

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SD MUHAMMADIYAH BANTUL KOTA YOGYAKARTA

Safitri Komarina

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan

Email: Safitri1600005316@webmail.uad.ac.id

Suyatno

Program Studi Manajemen Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

Email: suyatno@pgsd.uad.ac.id

Abstract: To develop students' creativity, SD Muhammadiyah Bantul Kota organized extra-curricular activities such as robotic, painting, and Batra machine shop. The purpose of this research was to describe the implementation of creativity development through robotic, painting, and Batra machine shop activities extra-curricular. The research design was qualitative with a case study approach. The research subject included the school principal, extra-curricular coordinators, and the students. Data collection was through interview and documentation. Data validity used triangulation of sources and methods. The data analysis technique used an interactive model of Milles and Huberman. The results indicate that the implementation of creativity development through robotic extracurricular activities, painting and workshops contains several aspects which include the objectives of implementing activities, materials, methods, evaluations, facilities and infrastructure. Supporting factors include the availability of supporting facilities and infrastructure, good management of activities, the enthusiasm of students, the motivation of parents, and the presence of accompanying trainers. Meanwhile, the inhibiting factors include the lack of activity room facilities, sometimes students forget to bring equipment, the coach's schedule crashes, sometimes students are less enthusiastic, and students lack confidence.

Keywords: Creativity, extracurricular, robotic, painting, bengkel machine shop

Abstrak: Untuk mengembangkan kreativitas siswa, SD Muhammadiyah Bantul Kota menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler robotik, lukis dan bengkel batra. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi pengembangan kreativitas melalui kegiatan Ekstrakurikuler robotik, lukis dan batra di SD Muhammadiyah Bantul Kota. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, koordinator ekstrakurikuler, dan siswa. Pengumpulan data melalui teknik wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan tri-angulasi sumber dan metode. Teknik analisis data menggunakan interaktif model Milles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pengembangan kreativitas melalui kegiatan ekstrakurikuler robotik, lukis dan bengkel batra memuat beberapa aspek yang meliputi tujuan pelaksanaan kegiatan, materi, metode, evaluasi, sarana dan prasarana. Faktor pendukung meliputi tersedianya sarana dan prasarana pendukung, manajemen pengelolaan kegiatan yang bagus, semangat yang dimiliki siswa, adanya motivasi dari orangtua, dan adanya pelatih yang mendampingi. Sedangkan untuk faktor penghambat meliputi kurangnya fasilitas ruang kegiatan, terkadang siswa lupa membawa peralatan, tabrakannya jadwal pelatih, terkadang siswa kurang bersemangat, dan siswa kurang percaya diri.

Kata Kunci: Kreativitas, Ekstrakurikuler, Robotik, Lukis, Bengkel Batra

PENDAHULUAN

Pengembangan kreativitas siswa sangat penting untuk generasi muda Indonesia karena generasi muda ini nantinya akan menjadi tombak pembangunan bangsa. Sebagai penerus bangsa, para siswa diharapkan memiliki kompetensi dan kreativitas agar dapat menghadapi berbagai tantangan hidup di masa yang akan datang. Syarbini (2012) menyebutkan bahwa pendidikan bukan hanya sekedar menumbuhkan dan mengembangkan keseluruhan aspek kemanusiaan tanpa diikat oleh nilai-nilai karakter, tetapi nilai itu merupakan pengikat dan pengarah proses pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Keadaan tersebut mendorong lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk membekali pengetahuan, keterampilan dan mengembangkannya baik melalui kurikulum maupun co-kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan oleh sekolah untuk menumbuhkan bakat, minat, dan kreativitas peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Pedoman Kegiatan Ekstrakurikuler menjelaskan bahwa: "Ekstrakurikuler adalah kegiatan

pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kurikulum standar sebagai perluasan dari kegiatan kurikulum dan dilakukan di bawah bimbingan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian, bakat, minat, dan kemampuan peserta didik yang lebih luas atau di luar minat yang dikembangkan oleh kurikulum."

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang ditunjukkan untuk membantu perkembangan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang disekolah (Wiyani, 2013). Suyatno *et al.* (2019) menyebutkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler juga dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan yang diadakan sekolah guna untuk menanamkan karakter pada siswa. Keterampilan peserta didik, sikap, dan hasil belajar peserta didik ditunjukkan dari salah satu kreativitas dan rasa ingin tahu yang mewakilinya.

SD Muhammadiyah Bantul Kota Yogyakarta merupakan salah satu sekolah dasar yang mampu menjadikan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Kegiatan

ekstrakurikuler di SD Muhammadiyah Bantul Kota meliputi Bahasa Inggris, Bengkel batra, Komputer, Qiroah, TPA, Cinematography, Olimpiade sains, BTQ, Hizbul Wathan, Karawitan, Biola, Robotik, Pantomim, Drumban, Futsal, Lukis, Tartil, Renang, Tapak suci, dan Tari. Berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang ada ditujukan untuk mengembangkan kreativitas. Kenedi (2017) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi dan unsur-unsur yang ada. Ngilimun (2013) mengatakan bahwa kreativitas merupakan proses memahami kesenjangan dalam hidup, merumuskan dan mengkomunikasikan hasil, serta dapat memodifikasi yang telah dirumuskan. Untuk melakukan hal itu diperlukan dorongan dari lingkungan dengan demikian kreativitas yang telah dimiliki dapat berkembang. Jadi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membentuk kreativitas peserta didik. Untuk membentuk semua itu maka diperlukan kegiatan ekstrakurikuler untuk membantu perkembangan peserta didik

sesuai dengan potensi yang dimiliki peserta didik tersebut, sebagaimana setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda satu sama lain. Melalui kegiatan ekstrakurikuler peserta didik akan lebih leluasa dalam mengekspresikan minat serta bakat yang dimilikinya. Siswa memilih kegiatan sesuai dengan keinginannya, sehingga peserta didik akan berkembang secara maksimal sesuai potensi yang dimilikinya. Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal atau aktivitas tersebut (Slameto, 2010). Sesuatu yang dilandasi dengan minat akan memberikan motivasi tersendiri peserta didik.

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian relevan, ditemukan setidaknya lima penelitian relevan sebagai berikut: Rudyanto (2016) meneliti tentang model pembelajaran matematika open ended. Dengan model pembelajaran seperti itu, siswa menemukan banyak alternatif jawaban benar. Pengalaman dalam menemukan sesuatu yang baru dapat memberikan siswa kesempatan untuk melakukan investigasi masalah matematika secara mendalam, sehingga dapat mengkonstruksi segala kemungkinan pemecahannya secara kreatif.

Peneliti lain (Junaidi, 2016) mengkaji tentang pengaruh gaya mengajar resiprokal dalam pembejaran permainan bola voli terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kretivitas siswa lebih tinggi secara singnifikan setelah mereka mendapatkan pembelajaran permainan bola voli dengan gaya mengajar resiprokal. Selain dua penelitian tersebut, penelitian tentang pengembangan kreativitas dilakukan oleh Budiarti (2015) yang memfokuskan pada pembentukan kreativitas melalui pembelajaran IPS, penelitian Sunarto (2018) meneliti tentang pengembangan kreativitas melalui seni permainan anak, penelitian Fitria (2019) mendeskripsikan tentang pengembangan kreativitas melalui permainan “Lego” di taman kanak-kanak. Sedangkan penelitian yang mengkaji pengembangan kreativitas melalui kegiatan ekstrakurikuler dilakukan oleh Andaresta (2019) yang mengkaji tentang pengembangan kreativitas siswa melalui Ekstrakurikuler program pendidikan setara satu teknologi informasi dan komunikasi dimadrasah Aliyah negeri sidoarjo menunjukkan bahwa kegiatan Ekstrakurikuler dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa. Berdasarkan kajian yang relevan disimpulkan bahwa masih sedikit penelitian yang mengkaji tentang implementasi pengembangan kreativitas melalui kegiatan ekstrakurikuler. Untuk mengisi gap tersebut, maka penelitian ini dilakukan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Creswell, 2013). Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah, yang mana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi, analisis data berdasarkan induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pendekatan studi kasus digunakan untuk penelitian ini karena melibatkan setting alamiah dan peneliti tidak melakukan intervensi terhadap perilaku subjek yang diteliti (Gomm, Hammersley, & Foster, 2000; Noor, 2008). Karena studi kasus, maka data penelitian ini berasal dari berbagai metode dan sumber (Yin, 2006), berusaha menggabungkan antara deskripsi

dan analisis data (Denzin & Lincoln, 2011; Reason & Bradbury, 2001; Vandenberghe & Kelchtermans, 2002).

Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode. Analisis data menggunakan interaktif model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan selama 1, 5 bulan yaitu pada awal Bulan September sampai dengan pertengahan bulan Oktober tahun 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini ditampilkan menjadi tiga tema yaitu pengembangan kreativitas melalui robotik, seni lukis, dan bengkel sastra. Data yang terkumpul secara keseluruhan dibaca secara cermat dan berulang-ulang agar peneliti memiliki pemahaman tentang data secara utuh. Selanjutnya, data-data tersebut dipilih, dipilah, dan dikelompokkan sesuai dengan relevansi masing-masing tema. Kutipan-kutipan wawancara disertakan di bagian penyajian data sebagai properti dalam mendukung tema-tema.

Implementasi Pengembangan kreativitas melalui ekstrakurikuler robotik

Kegiatan ekstrakurikuler robotik di SD Muhammadiyah Bantul Kota bertujuan untuk mengembangkan potensi bakat dan minat siswa dalam bidang robotik sehingga potensi bakat dan minat yang dimiliki siswa dalam bidang robotik dapat berkembang dengan baik. Kelancaran kegiatan robotik didukung dengan adanya tujuan yang tepat dan pemberian materi yang tepat sesuai dengan kemampuan siswa pada level tersebut. Dalam wawancara dengan koordinator robotik dijelaskan bahwa:

Kegiatan ekstrakurikuler robotik dilaksanakan 2 hari dalam satu minggu namun dalam praktik pelaksanaan siswa mengikuti kegiatan satu kali seminggu dengan cara memilih salah satu hari sesuai keinginan siswa, dilaksanakan 2 hari dalam satu minggu karena siswa yang mengikuti lumayan banyak dan terbagi menjadi 1-6 level tingkatan sehingga membutuhkan 2 kelas dan bergantian tidak bisa dijadikan satu karena kurang kondusif? (Wawancara dengan RNA, 4 September 2020).

Ketercapaian tujuan dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik dapat terlaksana dengan adanya semangat dari siswa. Menurut koordinator ekstrakurikuler robotik dijelaskan bahwa:

“Dikatakan lancar atau tidak dapat dilihat dari semangat siswa dan untuk tercapai tidaknya tujuan Alhamdulillah tercapai karena dalam pelaksanaan berjalan lancar dan mengikuti lomba-lomba mendapatkan

juara 1 tingkat nasional”. (Wawancara dengan RNA, 7 September 2020).

Materi yang dipelajari dalam ekstrakurikuler ditentukan oleh koordinator dan pelatih, dalam wawancara koordinator ekstrakurikuler robotik menjelaskan:

”Materi yang diajarkan disesuaikan dengan level tingkat kedudukan siswa. Untuk siswa pemula berada pada tingkat 1 setelah akhir semester akan ada evaluasi untuk naik pada tingkat selanjutnya, sehingga siswa diajarkan pada materi dasar terlebih dahulu pada level 1 dan nanti akan naik pada tingkat selanjutnya setelah dilakukan evaluasi”. (Wawancara dengan RNA, 4 September 2020).

Kesesuaian dalam menentukan materi berdasarkan tingkatan level sangat penting dalam proses awal. Siswa mendapat materi awal ringan dan semakin sulit pada tingkat level selanjutnya. Materi yang diajarkan meliputi teori dan praktik, siswa terlebih dahulu diajarkan teori lalu setelah materi teori selesai siswa diajarkan praktik untuk merakit suatu produk. Dari hasil wawancara oleh koordinator ekstrakurikuler robotik dijelaskan bahwa:

“Dalam pembelajaran siswa terlebih dahulu diberi materi teori dalam beberapa pertemuan setelah selesai materi siswa diajarkan membuat desain atau sketsa gambaran yang akan dibuat dan mempraktikkan teori yang telah diajarkan sebelumnya” (Wawancara dengan RNA, 9 Oktober 2020).

Pemberian materi dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik bersifat formal, jadi

siswa harus menghafal materi serta alat-alat yang digunakan dalam perakitan produk, sehingga siswa tahu apa saja alat yang akan digunakan dan bagaimana langkah-langkah pembuatannya. Dalam pembelajaran ekstrakurikuler robotik juga menggunakan metode untuk membantu proses pencapaian tujuan. Metode robotik yang digunakan pelatih dalam menyampaikan materi teori hampir sama seperti pembelajaran di kelas secara klasikal karena dibuat perkelas dengan metode demonstrasi, namun pada saat praktik pelatih lebih intens terhadap masing-masing siswa. Pelatih mengajar siswa satu persatu dalam tahap penyolderan dan perakitan. Hasil wawancara kepada koordinator ekstrakurikuler robotik menyebutkan bahwa:

“Guru dalam menentukan metode dilihat lagi dari situasi siswa, kalau siswa lemas sudah terlihat capek jadi pelatih menggunakan permainan terkadang juga kalau siswa sedang bersemangat diadakan tournament sehingga siswa bersemangat dan tidak jenuh karena kegiatan ekstrakurikuler diadakan sepulang sekolah”. (Wawancara dengan Hs, 24 September 2020).

Dengan demikian, penggunaan metode yang tepat bisa membuat kegiatan ekstrakurikuler robotik berjalan dengan lancar. Dengan metode mempermudah siswa dan menambah antusias siswa dalam berlatih. Materi yang disampaikan juga dapat dengan mudah diserap oleh siswa. Dokumentasi

kegiatan ekstrakurikuler robotic ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan ekstrakurikuler robotic

Dalam ekstrakurikuler robotik juga diadakan evaluasi guna untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran, dijelaskan dalam wawancara oleh koordinator robotik bahwa:

“Evaluasi dengan cara membagi siswa menjadi berkelompok masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang yang dalam tingkat level yang sama, lalu siswa berkolaborasi untuk merancang, membuat suatu produk, dan menerapkannya. Setelah produk jadi lalu dinilai oleh pelatih” (Wawancara dengan RNA, 4 September 2020).

Kelancaran dalam proses pelaksanaan ekstrakurikuler robotik sangat didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Dari hasil wawancara dijelaskan bahwa:

“Sebagian sekolah sudah memiliki seperti kotak robotik, solder, dan rol kabel. Untuk laboratorium sekolah belum memiliki, sementara kegiatan berlangsung diruang kelas terkadang juga diperpustakaan” (Wawancara dengan RNA, 7 September 2020).

Dari hasil penelitian dilapangan metode yang digunakan oleh guru ekstrakurikuler robotik dalam menyampaikan materi yaitu menggunakan metode demonstrasi dan TGT. Penerapan metode ini tidak semata-mata berdiri sendiri melainkan dikombinasikan. Seluruh metode tersebut dipergunakan dalam proses pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler robotik. Metode demonstrasi merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempermudah jalannya kegiatan ekstrakurikuler robotik. Tujuan dari metode demonstrasi yaitu agar siswa lebih mudah memahami materi dasar yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan materi kepada siswa mengenai jenis-jenis alat yang digunakan lalu teknik-teknik dalam perakitan dan cara menyolder yang benar. Menurut Trianto (2012) metode TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT sangat cocok diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan, melibatkan peran siswa dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping itu juga menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan

keterlibatan belajar. Tujuan dari TGT yaitu agar siswa berlomba dalam menyelesaikan persoalan, melatih tanggungjawab siswa dalam menyelesaikan persoalan dan melatih kerjasama antar siswa serta melatih siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok kecil. Dalam kegiatan ekstrakurikuler lukis metode yang digunakan yaitu menggunakan metode ekspresi bebas. Menurut Rosyda (2019) (Rosyda, 2019) metode ekspresi bebas merupakan menggambar dengan alat gambar yang digunakan secara bebas mengungkapkan imajinasinya, perasaan dan ekspresinya tanpa ada unsur paksaan melalui tekstur warna, pola, objek gambar. Metode ekspresi bebas adalah cara pembelajaran siswa agar dapat mencurahkan imajinasinya dalam bentuk karya seni dengan ditetapkan tema dan media yang digunakan. Dengan menggunakan metode ekspresi bebas akan memberikan keleluasaan siswa dalam mengekspresikan dan menuangkan imajinasinya dalam sebuah karya seni.

Pada kegiatan ekstrakurikuler juga diadakan evaluasi guna untuk mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran serta mengukur ketercapaian tujuan yang telah direncanakan. Evaluasi yang dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler robotik di SD Muhammadiyah Bantul Kota diadakan pada akhir semester. Keberhasilan dalam

pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler robotik yaitu siswa dapat mampu merakit sebuah produk hasil kreativitas siswa sendiri. Evaluasi dilakukan dengan cara guru memberi tugas siswa secara berkelompok untuk membuat sebuah produk. Pertama guru memecah siswa menjadi beberapa kelompok lalu guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan. Setelah siswa selesai membuat produk, produk dikumpulkan untuk dinilai oleh guru sebagai nilai akhir untuk pertimbangan naik pada level selanjutnya. Yang dinilai dalam evaluasi tidak hanya hasil namun meliputi perancangan, pembuatan, dan penerapan dari produk tersebut. Tujuan evaluasi yaitu agar siswa dapat membuat produk untuk lanjut pada tingkatan level yang lebih atas. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler Robotik bertujuan untuk mengembangkan bakat siswa dan kreativitas yang dimiliki siswa dalam bidang robotik. Dalam robotik tidak hanya belajar teori melainkan belajar praktik mengenai perakitan sebuah produk. Kegiatan perakitan produk dapat mengasah kreativitas siswa dalam memodifikasi perancangan sebuah produk yang dibuat.

Implementasi Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler Lukis

Tujuan kegiatan ekstrakurikuler lukis di SD Muhammadiyah Bantul Kota adalah mengembangkan bakat dan minat siswa dalam menuangkan imajinasi dan mengasah kreativitas siswa. Ekstrakurikuler Lukis bertujuan untuk mengembangkan bakat dan minat siswa dalam bidang lukis dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menuangkan imajinasi ke dalam sebuah lukisan yang mengandung estetis, rasa, dan kreativitas. Dipaparkan lebih lanjut oleh koordinator ekstrakurikuler lukis bahwa:

“Untuk kegiatan ekstrakurikuler lukis dilaksanakan hanya 1,5 jam pada setiap minggu. Ekstrakurikuler lukis memiliki 2 kelas yang terdiri dari kelas pemula dan atas. Ekstrakurikuler lukis diperuntukkan untuk siswa yang memiliki bakat dan minat dalam bidang lukis”. (Wawancara dengan Hs, 24 Oktober 2020)

Tujuan ekstrakurikuler lukis dapat tercapai karena adanya semangat dari para siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Menurut hasil wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler lukis dijelaskan bahwa:

“Dikatakan lancar atau tidak tergantung dari siswanya, siswa semangat atau tidak. Jika siswa semangat sebelum kegiatan dimulai akan bertanya kapan dimulai namun kalau tidak semangat selalu tanya kapan pulang dan bilang capek bu” (Wawancara dengan Hs, 24 Oktober 2020).

Proses penentuan materi dalam kegiatan ekstrakurikuler oleh guru sangat

penting untuk mendukung berjalannya kegiatan. Materi dalam kegiatan ekstrakurikuler lukis ditentukan oleh guru berdasarkan tema apa hari ini. Materi yang diberikan sesuai dengan kedudukan kelas pemula atau kelas atas. Materi pada kelas pemula dan kelas atas dibedakan karena tingkatan kelas pemula belum setinggi kelas atas, kelas pemula diperuntukkan untuk kelas 2 dan 3 sedangkan kelas atas untuk kelas 4 dan 5. Dalam wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler robotik dijelaskan bahwa:

“Materi yang diajarkan sesuai dengan jenjang kelas kedudukan siswa. Untuk siswa kelas 2 dan 3 berada pada kelas pemula dan untuk kelas 4 dan 5 berada dalam kelas atas. Setelah beberapa kali pertemuan guru melakukan evaluasi untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa tersebut. Setiap selesai satu karya, karya tersebut dinilai oleh guru lalu disimpan dalam map siswa masing-masing”. (Wawancara dengan Hs, 24 Oktober 2020)

Kesesuaian dalam menentukan materi berdasarkan tingkatan kelas sangat penting dalam proses awal. Siswa akan mendapat materi awal ringan dan semakin sulit pada tingkat kelas selanjutnya. Dari hasil wawancara oleh koordinator ekstrakurikuler lukis dijelaskan bahwa:

“Dalam kegiatan pembelajaran lukis pada kelas pemula siswa terlebih dahulu diberi materi mengenai garis lurus, garis miring, dan garis lengkung. Lalu diajarkan menggambar bidang, sketsa gambar, dan menggambar sesuatu berdasarkan tema yang diberikan guru namun dalam level

ringan” (Wawancara dengan Hs, 24 Oktober 2020).

Pemberian materi dalam kegiatan ekstrakurikuler lukis bersifat non formal. Siswa bisa melukis sesuai kemampuan serta imajinasi sesuai kemampuan diri masing-masing. Proses kegiatan ekstrakurikuler lukis belum menggunakan buku pedoman khusus, hanya menggunakan papan tulis dan spidol untuk memberi contoh pada siswa. Dalam pembuatan satu karya dibutuhkan 2 sampai 3 kali pertemuan untuk menyelesaikannya. Kecepatan penyelesaian tergantung dari kemampuan dan kemauan dari siswa. Dari hasil wawancara oleh koordinator ekstrakurikuler lukis dijelaskan bahwa:

“Semangat yang dimiliki oleh siswa beragam, ada yang sangat semangat, sedang dan kurang semangat. Siswa yang kurang semangat disebabkan karena sudah kelelahan dalam kegiatan pembelajaran sedangkan siswa yang semangat memang siswa tersebut memiliki minat yang tinggi dalam bidang lukis”. (Wawancara dengan Hs, 15 Oktober 2020).

Pada akhir semester siswa diberi tugas untuk melukis berdasarkan tema yang telah ditentukan guru guna untuk penilaian evaluasi selama satu semester berjalan. Materi yang dinilai meliputi estetis, rasa, dan kreativitas siswa dalam menggambar.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran lukis sama seperti pembelajaran di kelas secara klasikal. Guru

memberikan suatu tema lalu siswa berimajinasi dengan tema yang telah diberikan guru dan menuangkan dalam bentuk lukisan. Hasil wawancara kepada koordinator ekstrakurikuler lukis dipaparkan bahwa:

“Guru tidak menggunakan metode khusus dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan metode sama seperti pembelajaran pada saat dikelas, namun siswa tetap antusias dalam melukis karena siswa yang mengikuti benar-benar siswa yang memiliki minat dan bakat” (Wawancara dengan Hs, 15 Oktober 2020).

Setelah kegiatan ekstrakurikuler lukis selesai dan materi yang diajarkan pada kelas tersebut telah selesai, guru mengadakan evaluasi agar dapat mengetahui sampai mana kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberi materi dalam satu semester untuk naik pada tingkat kelas selanjutnya. Menurut hasil wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler lukis dijelaskan bahwa:

“Evaluasi dengan cara mengumpulkan hasil karya siswa yang sebelumnya dikerjakan, lalu karya tersebut dinilai dan dilihat sejauh mana kemampuan siswa tersebut dalam melukis” (H 2020).

Untuk kelancaran dibutuhkan beberapa sarana pendukung. Sarana dan prasarana pendukung berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara yaitu: ruangan, kertas gambar, spidol, krayon. Diperkuat lagi

dengan wawancara kepada koordinator ekstrakurikuler lukis yaitu:

“Sebagian sudah terpenuhi, untuk kertas dan sepidol sekolah menyediakan. Untuk ruangan sementara menggunakan ruang kelas” (Wawancara dengan Hs, 15 Oktober 2020)

Dalam penentuan materi kegiatan ekstrakurikuler lukis, guru menentukan tema yang akan disampaikan dalam kegiatan ekstrakurikuler lukis. Materi ditentukan sesuai dengan tingkat kelas siswa, pada jejang kelas atas dan bawah materi yang diberikan berbeda. Pada kelas atas materi yang diberikan lebih sulit dari kelas bawah. Guru memulai kegiatan ekstrakurikuler dengan membuka salam dan bacaan basmalah lalu guru memotivasi siswa terlebih dahulu agar siswa lebih bersemangat dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Guru menjelaskan tema yang akan digunakan hari ini, lalu guru memberikan contoh lukisan sesuai dengan tema yang telah ditentukan dipapan tulis. Setelah guru memberikan contoh siswa diberi tugas untuk menggambar sesuai tema yang telah diberikan sesuai dengan imajinasi yang dimiliki masing-masing siswa.

Evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler lukis di SD Muhammadiyah Bantul Kota diadakan pada akhir semester. Keberhasilan dalam

pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler lukis yaitu siswa dapat membuat sebuah karya yang didalamnya terdapat unsur estetis, rasa, dan kreativitas. Evaluasi dilakukan dengan cara guru mengumpulkan karya siswa yang telah dibuat sebelumnya untuk dinilai perkembangan dari awal hingga akhir semester yang telah berjalan. Tujuan evaluasi pada kegiatan ekstrakurikuler lukis yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam melukis setelah mengikuti pembelajaran selama satu semester. Evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra di SD Muhammadiyah Bantul Kota diadakan pada akhir semester. Keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra yaitu dengan siswa mampu membuat sebuah karya sastra yang didalamnya memuat unsur bahasa dan sastra. Evaluasi dilakukan dengan cara guru memberikan tugas siswa untuk membuat suatu karya dengan tema yang telah ditentukan oleh guru kemudian karya akan dikumpulkan dan dinilai oleh guru beserta tugas-tugas yang sebelumnya telah dibuat untuk dilihat bagaimana perkembangan dari awal semester hingga akhir semester.

Implementasi Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler Bengkel Batra

Ekstrakurikuler bengkel batra memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan dan menambah kreativitas siswa dalam bidang bahasa dan sastra. Dipaparkan lebih lanjut oleh koordinator ekstrakurikuler bengkel batra bahwa:

“Kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra dilaksanakan hanya 1 jam pada setiap minggu. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra sebanyak 5 orang yang mana siswa tersebut merupakan siswa pilihan yang sudah dilihat terlebih dahulu kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Siswa tersebut berasal dari kelas 3, 4, 5.” (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Untuk tercapainya suatu tujuan maka diperlukan kerjasama antara pelatih dan siswa. Cara pelatih dalam mengajar dan semangat dari siswanya sendiri, serta rasa percaya diri siswa juga mendukung tercapainya tujuan ekstrakurikuler yang mana siswa percaya diri dalam membuat suatu karya dan membacakan sebuah karya yang telah dibuat dengan rasa percaya diri. Menurut hasil wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler bengkel batra dipaparkan bahwa:

“Dikatakan tercapai atau tidaknya tergantung pada pelatih dan siswanya sendiri, kalau pelatih dalam satu semester bisa full dan siswa dalam praktik percaya diri maka tujuan bisa tercapai secara

penyempurnaan. Namun sejauh ini dalam pelaksanaan kurang maksimal dikarenakan kurangnya rasa percaya diri dari siswa, siswa masih malu dalam membuat maupun membacakan sebuah puisi” (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Dari hasil wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler bengkel batra untuk ketercapaian tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra masih kurang maksimal karena rasa percaya diri siswa kurang sehingga menghambat dalam pelaksanaan kegiatan, yang mana seharusnya mampu membuat suatu karya namun karena kurang percaya diri sehingga lama dalam proses pembuatan karya. Siswa masih perlu diberikan motivasi agar percaya bahwa dia sebenarnya mampu.

Dalam proses penentuan materi dalam kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra oleh guru sangat penting untuk mendukung berjalannya kegiatan. Materi dalam kegiatan ekstrakurikuler ditentukan oleh guru berdasarkan tema sekolah. Dalam wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler bengkel batra dijelaskan bahwa:

“Materi yang diajarkan sesuai dengan jenjang siswa, yang mana semua akan mendapat materi yang diajarkan dalam ekstrakurikuler didapat juga didalam kelas namun tidak sedetail di dalam ekstrakurikuler. Untuk tema dalam materi berdasarkan dari tema sekolah misalnya adhiwiyata maka tema yang digunakan juga seputar adhiwiyata, kalau kemaritiman maka tema yang dipakai juga kemaritiman, jadi karya yang dibuat siswa

yang berkaitan dengan kemaritiman” (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Kesesuaian dalam menentukan materi sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa mendapatkan materi teori terlebih dahulu lalu diajarkan praktik untuk membuat suatu karya. Dari hasil wawancara oleh koordinator ekstrakurikuler bengkel batra dijelaskan bahwa:

“Dalam kegiatan pembelajaran batra siswa terlebih dahulu diajarkan teori dasar tentang sastra dan kebahasaan, setelah diajarkan teori siswa diajarkan untuk membuat suatu karya yang memuat unsur sastra dan kebahasaan sesuai dengan tema yang ditentukan” (Wawancara dengan INR, 25 September 2020).

Pemberian materi dalam kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra bersifat formal, jadi siswa diharap memahami materi yang disampaikan sehingga pada saat siswa diberi tugas untuk mempraktikkan siswa mampu membuat dan menghasilkan suatu karya yang memuat unsur kebahasaan dan sastra. Dalam proses pembelajaran batra guru menggunakan pedoman untuk memberikan materi pada siswa, buku pedoman hanya dimiliki oleh guru sehingga siswa hanya mendapatkan materi dari guru. Dalam pelaksanaan pertama siswa diberi materi teori terlebih dahulu, lalu siswa diajak praktik untuk membuat karya. Proses pembuatan karya membutuhkan 2 kali pertemuan

tergantung dari kecekatan siswa. Dalam wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler dijelaskan bahwa:

“Kemampuan siswa dalam memahami materi sangat cepat, dalam membuat suatu karya siswa sudah mampu namun karena siswa kurang percaya diri jadi menghambat dalam pembuatan karya tersebut. Siswa sebenarnya mampu tetapi karena kurang percaya diri sehingga menghambat baik dalam pembuatan karya ataupun dalam menyampaikan karya. Siswa harus diberi motivasi terlebih dahulu agar percaya diri dalam membuat karya”. (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Pada akhir semester siswa diberi tugas membuat suatu karya yang mengandung unsur kebahasaan dan sastra sesuai dengan tema yang ditentukan oleh guru lalu dikumpulkan guna untuk menilai keberhasilan pembelajaran dalam satu semester yang telah berjalan. Materi yang dinilai meliputi unsur kebahasaan dan sastra yang digunakan dalam karya tersebut.

Metode yang digunakan dalam ekstrakurikuler batra yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan metode khusus. Penggunaan metode sangat berpengaruh dalam pencapaian hasil. Dalam wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler batra dijelaskan:

“Guru dalam mengajar menggunakan metode khusus, guru tidak menggunakan metode seperti dalam pembelajaran dikelas secara klasikal. Guru menggunakan teknik khusus dalam pembelajaran, guru lebih mendekat pada siswa dalam mengajar dan

membimbing siswa dalam membuat karya serta memotivasi siswa agar lebih percaya diri dalam membuat karya sastra". (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Dengan penggunaan metode yang tepat bisa membuat kegiatan ekstrakurikuler batra berjalan dengan lancar. Pada akhir semester guru mengadakan evaluasi agar dapat mengetahui sampai mana kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberi materi dalam satu semester yang telah dilalui. Dari hasil wawancara oleh koordinator ekstrakurikuler batra dijelaskan bahwa:

"Evaluasi dilakukan dengan cara membuat sebuah karya dengan tema yang telah ditentukan serta siswa mengumpulkan semua karya yang telah dibuat selama satu semester lalu guru akan menilai semua hasil karya yang telah mereka buat untuk melihat bagaimana kemampuan siswa dalam membuat karya yang memuat unsur bahasa dan sastra" (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi bertujuan untuk mengetahui sampai mana pemahaman siswa dan kemampuan siswa dalam membuat karya yang meliputi unsur bahasa dan sastra dan kreativitas dalam penggunaan bahasa. Kelancaran dalam proses pelaksanaan ekstrakurikuler batra sangat didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang mendukung berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator ekstrakurikuler batra yaitu: ruangan,

laboratorium bahasa, kertas, papan tulis, sepidol, buku pedoman siswa. Diperkuat lagi dengan wawancara koordinator ekstrakurikuler batra dijelaskan bahwa:

"Sebagian sudah terpenuhi, namun untuk ruangan dan laboratorium bahasa belum tersedia, sementara kegiatan dilakukan di perpustakaan atau di ruang kelas". (Wawancara dengan INR, 18 September 2020).

Dalam pemilihan materi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra guru mengikuti buku pedoman dan menyesuaikan siswa. Menurut Mulyani (2016) materi yang disampaikan kepada siswa harus membuat siswa nyaman, senang, dan semangat untuk menghindari tingkat kesulitan, kebosanan pada siswa dan menimbulkan rasa percaya diri pada siswa. Pertama-tama guru menentukan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan berlangsung. Materi ditentukan oleh guru dengan tema yang sesuai dengan tema sekolah. Materi yang disampaikan tidak dibedakan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan ekstrakurikuler hampir sama seperti pada pembelajaran didalam kelas namun lebih beragam karena agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan.

Sedangkan metode yang digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler batra yaitu

menggunakan metode demonstrasi dan metode penugasan. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pembelajaran dengan mempertunjukkan kepada siswa tentang yang sedang dipelajari disertai penjelasan lisan. Kelebihan metode demonstrasi yaitu dapat membantu pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret. Metode demonstrasi digunakan guru dalam menyampaikan materi yang sedang dipelajari sedangkan metode penugasan digunakan untuk memberikan tugas kepada siswa setelah guru menjelaskan dan memberikan contoh dalam membuat karya sastra. Menurut Rustandi (2020) metode penugasan adalah cara penyajian pembelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar, kemudian harus dipertanggung jawabkan. Tujuan diadakan evaluasi pada kegiatan ekstrakurikuler bengkel batra yaitu untuk mengetahui sejauhmana kemampuan siswa dalam membuat karya sastra setelah mengikuti pembelajaran selama satu semester. Dalam kegiatan ekstrakurikuler juga membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung untuk membantu kelancaran dalam mencapai tujuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan implementasi

pengembangan kreativitas melalui kegiatan ekstrakurikuler robotik, lukis dan bengkel batra memuat beberapa aspek yang meliputi tujuan pelaksanaan kegiatan, materi, metode, evaluasi, sarana dan prasarana. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler tidak lepas dari proses belajar mengajar. Menurut Mulyani (2016) proses belajar mengajar meliputi tujuan, materi, metode, evaluasi, sarana dan prasarana. Dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di SD Muhammadiyah Bantul Kota juga meliputi tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, materi yang diajarkan, metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah dirancang, evaluasi pembelajaran guna mengetahui keberhasilan setelah dilakukan pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang mendukung dalam berjalannya kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran yang ditujukan untuk membantu perkembangan siswa, sesuai dengan potensi, bakat, dan minat yang mereka miliki melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik dan tenaga kependidikan (Junaidi, 2016; Zufriady, 2018).

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler adalah mengembangkan bakat dan kreativitas siswa serta

mengembangkan percaya diri pada siswa. Materi yang digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler disesuaikan dengan kemampuan siswa. Dalam pemilihan materi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler robotik guru menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuan siswa pada tingkat level berapa. Menurut Mulyani (2016) materi yang disampaikan haruslah membuat siswa nyaman, senang, dan semangat untuk menghindari tingkat kesulitan, kebosanan pada siswa dan menimbulkan rasa percaya diri.

KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler di SD Muhammadiyah Bantul Kota meliputi penentuan tujuan, materi, metode, evaluasi, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Ekstrakurikuler Robotik, Lukis, dan Bengkel batra diadakan untuk membantu mengembangkan bakat siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki, mengembangkan kreativitas siswa serta menambah rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa. Materi yang diajarkan dalam ekstrakurikuler robotik, lukis, dan bengkel batra ditentukan oleh pelatih dengan menyesuaikan kemampuan siswa tanpa memberikan buku pedoman kepada siswa. Pembelajaran

dalam kegiatan ekstrakurikuler pun menggunakan metode seperti pembelajaran di kelas yang mana bertujuan untuk menambah ketertarikan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler diadakan pada akhir semester untuk mengetahui ketercapaian dalam satu semester yang telah dilalui. Sarana dan prasarana yang mendukung keberlangsungan kegiatan ekstrakurikuler juga sangat dibutuhkan. Sarana dan prasarana dalam kegiatan ekstrakurikuler robotik, lukis, dan bengkel batra sebagian sudah terpenuhi namun untuk ruang kegiatan belum tersedia karena keterbatasan pada lahan.

REFERENSI

- Andaresta, S. A. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler Program Pendidikan Setara Diploma Satu Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Prodistik) Di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 61–72. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (3rd ed.)*. Sage.

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds. . (2011). *The SAGE handbook of qualitative research*. Sage.
- Fitria. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Gomm, R., Hammersley M., & Foster, P. (Eds.). (2000). *Case study method. Key issues, key texts*. Sage.
- Junaidi, J. (2016). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 17.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3660>
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 329–348.
- Miles, M. B., Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Aswaja Pressindo.
- Noor, K. B. M. (2008). Case study; A strategic research methodology. *American Journal of Applied Sciences*, 5(11), 1602–1604.
- Reason, P., & Bradbury, H. (Eds. . (2001). *Handbook of action research: Participative inquiry and practice*. Sage.
- Rosyda, H. (2019). *Penggunaan metode ekspresi bebas untuk meningkatkan kreatifitas menggambar anak di RA GUPPI Kabupaten Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rudyanto, H. E. (2016). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 184–192.
<https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.275>
- Rustandi, T. R. (2020). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab dengan Metode Penugasan Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 6 di MAN 2 Brebes*. IAIN.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Suyatno; Jumintono; Dholina Inang Pambudi; Asih Mardati; Wantini. (2019). Strategy of Values Education System. *International Journal of Instruction*, 12(1), 607–624.
- Syarbini, A. (2012). *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Prima Pustaka.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bumi Aksara.
- Vandenberghe, R. & Kelchtermans, G. (2002). Leraren die leren om professioneel te blijven leren: kanttekeningen over context [Teachers who learn to continue to learn professionally: contextual comments]. *Pedagogische Studien*, 79(4), 339–351.

Wiyani, A. N. (2013). *Manajemen Kelas*. Ar-Ruzz Media.

Yin, R. K. (2006). Case study methods. In *J.L. Green, G. Camilli, & P. B. Elmore (Eds.), Handbook of complementary methods on educational research*. (pp. 111–122). American Educational Research Association.

Zufriady, Z. (2018). Ekstra Kurikuler Seni Sekolah Dasar Di Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 336.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i2.6279>