*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018), h. 1.5.

karya seni estetis, artistic dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya dan bangsa. Pembelajaran seni budaya bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyanyian, maupun tujuan psikologis edukatif untuk mengembangkan kepribadian peserta didik secara positif.

Mata Pembelajaran Seni Budaya di Tingkat Pendidikan Dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara konkret, utuh secara menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni tari, seni prakarya) melalui pendekatan tematik. Untuk itu, Pendidikan seni harus memiliki wawasan yang baik tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam konteks lingkungan sehari-hari.⁶¹ Dengan demikian, pembelajaran seni budaya dan prakarya di SD harus dapat “*Memanfaatkan barang bekas sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni*”

7. Barang Bekas

a. Pengertian Barang Bekas

Menurut Asmawati bahan sisa adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa di manfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain.⁶²

⁶¹ Prihantini, Strategi Pembelajaran SD, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021), hlm. 128.

⁶² Putri Ayu Sridayanty, *Pemanfaatan Bahan Sisa Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Tk Islam Khaira Ummah*, Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Volume VI. Nomor 1. Januari-Juni 2020. 41

b. Jenis-jenis Barang Media dari Brang Bekas

Barang-barang bekas pakai dapat didaur ulang atau diolah Kembali dan dijadikan produk baru yang dapat dibuat menjadi media pembelajaran, terdapat berbagai jenis barang bekas pakai yang dijadikan sebagai media daur ulang. Jenis-jenis barang bekas pakai yang dapat dipakai sebagai media.

- 1) Kardus
- 2) Kertas
- 3) Plastik
- 4) Kain Perca

c. Pemanfaatan Barang Bekas

Pemanfaatan barang bekas ialah aktivitas mengelola barang yang telah terpakai atau tidak digunakan lagi untuk dijadikan produk baru. Pemanfaatan barang bekas ini untuk mencengah pencemaran lingkungan, mengurangi sampah, dan berpikir kreatif

B. Kajian/ Penelitian Terdahulu

Pada dasarnya suatu penelitian yang dibuat dapat memperhatikan penelitian yang lain yang dapat dijadikan rujukan dalam pelaksanaan penelitian ini, penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti guna mendapatkan hasil yang empiris. Tujuan dari penelitian terdahulu ialah sebagaibahan pemula dan membandingkan antara penelitian satu dengan lainnya. Dari penelitian terdahulu yang dapat dijadikan pratikan rujukan adalah sebagai berikut:

1. Mardiana, dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakaii Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di KelasV SDN 11 Pani Hulu Kabupaten Labuhanbatu”. Penelitian ini menggunakan Penelitian PTK. Subjek peneliti ini adalah kelas V, dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan instrument pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk mengetahui pelaksanaan pemanfaatan barang bekas pakai di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu (2) Untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.⁶³
 - a. Persamaan dari peneliti ini yang dilakukan ialah sama sama menggunakan barang bekas untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.
 - b. Perbedaan dari penelitian ini yang dilakukan ialah Lokasi yang berbedasebagai tempat peneliti, dan penelitian ini menggunakan penelitian PTK.
3. Pramudya & Wijayanti menunjukkan bahwa strategi guru dalam pembelajaran seni rupa dapat menumbuhkan kreativitas siswa, tetapi

⁶³ Mardiana, “*Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakaii Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di KelasV SDN 11 Pani Hulu Kabupaten Labuhanbatu*”, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, Universitas Islam Syekh Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023)

penelitian mereka terbatas pada konteks SD Negeri 2 Sokaraja Kulon tanpa mengaitkannya dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Temuan mereka mengindikasikan pentingnya variasi strategi pembelajaran, namun belum mengintegrasikan aspek sustainability dan inovasi media dari bahan daur ulang.⁶⁴

4. Penelitian septiani Fauimah Putri mengkaji upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV A di MIN Kota Pinang, namun belum menyinggung secara spesifik penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran. Studinya lebih menekankan pada aspek pedagogis umum tanpa mengeksplorasi potensi inovasi media pembelajaran yang ramah lingkungan dan ekonomis.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di kelas V SD Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya bahwa siswa antusias dalam berkarya hal ini sangat dipengaruhi oleh strategi guru dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Antusias siswa merupakan sikap positif yang ditunjukkan melalui rasa senang, ketertarikan, keaktifan, serta keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan kegiatan berkarya

⁶⁴ Adi Prabowo Lintang Pramudya and Okto Wijayanti, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Vol. 4 No.2 (2024): 639–52, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>.

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui penerapan strategi pembelajaran seperti memberikan kebebasan berekspresi, pemberian *reward* terhadap hasil karya siswa, guru dapat mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan bersemangat dalam menuangkan ide dan gagasannya.

Penerapan strategi tersebut akan lebih efektif apabila didukung oleh pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Barang bekas seperti kardus, botol, kain perca merupakan media yang mudah diperoleh, ekonomis serta memberikan pengalaman belajar yang konkret. Melalui penggunaan barang bekas, siswa didorong untuk bereksplorasi, berinovasi dan memanfaatkan bahan dilingkungan sekitar menjadi karya seni yang bernilai estetis dan ekonomis.

Strategi guru yang tepat dan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seni budaya dan prakarya yang aktif, kreatif. Proses pembelajaran tersebut memungkinkan siswa terlihat secara langsung dalam kegiatan berkarya sehingga kreativitas siswa dapat berkembang. Kreativitas siswa dapat ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide secara lancar (*fluency*), keluwesan dalam menggunakan bahan (*flexibility*), keaslian karya (*originality*), serta kemampuan mengembangkan dan memperkaya detail karya (*elaboration*). Dengan demikian penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji dan menjelaskan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBDP .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat, Pada penelitian ini peneliti akan mencari tahu bagaimana strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa Pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam bagaimana strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen), dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna

dari pada generalisasi.⁶⁵

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ingin mengumpulkan data mengenai kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat dengan mendeskripsikan secara apa adanya, supaya data yang disajikan konkrit dan dapat dipertanggung jawabkan sebagai hasil penelitian.

C. Sumber Data

Data dan informasi primer diperoleh dari guru dan siswa. Sementara data dan informasi sekunder diperoleh dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan bagian tata usaha.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Obsevasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan observasi berperan serta (*participant observation*). Hal ini dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam penelitian tersebut. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap strategi guru sekolah dasar dengan situasi yang sebenarnya. Dimana obsevasi digunakan untuk melihat secara pasti bagaimana strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa padamata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuntitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 18.

Obsevasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu. Sedangkan secara umum, observasi yaitu suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam menjawab masalah tertentu. Lembar observasi merupakan panduan atau pedoman observer dalam mengadakan pengamatan dan pengumpulan data terhadap jalannya kegiatan penelitian. Tujuan dibuatnya lembar obsevasi yaitu untuk mencatat dan menulis segala kejadian selama tindakan berlangsung. Lembar obsevasi meliputi aktivitas dan perilaku guru selama proses pembelajaran, serta aktivitas dan perilaku siswa mengikuti proses pembelajaran.⁶⁶

2. Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara mendalam (*in dept interview*) dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi secara lisan melalui tanya jawab yang berhadapan langsung dengan sejumlah informan yang dapat memberikan keterangan-keterangan yang berkaitan dengan permasalahan peneliti. Selain itu dalam penelitian ini orang yang dijadikan informan ialah Kepala Sekolah, Guru dan siswa. Kepala sekolah ditanyai terkait tentang kebijakan dalam memanfaatkan barang bekas, guru akan ditanya mengenai pelaksanaan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas, sedangkan siswa akan ditanyai mengenai

⁶⁶ Fery Muhammad Firdaus dan Maulana Arafat Lubis, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 29.

hal yang mereka rasakan dari melaksanakan kreativitas mereka dalam memanfaatkan barang bekas di SDN 10016 Sigumuru Angkola Barat.

Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data yang dilakukan secara berlangsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada orang-orang yang dapat memberikan informasi atau penjelasan yang dianggap perlu dalam proses penelitian. Pembuatan lembar wawancara bertujuan untuk mendokumentasikan informasi-informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga diperoleh data berupa pendapat atau tanggapan, hambatan, serta saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap proses pembelajaran berikutnya.⁶⁷

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian merupakan suatu catatan peristiwa yang telah berlalu dalam bentuk gambar atau monumental dari seseorang, maka dari itu Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini berupa data-data pendukung penelitian, seperti jumlah siswa, foto-foto yang berkaitan dengan keadaan sekolah, terutama pada saat proses melaksanakan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas

Dokumentasi dalam penelitian yaitu dengan menggunakan alat digital foto cam, handphone, handycam, dan lain sebagainya sebagai alat penunjang yang dapat dilengkapi dan memperjelas data penelitian. Hal-hal yang didokumentasikan yaitu segala bentuk yang dijadikan

⁶⁷ Fery Muhammad Firdaus dan Maulana Arafat Lubis, *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*, hlm. 29.

sebagai bahan analisis.⁶⁸

E. Metode Analisis Data

Teknik dan analisis data ialah proses menyusun data yang diperoleh dari lapangan penelitian, selanjutnya ditelaah, diperiksa keabsahan datanya, selanjutnya ditafsirkan untuk memberi makna pada analisis data yang dilaksanakan yaitu:⁶⁹

Klasifikasi data, yaitu menyeleksi data dan mengelompokkannya sesuai dengan topik-topik pembahasan.

1. Reduksi data

Data yang di peroleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memfokuskan pada hal-hal penting yang penting dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang sangat jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam hal ini yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang naratif.

⁶⁸ Fery Muhammad Firdaus dan Maulana Arafat Lubis, hlm. 28.

⁶⁹ Mahsun, MS, *Metologi Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode Dan Tekniknya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2021), hlm. 117.

3. Penarikan kesimpulan

menerangkan uraian-uraian penjelasan susunan yang singkat dan padat. Dan elemen ketiga dari analisis kualitatif, penarikan kesimpulan mencakup meninjau ulang kembali hasil analisis data dan menilai implikasi dari makna yang muncul terhadap pertanyaan peneliti.

Jadi teknik analisis data ini adalah mengumpulkan sejumlah data kemudian mengambil data yang berkaitan dengan masalah, sehingga gambaran hasil pengamatan dan wawancara dapat diperoleh dan memaparkannya lalu disusun dan disimpulkan.

F. Metode Pengecekan Keabsahaan Data

Adapun hal-hal yang harus dilakukan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang akurat yaitu:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada penelitian. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan keabsahan data yang dikumpulkan.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan dalam penelitian ini bermaksud menentukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari, kemudian memusatkan

diri pada hal-hal tersebut secara rinci, peneliti hendaknya mengadakan pengamatann dengan apa yang akan diteliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

Pada bagian ini digambarkan sejarah singkat dan identitas sekolah; visi dan misi; keadaan guru; keadaan siswa; sarana prasarana dan lingkungan sosial di SD Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat yang merupakan lokasi penelitian ini.

1. Sejarah Singkat

SD Negeri 100116 Sigumuru merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang diwilayah Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan sekolah ini didirikan pada tanggal 20 November 1984 berdasarkan surat keputusan (SK) pendirian Nomor 420/101/1984. Sejak awal berdirinya, sekolah ini bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan dasar bagi masyarakat desa Sigumuru dan sekitarnya. Keberadaan sekolah ini menjadi sarana penting dalam meningkatkan angka partisipasi pendidikan dasar di wilayah tersebut.

SD Negeri 100116 Sigumuru terus melakukan pembenahan baik dari segi sarana prasarana maupun kualitas pembelajaran. Sekolah ini memperoleh izin operasional secara resmi pada tanggal 27 Mei 2016 berdasarkan SK Nomor 420/1505/2016. Dengan legalitas tersebut, sekolah semakin memperkuat posisinya sebagai lembaga pendidikan formal yang sah dan aktif. Dalam upaya menjaga mutu pendidikan, sekolah ini telah mengikuti proses penilaian akreditasi dan memperoleh

akreditasi B, yang menunjukkan bahwa sekolah memiliki standar mutu yang baik dalam aspek kurikulum, tenaga pendidik, manajemen sekolah, serta sarana dan prasarana dan memiliki luas tanah 1.200 m².

2. Identitas Sekolah Dasar (SD) Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat

Adapun identitas Sekolah Dasar (SD) Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat antara lain:

Tabel IV. 1
Identitas Sekolah SD Negeri 100116 Sigumuru

Identitas Sekolah	Keterangan
Nama Lembaga	SD Negeri 100116 Sigumuru
NPSN	10257809
Alamat	Sigumuru
Desa/kelurahan	Sigumuru
Kecamatan	Angkola Barat
Kabupaten	Tapanuli Selatan
Provinsi	Sumatra Utara
Kode Pos	22735
Tahun didirikan	1984
Akreditasi	B
Email	Sdn100116sigumuru@gmail.com
Luas Tanah	1.200 m ²

Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efisien SD Negeri 100116 Sigumuru sekolah ini memiliki akses internet dan aliran listrik dari PLN. Untuk kedisiplinan tidak ada perbedaan antara guru dengan siswa tanpa terkecuali harus berperilaku sopan dan santun dan menggunakan etika yang baik dan benar

3. Visi, Misi Sekolah Dasar (SD) Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat

a. Visi Sekolah Dasar (SD) Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat

Mengembangkan ilmu pengetahuan, perubahan tingkah laku dan moral, sehingga mampu mewujudkan manusia cerdas, terampil dan kreatif berdasarkan iman dan taqwa terhadap tuhan yang maha esa.

b. Misi Sekolah Dasar (SD) Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat

1) Berusaha menciptakan lingkungan yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa.

2) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien sehingga kemampuan siswa dapat berkembang secara optimal.

3) Menciptakan kreativitas siswa untuk bersaing dan berprestasi

4) Menciptakan lingkungan yang bersih, indah dan menyenangkan

5) Meningkatkan hubungan kerja sama antara sekolah dan masyarakat.

4. Keadaan Guru dan Siswa SD Negeri 100116 Sigumuru

a. Keadaan guru

Guru merupakan tenaga pendidik yang bertugas untuk mengajar dan mendidik seseorang dan keberadaannya sangat penting dalam proses pembelajaran terutama dilingkungan sekolah. Adapun berdasarkan dokumentasi data guru/pengawai terdapat 14 guru dan pengawai yang mengajar di SD Negeri 100116 Sigumuru data tersebut dapat kita lihat dalam tabel berikut ini:

Tabel IV. 2
Data Guru dan Tenaga Pendidik SD Negeri 100116 Siigumuru

No	Nama	Jabatan
1.	Darman Harahap, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Marjan Herminda Marlianti, S.Pd.SD	Guru Kelas
3.	Gustina. S.Pd.SD.	Guru Kelas
4.	Masdeliana Siregar, S.Pd.SD.	Guru Kelas
5.	Syafridawati Simamora, S.Pd I	Guru PAI
6.	Torkis Muda, S.Pd.	Guru Kelas
7.	Siti Mardiana Siregar, S.Pd.	Guru Kelas
8.	Muhammad Faisal Situmorang, S.Pd.	Guru Kelas
9.	Anggina S, S.Pd.	Guru Bidang Study
10.	Mahdalia Harahap, S.Pd.	Guru Penjas
11.	Nurhalimah Harahap, S.Pd.	Guru Bidang Study
12.	Siti Baroroh Rambe	Guru Bidang Study
13.	Kholidatun Nhasriyah, S.Pd.	Operator
14	Widi Afandy Harahap, S.S.I	Perpus

b. Keadaan siswa

Siswa ataupun peserta didik merupakan sekelompok orang yang melaksanakan proses belajar ilmu pengetahuan di sekolah. Adapun jumlah siswa di SD Negeri 100116 Sigumuru sebanyak 123 siswa yang terdiri dari 61 siswa laki-laki, dan 62 siswa perempuan, serta seluruh siswa beragama Islam, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.3
Data Siswa dan Siswi di SD Negeri 100116 Sigumuru

Kelas	Jumlah Rombel	Jenis Kelamin		Jumlah Total Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
I	1	11	7	18
II	1	6	10	16
III	1	17	15	32
IV	1	8	8	16
V	1	11	6	17
VI	1	8	17	25
Jumlah				124

5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 100116 Sigumuru

Sarana dan prasarana di sekolah merupakan alat ataupun fasilitas yang diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dalam suatu lembaga atau sekolah. Adapun berdasarkan hasil dokumentasi SD Negeri 100116 Sigumuru terdapat 17 sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 100116 Sigumuru, data tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel IV.4
Data Sarana dan Prasarana di SD Negeri 100116 Sigumuru

No	Sarana Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4.	Meja Siswa	124	Baik
5.	Kursi Siswa	124	Baik

6.	Meja Guru	14	Baik
7.	Kursi Guru	14	Baik
8.	Lemari kelas	6	Baik
9.	Papan Tulis	6	Baik
10.	Papan Data	6	Baik
11.	Lonceng	1	Baik
12.	Kursi Tamu	1	Baik
13.	Perpustakaan	1	Baik
14.	Kamar Mandi	2	Baik
15.	Musollah	1	Baik
16.	Lapangan	1	Baik
17.	Kantin	1	Baik

6. Lingkungan Sosial Penelitian

Lingkungan sosial di Desa Sigumuru, Kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan, ditandai dengan aktivitas agraris yang kuat, kehidupan bermasyarakat yang guyub, serta adanya upaya pemberdayaan lingkungan. Gambaran lingkungan sosial Desa Sigumuru pusat pertanian salak; Desa Sigumuru dikenal sebagai salah satu sentra produksi salak Sumatera Utara. Kehidupan sosial-ekonomi masyarakat sangat bergantung pada pertanian salak, Budaya Gotong royong; Pemerintah desa aktif menggerakkan warga untuk bergotong royong, seperti membersihkan lingkungan desa, Kehidupan rukun; Babinsa (Bintara Pembina Desa) sering melakukan komunikasi sosial (komsos) bersama warga untuk menjaga kerukunan dan silaturahmi antar warga, Adanya Kelola Perhutanan Sosial; Terdapat upaya pengelolaan perhutanan

sosial (HKm Melatih) yang dimonitor oleh pemerintah untuk mendukung lingkungan dan ekonomi, Organisasi Kesejahteraan; Terdapat lembaga kesejahteraan masyarakat yang berfungsi sebagai wadah kegiatan sosial.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 100116 Sigumuru

Strategi guru adalah suatu perencanaan yang disusun secara sistematis dan terarah oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang telah diterapkan. Strategi ini mencakup serangkaian keputusan dan tindakan yang berkaitan dengan pilihan metode, pendekatan, teknik, media, serta pengelola kelas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan kondisi lingkungan sekolah.

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 dikelas. Guru bukanlah seorang sumber ilmu tunggal bagi siswa. Pendidikan sekarang menerapkan guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Banyak cara yang dilakukan paara guru untuk merealisasikan hal itu. Mulai dari membuat strategi pembelajaran yang mengharuskan siswa lebih aktif hingga menggunakan

media pembelajaran baru.

Berdasarkan hasil obsevasi pembelajaran guru sebelum melaksanakan pembelajaran, guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang secara khusus memuat pemanfaatan barang bekas sebagai media utama. Dalam penyusunannya, guru mempertimbangkan materi yang disampaikan, guru juga menyiapkan berbagai jenis barang bekas yang mudah diperoleh. Penyiapan ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa memiliki cukup bahan untuk bereksporasi dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih jenis barang bekas yang akan digunakan.⁷⁰

Adapun strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SD Negeri 100116 Sigumuru dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran Kebebasan Berkspresi

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai “Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 100116 Sigumuru”, Penelitian dilaksanakan di kelas V. Peneliti mengobservasi bagaimana strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran terutama di

⁷⁰ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Rabu, tanggal 4 Februari 2026

dalam mata pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Berdasarkan hasil obsevasi kegiatan pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengepresikan ide dan gagasan secara bebas melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat terbuka, parsipatif dan memberikan kebebasan kepada siswa.⁷¹ Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam mengembangkan kreativitas siswa guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terbuka, contoh karya. Anggina S, Menjelaskan :

peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa sangat penting terutama pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Guru bukan hanya sebagai menyampaikan materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator dan inspirator dalam proses pembelajaran⁷²

Dalam membina kreativitas seorang siswa, guru perlu mempunyai strategi pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak monoton seperti penggunaan strategi pembelajaran yang merangsang pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan hasil obsevasi strategi yang digunakan ibu Anggina setiap pembelajaran seni budaya dan prakarya adalah strategi kebebasan berkreasi⁷³ . Misal pada kegiatan membuat kota pensil dari kain perca, guru terlebih dahulu memberikan arahan umum mengenai cara membuat

⁷¹ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Jumat, tanggal 6 Februari 2026

⁷² Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 2 Maret 2026

⁷³ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Jumat, tanggal 6 Februari 2026

karya seni tersebut, siswa memperhatikan penjelasan tersebut sebagai dasar dalam berkarya. Berdasarkan hasil observasi guru tidak menentukan model, warna atau hiasan yang akan dibuat siswa. Siswa diberikan kebebasan untuk menuangkan ide dan kreativitas masing-masing.⁷⁴ Dengan adanya strategi tersebut siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk karya nyata. Anggina S, menjelaskan:

Yah, Dalam belajar saya sebagai guru SBDP, mempunyai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa yaitu dengan strategi kebebasan berkreasi, strategi pemberian hadiah (reward) dan strategi kolaborasi dan kerja sama.⁷⁵

Anggina S, menjelaskan:

“Alasan ibu memilih strategi kebebasan berkreasi karena dengan adanya strategi tersebut. Siswa tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk karya nyata dan siswa dapat menunjang ide-ide imajinasi mereka melalui kebebasan berkreasi dan dapat mengembangkan kreasivitasnya.”⁷⁶

Ahmad Fauzi Siregar sebagai siswa kelas V berkata “Iyah, Guru memberikan kebebasan kepada kami untuk membuat karya sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing”⁷⁷

⁷⁴ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 7 Februari 2026

⁷⁵ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 3 Maret 2026

⁷⁶ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

⁷⁷ Ahmad Fauzi, Siswa Kelas V, *Wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

Berdasarkan hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki strategi khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat merangsang kreaativitasan siswa, sebagaimana ibu Anggina menggunakan strategi kebebasan berkspresi. Kebebasan berkspresi dimana guru memberikan kebebasan untuk siswa memilih karya seni yang akan dibuat dan menuangkan ide-ide dan gagasan masing-masing siswa.

Strategi kebebasan berekspresi merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, membuat siswa kreatif, imajinatif dalam mengembangkan ide, gagasan, dan siswa tanpa dibatasi oleh aturan. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya, strategi ini sangat efektif diterapkan dengan memanfaatkan barang bekas sebagaai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil obsevasi guru menjelaskan cara mengelolah barang bekas menjadi karya yang bernilai guna dan Pemanfaatan barang bekas juga menanamkan nilai kepedulian terhdap lingkungan.⁷⁸ Penggunaan barang bekas membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa bisa membuat berbagai karya dari barang bekas, dengan barang bekas siswa dapat berkreasi dan mencoba berbagai ide baru dalam membuat karya. Ketika guru memberikan kebebasan kepada

⁷⁸ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 7 Februari 2026

siswa untuk mengekspresikan ide atau gagasan dalam membuat karya, siswa merasa senang. Siswa bisa berimajinasi dan ide yang saya miliki tanpa merasa takut salah. Anggina S, menjelaskan:

Iyah, Saya menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya, menurut saya barang bekas sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa karena menuangkan ide dan menciptakan berbagai karya dari barang yang tidak dipakai dan mudah ditemukan dilingkungan sekitar sehingga tidak membeani orang tua dan siswa belajar untuk peduli terhadap lingkungan⁷⁹

Siswi Kelas V Naifa Azmi Pulungan, menjelaskan:

Iyah, Penggunaan barang bekas membuat pelajaran lebih menarik, kami bisa membuat berbagai karya dari barang-barang bekas kami dapat berkreasi dan mencoba berbagai ide baru dalam membuat karya seni dari barang bekas⁸⁰

Siswa Kelas V Ikram Maulana, menjelaskan:

Menurut saya, ketika guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide atau gagasan dalam membuat karya, saya merasa senang. Saya bisa membuat karya sesuai dengan imajinasi dan ide yang saya miliki tanpa merasa takut salah⁸¹

Melalui strategi kebebasan berekspresi, siswa terlihat lebih kreatif, antusias dan imajinatif dalam mengikuti pembelajaran siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai kemungkinan bentuk karya yang dapat dihasilkan dari barang bekas. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa

⁷⁹ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

⁸⁰ Naifa Azmi, Siswa Kelas V, *Wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 5 Maret 2026

⁸¹ Ikram Maulana, Siswa Kelas V, *Wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 5 Maret 2026

terlibat langsung dalam proses pembuatan karya. Siswa juga merasa tertantang untuk menciptakan suatu karya yang unik dari bahan yang sebelumnya dianggap tidak berguna. Dengan demikian, strategi kebebasan berekspresi melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seperti botol plastik, kain perca, pipet, kardus dan bahasan bekas lainnya dapat membuat siswa lebih bersemangat. Anggina S, menjelaskan:

Respon siswa terhadap penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran sangat positif. Siswa terlihat antusias dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung, terutama pada mata pembelajaran SBDP. Siswa merasa tertarik karena bisa langsung praktik untuk membuat suatu karya⁸²

siwa kelas V Wisnu Aji, Menjelaskan:

Iyah, Saya Senang belajar seni budaya dan prakarya karena tidak membosankan kami bisa membuat kerajinan berbagai karya seni dari barang bekas seperti kardus, botol plastik dan bahan bekas lainnya bu⁸³

Berdasarkan hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menggunakan Strategi Kebebasan Berkspresi dapat mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Guru memberikan ruang ide, gagasan, dan imajinasi mereka melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru tidak membatasi bentuk karya yang harus dihasilkan, melainkan memberikan arahan umum mengenai tujuan pembelajaran, kemudian membebaskan siswa untuk berkreasi sesuai

⁸² Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

⁸³ Wisnu Aji, Siswa Kelas V, *Wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 5 Maret 2026

dengan kemampuan dan minat masing-masing. Strategi guru seni budaya dan prakarya dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran bahwa hasil observasi peneliti sesuai dengan hasil wawancara kepada guru seni budaya dan prakarya dan peserta didik mengenai strategi guru memberikan kebebasan berekspresi.⁸⁴

Terkait dengan strategi guru dalam pembelajaran kebebasan berekspresi untuk mengembangkan kreativitas siswa, guru Seni budaya dan prakarya tidak hanya menjelaskan materi saja. Dalam hal ini, guru berusaha membuat suasana belajar yang mendukung keadaan dan kebebasan psikologi siswa walaupun belum sepenuhnya dilakukan. Jika kebebasan berfikir kreatif siswa dibatasi, siswa akan menjadi kurang tertantang untuk terus menerus mengeksplorasi rasa ingin tahunya, enggan mencoba suatu hal sehingga perkembangan kreativitasnya, terutama dalam materi pemanfaatan barang bekas.⁸⁵

Kreativitas siswa setelah diterapkannya strategi kebebasan berekspresi, sebelum strategi tersebut diterapkan, kreativitas siswa dalam membuat karya masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan ide serta kecenderungan siswa untuk hanya mengikuti contoh karya yang diberikan guru. Setelah guru menerapkan strategi kebebasan berekspresi dalam pelajaran, siswa diberi kesempatan

⁸⁴ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Senin, tanggal 2 Maret 2026

⁸⁵ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Rabu, tanggal 4 Maret 2026

yang luas untuk mengembangkan ide dalam memanfaatkan barang bekas. Dengan adanya kebebasan tersebut, siswa terlihat lebih kreatif dalam proses pembelajaran tanpa takut salah. Anggina S, Menjelaskan :

Iyah, Terdapat perubahan yang cukup terlihat pada kreativitas siswa setelah saya menerapkan strategi kebebasan berekspresi siswa menjadi lebih berani mengembangkan atau menuangkan ide mereka tanpa merasa takut salah, variasi karya yang dihasilkan menjadi lebih beragam karena siswa tidak lagi terpaku pada contoh yang diberikan guru, kepercayaan diri siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari keberanian siswa menunjukkan karyanya di depan kelas.⁸⁶

2. Strategi Pemberian Hadiah (*reward*) Sebagai Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Strategi pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam mengarahkan proses belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Selain itu, strategi pembelajaran juga membantu guru dalam mengelola kelas, memahami karakter siswa yang berbeda-beda. Dengan adanya strategi pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Anggina S, Menjelaskan :

Menurut saya penggunaan strategi pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Strategi pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam mengarahkan proses belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

⁸⁶ Anggina S, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

Salah satu strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu, strategi pemberian hadiah (*reward*). Strategi pembelajaran pemberian hadiah (*reward*) adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas usaha, keaktifan dan hasil karya yang siswa buat dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga lebih termotivasi. Pada pertimbangan bahwa apresiasi merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran, seperti botol plastik, kardus, kain tidak dipakai dan bahan daur ulang lainnya. Siswa dituntut untuk berani menuangkan ide-ide berimajinasi, dan menghasilkan karya yang berbeda-beda. Oleh karena itu, di perlukan dorongan positif agar siswa merasa percaya diri dalam berkarya dengan memberi apresiasi atau pemberian hadiah dalam bentuk pujian, hadiah atau pengakuan karya terbaik. Anggina S, Menjelaskan :

Strategi pembelajaran pemberian hadiah (*reward*) adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas usaha, keaktifan dan hasil karya yang mereka buat dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk berani menuangkan ide-ide berimajinasi, dan menghasilkan karya yang berbeda-beda. Oleh karena itu, di perlukan dorongan positif agar siswa merasa percaya diri dalam mengembangkan kreativitas berkarya dengan memberi apresiasi⁸⁷

⁸⁷ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

Anggina S, Menjelaskan :

Pemilihan strategi pemberian hadiah (*reward*) didasarkan pada pertimbangan bahwa apresiasi salah satu faktor penting dalam mengembangkan kreativitas siswa dan motivasi siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.⁸⁸

Selama pembelajaran berlangsungnya guru memberikan reward kepada siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, maupun menyelesaikan tugas dengan baik, serta menghasilkan karya yang kreatif, kebaruan karya, kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan kreativitas. Bentuk *reward* yang diberikan tidak selalu berupa hadiah besar, tapi dapat berupa pujian, tepuk tangan bersama, nilai tambahan, ataupun hadiah sederhana.⁸⁹ Siswa merasa senang ketika guru memberikan hadiah atau penghargaan dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menjadi termotivasi untuk berusaha membuat karya yang lebih baik dari sebelumnya.

Anggina berkata“ Bentuk hadiah (*reward*) yang saya berikan biasanya berupa pujian, tepuk tangan bersama, nilai tambahan atau hadiah sederhana”⁹⁰

Siswi kelas V Tasya Humairah Hutabarat, menjelaskan:

“ Iyah, Menurut saya bu pemberian hadiah membuat saya merasa senang dalam mengembangkan kreativitas ketika guru memberikan hadiah atau penghargaan dan kami lebih

⁸⁸ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

^{89 89} Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 7 Februari 2026

⁹⁰ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

semangat dalam mengikuti pembelajaran.”⁹¹

Pemberian hadiah (*reward*) kepada peserta didik terbukti dalam meningkatkan motivasi kreativitas siswa yang didukung dengan kelebihan reward itu sendiri yakni menjadi pendorong bagi siswa lainnya untuk mengikuti temannya yang telah memperoleh pujian, nilai tambahan dan hadiah dari guru, baik dalam membuat karya seni yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat karya dengan memanfaatkan barang bekas. Setelah siswa menyelesaikan karya tersebut, guru memberikan penilaian dengan memperhatikan proses yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Beberapa indikator yang digunakan antara lain kemampuan siswa dalam menghasilkan ide atau gagasan baru, keunikan karya yang dibuat, kemampuan memanfaatkan barang bekas, serta kerapian dan ketelitian dalam menyelesaikan karya.

Anggina S, menjelaskan:

Dalam menilai kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya saya sebagai guru menggunakan beberapa indikator, pertama kencana ide yaitu, kemampuan siswa dalam menghasilkan karya, kedua keunikan atau kebaruan karya siswa, ketiga kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, keempat kemampuan siswa dalam memperinci dan menyempurnakan karya.⁹²

Berdasarkan hasil penyelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan beberapa indikator tersebut, guru dapat menilai

⁹¹ Tasya Humairah, Siswi Kelas V, Wawancara, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 5 Maret 2026

⁹² Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, wawancara, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

sejauh mana tingkat kreativitas siswa dalam berkarya. Penilaian ini tidak hanya berfokus pada siswa yang menghasilkan karya terbaik, tetapi juga memperhatikan usaha dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemberian *reward* atau hadiah biasanya dilakukan secara langsung didalam kelas setelah siswa menyelesaikan karya dan sudah dinilai oleh guru. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat siswa sangat antusias ketika guru menerapkan strategi pemberian hadiah (*reward*). Siswa menjadi lebih bersemangat dalam membuat karya yang lebih bagus dan unik, siswa juga terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta berusaha menghasilkan karya yang terbaik.⁹³

Strategi pemberian reward juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa yang mendapatkan reward merasa bangga atas hasil karya yang telah mereka buat. Hal ini mendorong siswa terus berusaha mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat karya yang lebih baik pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Sementara itu siswa yang belum mendapatkan reward juga terdorong untuk berusaha agar dapat menghasilkan karya yang lebih kreatif. Siswi kelas V Nuraqila Fatimah, menjelaskan;

Menurut saya bu, Adanya pemberian hadiah (*reward*) membuat saya lebih percaya diri dalam membuat karya. Ketika guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berkarya bagus, saya merasa termotivasidan

⁹³ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Rabu, tanggal 4 Maret 2026

mengembangkan kemampuan kreativitas dan berusaha membuat karya yang lebih kreatif. Saya juga menjadi lebih berani mencoba ide-ide baru ketika membuat karya dari barang bekas.⁹⁴

Berdasarkan hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pemberian hadiah (*reward*) mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya. Siswa mulai mencoba berbagai cara dalam mengolah bahan bekas seperti botol plastik, kain bekas pipet dan kardus menjadi karya yang menarik. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta lebih serius dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Strategi guru seni budaya dan prakarya dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran bahwa hasil observasi peneliti sesuai dengan hasil wawancara kepada guru seni budaya dan prakarya dan peserta didik mengenai strategi pemberian hadiah (*reward*).⁹⁵

3. Strategi Kolaborasi dan Kerja Sama

Dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya ditemukan bahwa guru menerapkan strategi kolaborasi dan kerja kelompok dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Strategi ini diterapkan karena guru menilai bahwa kreativitas siswa akan lebih berkembang apa bila siswa bekerja sama,

⁹⁴ Nuraqila Fatimah, Siswi Kelas V, wawancara, di SD Negeri 100116 Sigumuru, 4 Maret 2026

⁹⁵ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Rabu, tanggal 3 Maret 2026

saling betukar ide, serta menyelesaikan karya secara kolektif.⁹⁶

Penerapan strategi kolaborasi dan kerja sama dapat mengembangkan kreativitas. Selama pembelajaran berlangsungnya strategi ini menunjukkan perkembangan kreativitas siswa melalui indikator kelancaran menghasilkan ide. Diskusi kerja kelompok siswa memberikan banyak usulan cara mengolah barang bekas yang akan digunakan strategi ini juga membangun. Keluwesan berpikir. Siswa mampu menerima ide yang berbeda dan menggabungkannya menjadi satu konsep karya bersama dan siswa dapat memilih berbagai jenis barang bekas yang berbeda untuk membuat satu jenis karya, keaslian; siswa menghasilkan karya berbeda-beda setiap kelompok dan hiasan tersendiri, elaborasi; karya yang dihasilkan lebih rinci dan detail karena dikerjakan bersama.⁹⁷

Strategi kolaborasi dan kerja sama merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar secara bersama. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya, strategi ini sangat relevan karena proses berkarya tidak hanya membutuhkan keterampilan individu, tetapi juga pertukaran ide, komunikasi, serta kemampuan berkerja sama. Melalui penerapan strategi kolaborasi dan kerja sama, pembelajaran seni budaya dan prakarya

⁹⁶ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 25 April 2026

⁹⁷ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 25 April 2026

menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran pengalaman belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses penciptaan karya. Anggina S, menjelaskan:

Menurut saya, strategi kolaborasi dan kerja sama penting diterapkan pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya karena pelajaran ini menuntut siswa aktif berkarya dan mengepresikan ide. Melalui kerja sama, siswa dapat berdiskusi, bertukar gagasan, dan saling membantu sehingga ide yang muncul lebih beragam dan kreativitas siswa berkembang.⁹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa strategi kolaborasi dan kerja sama dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Selain menengembangkan kemampuan berkarya, strategi ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, sikap tanggung jawab, serta peduli lingkungan.

Dalam pembelajaran berbasis kolaborasi, siswa ditempatkan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses penciptaan karya. Dalam hal ini , guru membentuk kelompok belajar agar terjadi pertukan ide, pengalaman dan keterampilan antara anggota kelompok. Siswa saling bertukar pendapat, menyampaikan ide, serta mengkombinasikan gagasan yang muncul menjadi konsep karya yang lebih matang. Interaksi tersebut

⁹⁸ Anggina s, Guru Seni Budaya dan Prakarya, *wawancara*, di SD Negeri 100116 Sigumuru, Sabtu 25 April 2026

memunculkan berbagai alternatif solusi dan desain karya yang lebih variatif dibandingkan apabila siswa berkerja secara individu. Dengan demikian kreativitas berkembang melalui proses kolaboratif yang mendorong siswa untuk berpikir lebih luas dan terbuka terhadap ide baru.⁹⁹

Pelaksanaan kerja kelompok dalam pembelajaran guru membentuk kelompok agar siswa dapat saling melengkapi kemampuan. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan kerja kelompok, siswa melakukan diskusi untuk menentukan ide karya yang akan dibuat. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dengan berkeliling kelas untuk memberikan bimbingan dan bantuan siswa yang mengalami kesulitan. Diakhir pembelajaran, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya didepan kelas dan kelompok lain memberi tanggapan serta apresiasi¹⁰⁰

Berdasarkan hasil obsevasi siswa yang sebelumnya terlihat pasif mulai berani memberikan saran dan ikut terlibat dalam proses pembuatan karya. Dukungan dari teman kelompok membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kolaboratif dapat menumbuhkan keberanian berekspresi sebagai bagian dari kreativitas.¹⁰¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan tentang Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa

⁹⁹ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 25 April 2026

¹⁰⁰ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 25 April 2026

¹⁰¹ Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Sabtu, tanggal 25 April 2026

pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SDN 100116 Sigumuru Angkola Barat terdapat beberapa strategi guru yaitu: Strategi kebebasan berekspresi, strategi pemberian hadiah (reward) dan strategi kolaborasi dan kerja sama.

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kreativitas, keaktifan, serta motivasi belajar siswa. Untuk memperkuat pemahaman dan memberikan gambaran yang luas mengenai temuan dalam penelitian ini, maka dilakukan perbandingan dengan hasil penelitian lain yang memiliki topik, fokus atau variabel yang relevan. Analisis komparatif dengan hasil penelitian lain bertujuan untuk melihat kesamaan, perbedaan serta hal-hal baru yang ditemukan dalam penelitian ini.

Perbandingan dengan penelitian yang dilakukan Wijaya dalam penelitiannya yang berjudul “Strategi Guru Seni Budaya dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa di Masa Pembelajaran Tatap Muka” membahas berbagai cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan kreativitas daya cipta siswa dalam mata pelajaran seni.

Temuan penelitian Wijaya menyatakan bahwa salah satu kunci keberhasilan dalam mengembangkan kreativitas adalah dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan bentuk, desain,

dan cara pengerjaan karya mereka, serta peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan tanpa membatasi ide siswa. Hal ini sangat sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana guru memberikan ruang seluas-luasnya bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan mereka, serta memberikan masukan yang bersifat membangun dan mendukung. Kedua penelitian juga memiliki kesamaan dalam cara memandang hasil belajar, di mana kreativitas tidak dinilai hanya dari keindahan atau kesempurnaan hasil akhir karya, tetapi juga dari proses yang dilalui siswa, termasuk usaha, cara berpikir, dan keunikan ide yang mereka miliki.

Pesamaan dalam kedua penelitian, disepakati bahwa guru yang berhasil mengembangkan kreativitas adalah mereka yang tidak membatasi ide siswa, melainkan memberikan arahan dan dorongan agar siswa berani mencoba dan mengekspresikan pemikirannya. Hal ini sama dengan apa yang ditemukan dalam penelitian ini, di mana guru memberikan kebebasan berekspresi kepada siswa untuk menentukan bentuk karya, memberikan masukan yang membangun, serta menghargai setiap hasil usaha siswa dengan cara pemberian hadiah (*reward*). Hal ini menunjukkan bahwa keduanya memahami bahwa pengembangan kreativitas merupakan proses yang membutuhkan perhatian terhadap perjalanan belajar siswa, bukan hanya produk akhirnya.

Perbedaan yang paling mendasar terletak pada media atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya membahas strategi guru secara umum dan tidak mengkhususkan

pada jenis media atau bahan tertentu. Dalam penelitiannya, media yang dibahas beragam dan tidak terfokus pada pemanfaatan barang bekas atau limbah. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengkaji bagaimana strategi tersebut diterapkan dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media utama, sehingga analisis yang disajikan lebih spesifik dan mengaitkan strategi dengan pemanfaatan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar. Karena penelitian Wijaya bersifat umum dan tidak terikat pada jenis bahan tertentu, pembahasan dalam penelitian tersebut belum menguraikan aspek manfaat lain selain pengembangan kreativitas, seperti penanaman nilai kepedulian lingkungan dan efisiensi biaya pembelajaran. Sebaliknya, penelitian ini menemukan bahwa selain mengembangkan daya cipta, penggunaan barang bekas juga membawa dampak positif lain, yaitu menumbuhkan kesadaran siswa untuk menjaga lingkungan dan mengurangi biaya kebutuhan pembelajaran, yang tidak menjadi fokus pembahasan dalam penelitian Wijaya.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian di atas penelitian yang dilakukan oleh Wijaya, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan prinsip dan tujuan mendasar, yaitu sama-sama membuktikan bahwa peran guru yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai merupakan faktor utama dalam mengembangkan kreativitas siswa. Baik dalam penelitian ini maupun penelitian Wijaya, disepakati bahwa guru harus berperan sebagai pendukung dan pemberi ruang bagi siswa untuk berkembang.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang penulis peroleh di SD Negeri 100116 Sigumuru, Adapun strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

1. Menggunakan strategi kebebasan berekspresi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, strategi kebebasan berekspresi merupakan salah satu strategi yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Dalam strategi ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi siswa secara bebas dalam membuat karya seni dari barang bekas. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memberikan arahan umum mengenai proses pembuatan karya, namun tidak dibatasi bentuk, maupun hiasan karya yang di buat oleh siswa, oleh karena itu siswa lebih terlihat aktif, antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran untuk mengembangkan kreativitasnya. Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih kreatif dalam memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar. Siswa dapat menciptakan berbagai karya yang berbeda sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Setelah diterapkannya strategi kebebasan berekspresi, kreativitas siswa mengalami peningkatan. Sebelumnya siswa cenderung hanya mengikuti contoh karya yang diberikan oleh guru, keberanian siswa dalam mencoba membuat karya masih tergolong rendah, kepercayaan diri siswa juga masih kurang dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran tergolong pasif. Namun setelah diberikan kebebasan berekspresi siswa menjadi lebih berani mengembangkan kreativitasnya melalui mengemukakan ide dan imajinasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi kebebasan berekspresi mampu mengembangkan kreativitas siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, mengembangkan imajinasi serta menghasilkan karya yang beragam

2. Strategi Pemberian Hadiah (*Reward*)

Selain menggunakan strategi kebebasan berekspresi, guru juga menerapkan strategi pemberian hadiah (*reward*) dalam proses pembelajaran. Strategi ini digunakan dalam bentuk apresiasi terhadap usaha dan hasil karya siswa dalam membuat karya. Pemberian reward bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa dan memotivasi. Reward yang diberikan oleh guru tidak selalu berupa hadiah besar, tetapi dapat berupa pujian, tepuk tangan bersama, dan nilai tambahan.

Dalam proses pembelajaran guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat karya seni dari barang bekas. Setelah siswa menyelesaikannya karya tersebut, guru melakukan penilaian dengan

memperhatikan indikator kreativitas seperti kemampuan menghasilkan ide atau gagasan, keunikan atau kebaruan karya, kemampuan mengembangkan ide, ketelitian dan kerapian dalam menyelesaikan karya. Reward juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa yang mendapatkan penghargaan merasa bangga atas hasil karya yang telah dibuat. Sementara itu siswa yang belum mendapat reward juga termotivasi mengembangkan kreativitas untuk berusaha lebih baik pada pembelajaran berikutnya.

3. Strategi Kolaborasi dan Kerja sama

Selain menggunakan strategi kebebasan berekspresi, strategi pemberian hadiah (*reward*) guru juga menerapkan strategi kolaborasi dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa penerapan strategi kolaborasi dan kerja kelompok dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penerapan strategi ini mampu meningkatkan kreativitas siswa yang ditunjukkan melalui indikator kelancaran menghasilkan ide, keluwesan berpikir, keaslian karya, dan kemampuan elaborasi. Melalui kerja kelompok, siswa aktif berdiskusi, bertukar gagasan, menggabungkan ide, serta menghasilkan karya yang lebih variatif dan detail. Selain mengembangkan kreativitas, strategi kolaborasi dan kerja kelompok juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, rasa

tanggung jawab, kepercayaan diri, serta kepedulian terhadap lingkungan melalui pemanfaatan barang bekas. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses berkarya.

Dengan demikian, strategi kolaborasi dan kerja kelompok dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan strategi, terjadi peningkatan kreativitas siswa.

Tabel IV.5
Indikator Perubahan Kreativitas¹⁰²

No	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Keberanian Mencoba	Rendah	Meningkat
2	Variasi Karya	Terbatas	Beragam
3	Kepercayaan Diri	Kurang	Baik
4	Partipasi Siswa	Pasif	Aktif
5	Imajinasi Siswa	Terbatas	Berkembang

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa strategi guru efektif dalam mengembangkan kreatifitas siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menghasilkan karya yang lebih variatif.

¹⁰² Observasi dengan ibu Anggina S yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI 100116 Sigumuru, pada hari Kamis, tanggal 5 Maret 2026

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran di SD Negeri 100116 Sigumuru dapat disimpulkan yaitu:

1. Strategi kebebasan berekspresi dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Strategi ini membuat siswa kreatif dan imajinatif dalam mengembangkan ide, gagasan, dan membuat karya seni dari barang bekas. Dengan memberi kesempatan pada siswa mengemukakan ide dalam mengembangkan kreativitas.
2. Strategi pemberian hadiah (*reward*) sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan hasil karya siswa. Strategi pemberian reward memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas siswa. Melalui pemberian reward, siswa merasa dihargai atas usaha dan karya yang telah dihasilkan. Hal ini dapat mengembangkan kreativitas serta mendorong siswa lebih kreatif. *Reward* yang diberikan guru dapat berupa pujian, nilai tambahan, tepuk tangan, dan hadiah sederhana.
3. Strategi kolaborasi dan kerja sama. Strategi ini mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya. Siswa terlihat saling berdiskusi, berbagi ide, serta kerja sama dalam menyelesaikan tugas berbasis pemanfaatan barang bekas.

Strategi kebebasan berekspresi, Strategi pemberian hadiah (*reward*), dan Strategi kolaborasi dan kerja sama yang diterapkan guru berdampak nyata dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan dapat terus mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran
2. Bagi Siswa, diharapkan lebih aktif dan berani dalam mengembangkan ide, serta kreativitas dalam membuat karya seni, terutama dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang kreatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan prakarya dan seni.
4. Bagi peneliti, Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya supaya lebih memahami serta mendalami penelitian terkait strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2018). *kreatif adalah koentji* (pertama). Yogyakarta: trans idea publishing.
- Ambarsari, D., & Susanto, M. R. (2024). Peningkatan Dimensi Kreativitas SBdP melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Terintegrasi Ajaran Tri N. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 771–777. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.843>
- firdaus, F.M., & Lubis, M.A. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Helsya Nurahma, A. dan F. R. (2024). *Mengembangkan Kreativitas Pada Melalui Kegiatan Finger Painting*. 03, 210–216.
- Hamidayani. K. (2018). Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Di Kelas IV C SD Negeri No 64/I Muara Bulian. Universitas Jambi
- Imroati, I. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Barang Bekas. *Educatio*, 14(1), 64–72. <https://doi.org/10.29408/edc.v14i1.1280>
- Laksana, R. B., & Hera, T. (2023). *Pengaruh Metode Ekspresi Bebas terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif Wayang Kulit Palembang The Influence of Free Expression Methods on Students ' Creativity in Making Decorative Works of Palembang Leather Wayang*. 3(2), 196–210.
- Afri Lisa Dwi, Mega Utami Hasibuan, Nisaiy Darussakinah Harahap, Ananda Aditya Sari Harahap, Siti Fatimah Sitorus, & Dianny Rachma Khairia Batubara. (2024). Pemanfaatan Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Dusun 3 Desa Aman Damai. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 65–70. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i2.2845>
- Mahsun. (2021). *Metologi Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Mardiana. (2024). *Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu*. [Skripsi]. universitas islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

- Mareza, L. (2024). The Role of Teachers in Shaping Students' Creativity in Inclusive Primary Schools. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16(2). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v16i2.24085>
- Mumpuni, A., Azizah, S., Rahma, S. A., Utami, D., Indah Safitri, N., Aswat Tiana, F., Kartika Putri, D. A., & Aditya Pratama, A. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 8–14. <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i01.748>
- Mulyani, N. (2017). *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurlely, Mudatsir & Nobertus Tri Suswanto Saptadi, D. (2025). *Manajemen Pengelolaan Kelas* (Andri Cahyo Purnomo (ed.)). PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Lubis Maulana Arafat dan Azizan Nashran. (2019). *Pembelajaran Tematik SD/MI* (alvina (ed.)). samudra biru.
- Lubis Maulana Arafat. (2022). *Model model pembelajaran PPkn di SD/MI*. samudra biru.
- Pelita, P., Bangun, D., Kecamatan, K., & Rasau, R. (2024). *Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran SBDP pada Kreativitas Siswa Kelas IV SD 2 Mejobo Kudus*. 4(9), 1409–1416.
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639–652. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>
- Prihantini. (2021). *strategi pembelajaran SD* (bunga sari fatmawati (ed.)). PTbumi aksara.
- Sulistyowati Prihatin dan Yasa Arnelia Dwi. (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPS sd*. Ediide Infografika.
- Olimpiana, P.& Utami, N.P. (2017). *punya barang bekas*. trans idea publishing.
- Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Khalid, N. (2023). Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 89–96.
- Rahmawati, A., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2019). Analisis Keterampilan Berkolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 430-443.

- Regina, B. D., Wijayaningputri, A. R., & Kurniawan, W. (2022). Pendamping Pemanfaatan Bahan Bekas dengan Decoupage untuk Mengembangkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1454–1461. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7844>
- Rianto, G., Hanafi, R., Negeri, I., & Bonjol, I. (2024). *Strategi Pembelajaran*. 4.
- Rohmah, L. (2024). *Pemberian Reward dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini : StdudinKualitatif Deskriptif*. 07(02), 60–73.
- Pulungan, S. & Daulay, M.R. (2024). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Septaria, L., & Wulandari, R. (2023). *Penerapan Metode Ekspresi Bebas Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Kelompok Bermain Usia 5-6 tahun*. 2(2), 171–175.
- Siswoyo, A. A., Zakiyah, L., Annisa, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Madura, U. T., & Indah, P. T. (2024). *Strategi Guru dalam Mengelola Minat Belajar*. 2(12).
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Kuntitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suyadi. (2018). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tauhid, R. (2024). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Media Loose Parts Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas 1 di SDN 22 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 951–960.
- Vermana, D. Y., & Sylvia, I. (2019). Penerapan Model Group Investigation dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas XI IPS di SMAN 6 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 60–68.
- Yunadia, M., Ruslan, R., Rusli, R., & Hastuty, H. (2023). Students' Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Problems. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2), 141–149. <https://doi.org/10.35877/soshum1692>

Lampiran II

Kisi-Kisi Observasi

NO	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Butir Pengamatan
1	Persiapan Pembelajaran	a. Penyusunan perencanaan pembelajaran yang memuat pemanfaatan barang bekas b. Penyiapan alat dan bahan berupa barang bekas c. Perencanaan penerapan strategi pembelajaran	1. Guru Menyusun rencana pembelajaran yang mencantumkan penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran 2. Guru menyiapkan berbagai jenis barang bekas yang beragam dan sesuai dengan materi 3. Guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam berkarya
2	Indikator kreativitas: Kelancaran Berpikir (<i>Kemampuan menghasilkan banyak ide, gagasan, atau usulan pemecahan masalah</i>)	Siswa mampu mengemukakan berbagai pendapat dan gagasan, serta guru memberikan ruang agar hal tersebut dapat muncul	1. Guru mendorong siswa untuk menyampaikan berbagai ide-ide baru untuk menghasilkan karya 2. Siswa memberikan banyak usulan cara mengolah barang bekas yang akan digunakan 3. Guru memberikan apresiasi terhadap setiap ide yang

			disampaikan siswa
3	Indikator Kreativitas: Keluwesan Berpikir (kemampuan menggunakan berbagai cara, bahan, atau sudut pandang yang berbeda dan tidak terpaku pada satu metode saja)	Siswa dapat menggunakan berbagai pendekatan dan bahan, serta mampu menyesuaikan cara kerja jika menghadapi kesulitan.	1. Siswa dapat memilih berbagai jenis barang bekas yang berbeda untuk membuat satu jenis karya 2. Siswa memanfaatkan barang bekas dengan fungsi yang berbeda dari fungsi aslinya 3. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggunakan Teknik atau cara pembuatan yang beragam
4	Indikator Kreativitas: Keaslian atau Keunikan (kemampuan menghasilkan karya atau gagasan yang memiliki ciri khas sendiri dan tidak hanya meniru orang lain)	Hasil karya dan ide siswa menunjukkan perbedaan satu sama lain, serta guru mendorong munculnya hal-hal baru dan khas.	1. Guru tidak memberikan contoh karya yang harus diikuti secara persis, hanya memberikan Gambaran umum 2. Siswa menghasilkan karya yang berbeda satu sama lain meskipun menggunakan jenis barang yang sama

			3. Siswa menambahkan unsur atau hiasan tersendiri
5	Indikator Kreativis: Kemampuan Mengembangkan gagasan (<i>kemampuan mengembangkan ide awal menjadi karya yang nyata, menyempurnakan hasil</i>)	a. Siswa mampu mewujudkan idenya, dan memperbaiki hasil karyanya menjadi lebih baik	1. Siswa mampu mengemmbangkan ide awalnya menjadi sebuah karya yang utuh
6	Penerapan Strategi Kebebasan Berekspresi	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengepresikan gagasan dan keiginan mereka dalam proses pembelajaran	1. Guru menggunakan Strategi kebebasan berekspresi 2. Guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan bentuk karya yang akan dibuat 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswanuntuk menyampaikan pendapat dan ide tanpa dihambat 4. Guru tidk membatasi siswa dalam mengeksplorasi bahan dan cara karyanya
7	Penerapan Strategi Pemberian Hadiah (<i>reward</i>)	Guru memberikan penghargaan dengan cara dan bentuk yang tepat untuk memotivasi siswa mengembangkan	1. Guru memberikan penghargaan atau <i>reward</i> tidak hanya kepada hasil karya terbaik, tetapi juga

		keaktivitasnya	kepada usaha, keaktifan, dan keunikan ide 2. Bentuk pemberian hadiah (<i>reward</i>) berbentuk pujian, hadiah kecil, tambahan nilai, tepuk tangan bersama 3. Pemberian hadiah dilakukan secara adil dan tepat waktu 4. Pemberian hadiah (<i>reward</i>) membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengembangkan kreativitas
8	Penerapan Strategi Kolaborasi dan Kerja Sama	Menyampaikan pendapat Pembentukan kelompok belajar	1. Guru menerapkan strategi pembelajaran kolaborasi dan kerja sama 2. Siswa mampu mengembangkan ide melalui indikator kreativitas 3. Guru membentuk kelompok belajar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan kerja kelompok, siswa

			berdiskusi. 4. Siswa mulai terlihat berani memberikan saran dan ikut terlibat dalam proses pembuatan karya.
9	Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran	Barang bekas digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	1. Siswa mampu mengolah barang bekas menjadi karya yang memiliki nilai guna atau nilai keindahan 2. Siswa memahami bahwa barang bekas dapat dimanfaatkan Kembali dan memiliki nilai manfaat

Lampiran III

LEMBARAN OBSEVASI

Petunjuk pengisian

Lembar Observasi terdiri dari 27 poin

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan kreativitas siswa

NO	Indiator kreativitas	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak	Catatan/ Keterangan
	Persiapan Pembelajaran				
1		Guru Menyusun rencana pembelajaran yang mencantumkan penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran	✓		Guru Menyusun rencana pembelajaran yang menencantumkan penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran sebelum mengajar di kelas.
2		Guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam berkarya	✓		Guru tidak menentukan bentuk / jenis karya yang harus dibuat siswa. Siswa diberikan kebebasan memilih tema dari bahan bekas serta Teknik berkarya sesuai dengan ide masing-masing.
3		Guru menyiapkan berbagai jenis barang bekas yang beragam dan sesuai dengan materi	✓		Guru telah menyiapkan berbagai jenis barang bekas sebelum Pelajaran dimulai, seperti botol plastic, kardus, kain perca, sedotan dan botol aqua. Semua bahan relevan dengan materi SBDP dari barang bekas.
	Indikator Kreativitas Kelancaran Berpikir				
4		Guru mendorong siswa untuk menyampaikan berbagai ide-ide baru untuk menghasilkan karya	✓		Siswa diberi kesempatan menyampaikan ide karya dari barang bekas sebelum praktik. Semua ide siswa ditampung dan

					tidak ada yang ditolak guru.
5		Siswa memberikan banyak usulan cara mengolah barang bekas yang akan digunakan	✓		Siswa aktif memberikan berbagai usulan saat sesi diskusi awal. Banyak ide baru muncul dari siswa terkait cara mengolah barang bekas yang disediakan guru.
6		Guru memberikan apresiasi terhadap setiap ide yang disampaikan siswa	✓		Setiap ide yang disampaikan siswa mendapat respon positif dari guru. Guru memberikan pujian verbal dan tidak ada ide siswa yang diabaikan atau disalahkan.
Indikator Kreativitas: Keluwesannya Berpikir					
7		Siswa dapat memilih berbagai jenis barang bekas yang berbeda untuk membuat satu jenis karya	✓		Siswa diberi kebebasan memilih beberapa jenis barang bekas yang berbeda untuk membuat satu karya. Contoh: untuk membuat tempat untuk meletakkan plaralaran tulis, ada siswa yang mengkombinasikan botol aqua, dengan kain perca.
8		Siswa memanfaatkan barang bekas dengan fungsi yang berbeda dari fungsi aslinya	✓		Siswa berhasil mengubah fungsi barang bekas dari fungsi awalnya menjadi fungsi baru yang kreatif sesuai tujuan pembelajaran.
9		Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggunakan Teknik atau cara pembuatan yang beragam	✓		Guru tidak menetapkan satu teknik pembuatan. Siswa bebas memilih teknik menggunting, menempel, mengecat, merakit, atau menjahit sesuai ide karya masing-masing.

	Indikator Kreativitas: Keasliana atau Keunikan				
10		Guru tidak memberikan contoh karya yang harus diikuti secara persis, hanya memberikan Gambaran umum	✓		Guru hanya menjelaskan tema dan tujuan karya secara umum. Tidak menunjukkan 1 produk jadi yang wajib ditiru. Siswa bebas menginterpretasikan sendiri.
11		Siswa menghasilkan karya yang berbeda satu sama lain meskipun menggunakan jenis barang yang sama	✓		Meskipun bahan dasarnya sama, produk akhir siswa tidak ada yang identik. Setiap siswa menunjukkan ide dan gaya yang berbeda.
12		Siswa menambahkan unsur atau hiasan tersendiri	✓		Siswa tidak hanya merakit barang bekas, tetapi juga menambahkan hiasan sendiri seperti aksesoris, dan detail lain sesuai imajinasi.
	Indikator Kreativitas: Kemampuan Mengembangkan gagasan				
13		Siswa mampu mengembangkan ide awalnya menjadi sebuah karya yang utuh	✓		Siswa dapat merealisasikan ide awalnya sampai selesai menjadi produk jadi yang utuh, tidak berhenti di tengah atau hanya berupa sketsa, atau imajinasi.
	Penerapan Strategi Kebebasan Berekspresi				
14		Guru menggunakan strategi kebebasan berekspresi	✓		Guru menerapkan pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan kreativitas tanpa rasa takut salah.

15		Guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan bentuk karya yang akan dibuat	✓		Guru tidak menentukan bentuk akhir karya. Siswa diberi kebebasan penuh untuk memutuskan mau membuat apa dari barang bekas yang disediakan.
16		Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan ide tanpa dihambat	✓		Guru memberi ruang diskusi terbuka. Setiap siswa yang ingin berpendapat atau mengusulkan ide didengar dan tidak dipotong/diinterupsi.
17		Guru tidak membatasi siswa dalam mengeksplorasi bahan dan cara karyanya	✓		Guru memberi keleluasaan penuh. Siswa boleh bereksperimen dan berimajinasi untuk membuat suatu karya dengan bahan lain dan teknik apapun selama tujuan pembelajaran tercapai.
Penerapan Strategi Pemberian Hadiah (<i>reward</i>)					
18		Guru memberikan penghargaan atau <i>reward</i> tidak hanya kepada hasil karya terbaik, tetapi juga kepada usaha, keaktifan, dan keunikan ide	✓		Pemberian <i>reward</i> guru bersifat inklusif. Tidak hanya karya terindah, tetapi juga siswa yang paling berusaha, aktif bertanya, dan idenya paling unik tetap mendapat apresiasi.
19		Bentuk pemberian hadiah (<i>reward</i>) berbentuk pujian, hadiah kecil, tambahan nilai, tepuk tangan bersama	✓		<i>Reward</i> yang diberikan guru bervariasi dan non-materialistik. Meliputi pujian verbal, hadiah kecil, tambahan nilai, dan apresiasi, berupa tepuk tangan
20		Pemberian hadiah dilakukan secara adil	✓		Guru memberikan <i>reward</i> tanpa pilih kasih

		dan tepat waktu			dan langsung diberikan setelah siswa selesai menampilkan usaha/karyanya, tidak ditunda.
21		Pemberian hadiah (<i>reward</i>) membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengembangkan kreativitas	✓		Setelah diberikan reward, motivasi dan antusiasme siswa meningkat. Mereka terlihat lebih berani mencoba ide baru dan menyelesaikan karya dengan semangat.
Penerapan strategi kolaborasi dan kerja sama					
22		Guru menerapkan strategi pembelajaran kolaborasi dan kerja sama.	✓		Guru membagi siswa dalam kelompok kecil. Siswa saling berbagi tugas, ide, dan bahan untuk menyelesaikan karya barang bekas bersama.
23		Siswa mampu mengembangkan ide melalui indikator kreativitas.	✓		Siswa mampu menghasilkan banyak ide, variasi cara, ide baru yang unik, dan merinci karya dengan detail. Keempat indikator kreativitas muncul dalam proses berkarya.
24		Guru membentuk kelompok belajar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan kerja kelompok, siswa berdiskusi.	✓		Guru menjalankan 3 tahapan pembelajaran kolaboratif: membentuk kelompok, menyampaikan tujuan & aturan, lalu siswa berdiskusi untuk membuat karya barang bekas.
25		Siswa mulai terlihat berani memberikan saran dan ikut terlibat dalam proses pembuatan karya.	✓		Siswa tidak pasif lagi. Mereka berani mengusulkan saran ke teman dan aktif terlibat langsung dalam

					memotong, menempel, merakit, serta menghias karya.
	Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran				
26		Siswa mampu mengolah barang bekas menjadi karya yang memiliki nilai guna atau nilai keindahan	✓		Siswa berhasil mengubah barang bekas menjadi karya yang bisa dipakai/digunakan atau memiliki nilai estetika yang indah.
27		Siswa memahami bahwa barang bekas dapat dimanfaatkan Kembali dan memiliki nilai manfaat	✓		Siswa sadar barang bekas bukan sampah. Mereka paham barang bekas bisa dimanfaatkan lagi dan punya manfaat untuk dibuat karya yang berguna

Lampiran IV

Nama : Anggiana Siagian, S.Pd.

Link Video Wawancara :

LEMBAR WAWANCARA GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana peran guru dalam meningkatkan kreativitas pada siswa?	Peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa sangat penting terutama pada mata Pelajaran seni budaya dan prakarya. Guru bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator dan inspirator dalam proses pembelajaran
2	Apakah ibu mempunyai strategi khusus dalam mengembangkan kreativitas siswa?	Iyah, dalam belajar saya sebagai guru Seni budaya dan prakarya mempunyai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa yaitu dengan strategi kebebasan berekspresi dan pemberian hadiah (reward).
3	Mengapa ibu memilih menggunakan strategi kebebasan berekspresi dalam Pelajaran seni budaya dan prakarya?	Alasan ibu memilih strategi kebebasan berekspresi karena dengan adanya strategi tersebut. Siswa tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk karya nyata dan siswa dapat menurkan ide-ide imajinasi mereka melalui kebebasan berekspresi dan dapat mengembangkan kreaativitasnya
4	Apakah ibu menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran seni budaya dan prakarya?	Iyah, Saya menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya, menurut ibu barang bekas sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa karena menuangkan ide dan menciptakan berbagai karya dari barang yang tidak dipakai dan mudah ditemukan

		dilingkungan sekitar sehingga tidak membeani orang tua dan siswa belajar untuk peduli terhadap lingkungan
5	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran seni budaya dan prakarya?	Respon siswa terhadap penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran sangat positif. Siswa terlihat antusias dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung, terutama pada mata pembelajaran SBDP. Siswa merasa tertarik karena bisa langsung praktik untuk membuat suatu karya.
6	Apakah terdapat perubahan pada kreativitas siswa setelah ibu menerapkan strategi kebebasan berekspresi dalam pembelajaran?	Iyah, Terdapat perubahan yang cukup terlihat pada kreativitas siswa setelah saya menerapkan strategi kebebasan berekspresi siswa menjadi lebih berani mengembangkan atau menuangkan ide mereka tanpa merasa takut salah.
7	Menurut ibu, seberapa penting penggunaan strategi pembelaran dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata Pelajaran seni budaya dan prakarya?	Menurut saya penggunaan strategi pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Strategi pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam mengarahkan proses belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal
8	Apa yang ibu ketahui tentang strategi pembelajaran pemberian hadiah (reward)	Strategi pembelajaran pemberian hadiah (reward) adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas usaha, keaktifan dan hasil karya yang mereka buat dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk berani menuangkan ide-ide berimajinasi, dan menghasilkan karya yang berbeda-beda. Oleh karena itu, di perlukan dorongan positif agar siswa merasa percaya diri dalam mengembangkan kreativitas berkarya dengan memberi apresiasi
9	Apa yang menjadi pertimbangan ibu dalam	Pemilihan strategi pemberian hadiah (reward) didasarkan pada pertimbangan

	menerapkan strategi pemberian hadiah (reward)?	bahwa apresiasi salah satu faktor penting dalam mengembangkan kreativitas siswa dan motivasi siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya
10	Apa saja bentuk hadiah (reward) yang ibu berikan kepada siswa dalam proses pembelajaran?	Bentuk hadiah (<i>reward</i>) yang saya berikan biasanya berupa pujian, tepuk tangan bersama, nilai tambahan atau hadiah sederhana
11	Seberapa penting strategi kolaborasi dan kerja sama diterapkan pada mata Pelajaran seni budaya dan prakarya	Menurut saya, strategi kolaborasi dan kerja sama penting diterapkan pada mata Pelajaran seni budaya dan prakarya karena Pelajaran ini membuat siswa aktif berkarya dan mengepresikan ide. Melalui kerja sama siswa dapat berdiskusi, bertukar gagasan, dan saling membantu sehingga ide yang muncul lebih beragam dan kreativitas siswa berkembang.
12	Bagaimana cara ibu menilai kreativitas pada mata Pelajaran seni budaya dan prakarya?	Dalam menilai kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya saya menggunakan beberapa indikator, pertama lencana ide yaitu, kemampuan siswa dalam menghasilkan karya, kedua keunikan atau kebaruan karya siswa, ketiga kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, keempat kemampuan siswa dalam memperinci dan menyempurnakan karya

Lampiran V :

Link Video Wawancara :

LEMBAR WAWANCARA SISWA/SISWI KELAS V SDN 100116 SIGUMURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru memberikan kebebasan kepada kalian untuk membuat karya sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing?	Iyah, Guru memberikan kebebasan kepada kami untuk membuat karya sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing
2	Apakah penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran membuat Pelajaran lebih menarik bagi kalian?	Iyah, Penggunaan barang bekas membuat pelajaran lebih menarik, kami bisa membuat berbagai karya dari barang-barang bekas kami dapat berkreasi dan mencoba berbagai ide baru dalam membuat karya seni dari barang bekas
3	Apakah kamu senang mengikuti Pelajaran seni budaya dan prakarya? Mengapa?	Iyah, Saya Senang belajar seni budaya dan prakarya karena tidak membosankan kami bisa membuat kerajinan berbagai karya seni dari barang bekas seperti kardus, botol plastik dan bahan bekas lainnya bu
4	Apakah pemberian hadiah (reward dari guru membuat kamu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran?	Iyah, Menurut saya bu pemberian hadiah membuat saya merasa senang dalam mengembangkan kreativitas ketika guru memberikan hadiah atau penghargaan dan kami lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran
5	Apakah pemberian hadiah dari guru membuat kamu lebih percaya diri dalam membuat karya dan termotivasi?	Menurut saya bu, Adanya pemberian hadiah (reward) membuat saya lebih percaya diri dalam membuat karya. Ketika guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berkarya bagus, saya merasa termotivasidan mengembangkan kemampuan kreativitas dan berusaha

		membuat karya yang lebih kreatif. Saya juga menjadi lebih berani mencoba ide-ide baru ketika membuat karya dari barang bekas
6	Bagaimana respon kamu ketika diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide atau gagasan mereka dalam berkarya?	Menurut saya, ketika guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide atau gagasan dalam membuat karya, saya merasa senang. Saya bisa membuat karya sesuai dengan imajinasi dan ide yang saya miliki tanpa merasa takut salah
7	Apakah Adek dapat dengan mudah memahami Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dengan menggunakan Media barang bekas?	Iyah bu

DOKUMENTASI

Gambar 1. Lokasi Sekolah SD N 100116 Sigumuru



Gambar 2. Suasana Ruang Belajar



Gambar 3. Guru Menjelaskan Materi Pemanfaatan Barang Bekas dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Siswa diberi Kebebasan Berekspresi dari Barang Bekas



Gambar 5. Strategi Kolaborasi dan Kerja Sama



Gambar 6. Strategi Pemberian Hadiah (*Reward*)





Gambar 7. Wawancara dengan guru mengenai strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran





Gambar 8. Foto Bersama dengan guru seni budaya dan prakarya



Gambar 9. Wawancara dengan Siswa/Siswi Kelas V





Karya siswa kelas V berupa, Tempat tisu, Hiasan Dinding, Kotak Pensil dari kain perca, ngantungan kunci dari kain perca, Tempat Peralatan pensil dari Pipet



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 0519 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 02 /2026

04 Februari 2026

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Fitri Ayu Rambe

NIM : 2220500057

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Lingk.Kampung Sawah I,Kec. Rantau Selatan,
Kabupaten Labuhanbatu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 100116 Sigumuru Angkola Barat"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH**



SDN No.100116 SIGUMURU

KECAMATAN ANGKOLA BARAT

Jl.Sibolga Km.13 Desa Sigumuru

Kode Pos 22736

Nomor : 800 / 19 / SDN.16/2026

Sigumuru, 5 Maret 2026

Lamp : -

Perihal : ~~Surat~~ Balasan Pelaksanaan Riset

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat izin Riset Penyelesaian Skirpsi No: 0519/Un.28/E.1/TL.00.9/02/2026
hal di pokok surat, maka bersama ini kami beritahukan kepada Bapak/ Ibu bahwa.

Nama : Fitri Ayu Rambe
Nim : 2220500057
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan .

Telah melaksanakan riset di SD Negeri No. 100116 Sigumuru dengan judul :
Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya
Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri No. 100116 Sigumuru
Angkola Barat.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Sigumuru, 5 Maret 2026
Kepala SDN No. 100116 Sigumuru

MARWAN HARAHAP, S.Pd
NIP : 19841006 201407 1 001