

**DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
MELALUI MATERI GAYA PADA MATA PELAJARAN IPA  
BERBANTU PERMAINAN LILIN MAINAN BERWARNA**

*(Suatu Narrative Inquiry kelas IV di SDN Cimoyan)*

**SKRIPSI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh  
gelar sarjana Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh :

**KHANIFATUL JANAH**

2009050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS SERANG**

**2024**

Khanifatul Janah, 2024

**DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI MATERI GAYA PADA MATA PELAJARAN IPA  
BERBANTU PERMAINAN LILIN MAINAN BERWARNA**

*(Suatu Narrative Inquiry kelas IV di SDN Cimoyan)*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI MATERI GAYA  
PADA MATA PELAJARAN IPA BERBANTU PERMAINAN LILIN  
MAINAN BERWARNA**

Oleh :  
**KHANIFATUL JANAH**  
2009050

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**©Khanifatul Janah 2024**  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Khanifatul Janah  
NIM : 2009050  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Daya Kreativitas Peserta Didik Melalui Materi Gaya Pada Mata Pelajaran IPA Berbantu Permainan Lilin Mainan Berwarna.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

### DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Dr. Supriadi, M. Pd.

tanda tangan .....



Penguji 2 : Dra. Hj. Susilawati, M. Pd.

tanda tangan .....



Penguji 3 : Dra. Ita Rustiati Ridwan, M. Pd.

tanda tangan .....



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 29 Januari 2024

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*Daya Kreativitas Peserta Didik Melalui Materi Gaya Pada Mata Pelajaran IPA Berbantu Permainan Lilin Mainan Berwarna*" telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 19 Desember 2023

*Mengetahui,*

Pembimbing I



**Tatang Suratno, M.Pd**  
NIP. 19780916 200801 1 008

Pembimbing II



**Okl Suprianto, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 920230219950327101

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KHANIFATUL JANAH**

**DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI MATERI GAYA PADA  
MATA PELAJARAN IPA BERBANTU PERMAINAN LILIN MAINAN  
BERWARNA**

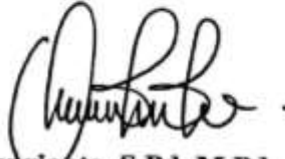
disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



**Tatang Suratno, M.Pd**  
NIP. 19780916 200801 1 008

Pembimbing II,



**Oki Suprianto, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 920230219950327101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



**Dr. Andika Arisetyawan, M.Si**  
NIP. 19810327 200501 1 003

## ABSTRAK

### DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI MATERI GAYA PADA MATA PELAJARAN IPA BERBANTU PERMAINAN LILIN MAINAN BERWARNA

Khanifatul Janah

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang  
Universitas Pendidikan Indonesia

Pendidikan karakter merupakan salah satu bagian penting untuk menanamkan perilaku-perilaku positif terutama pada peserta didik yang kemudian diharapkan mampu diimplementasikan dalam kehidupan. Salah satu karakter yang masih kurang mendapatkan perhatian dan wadah untuk mengembangkannya adalah daya kreativitas. Penanaman pendidikan karakter daya kreativitas bukan hanya serta merta dilakukan dengan metode yang umum, namun harus mampu memilih metode yang unik untuk mensukseskannya. Metode pembelajaran bermain sambil belajar dengan lilin mainan berwarna mampu mengorek lebih jauh hal-hal unik dan melibatkan lebih banyak ruang berekspresi bagi peserta didik untuk menuangkan daya kreativitas yang kemudian dikaitkan dalam sebuah materi IPA yaitu materi gaya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pola kemunculan daya kreativitas peserta didik melalui permainan lilin mainan berwarna. Penelitian ini berisikan rekam jejak yang dirangkai oleh peneliti sendiri yang kemudian didukung oleh peserta didik kelas 4, wali kelas dan kepala sekolah SDN Cimoyan dengan teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi, *field note*, wawancara, serta jurnal refleksi. Menarik pembaca untuk terlibat aktif dalam situasi yang ada pada penelitian ini, akhirnya peneliti memilih pendekatan kualitatif dengan metode penelitian *narrative inquiry* yang kemudian dikemas sedemikian rupa agar pembaca mudah memahami alur cerita yang dihadirkan. Penelitian ini menghadirkan adanya daya kreativitas pada peserta didik melalui permainan lilin mainan berwarna. Daya kreativitas yang dihadirkan peserta didik memang mengalami naik turun selama proses penelitian berlangsung. Bentuk daya kreativitas ini terdiri dari peserta didik mampu membuat hasil karya yang unik serta berbeda dari yang lain, mampu menampilkan hasil karya versi diri sendiri, menanyakan segala sesuatu selama proses pembelajaran, bangga dan yakin terhadap hasil karya sendiri serta mampu menyelesaikan karya tanpa bantuan teman.

**Kata kunci : Pendidikan Karakter, Metode Bermain Sambil Belajar, Daya Kreativitas.**

**ABSTRACT****CHARACTER CREATIVITY THROUGH STYLE MATERIALS IN SCIENCE  
SUBJECTS WITH THE HELP OF COLORED TOY CANDLE GAMES**

Khanifatul Janah

Elementary School Teacher Education Program, Serang Regional Campus  
Indonesian Education University

Character education is an important part of instilling positive behaviors, especially in students, which are then expected to be able to be implemented in life. One character that still doesn't get enough attention and space to develop it is creativity. Cultivating creative character education is not only done using general methods, but must be able to choose unique methods to make it a success. The learning method of playing while learning with colored toy candles is able to discover further unique things and involve more space for expression for students to express their creativity which is then linked to science material, namely style material. The aim of this research is to determine the pattern of emergence of students' creativity through playing with colored toy candles. This research contains track records compiled by the researcher himself which was then supported by grade 4 students, homeroom teachers and the principal of SDN Cimoyan using data collection techniques in the form of documentation studies, field notes, interviews, and reflective journals. Attracting the reader to be actively involved in the situation in this research, the researcher finally chose a qualitative approach with the narrative inquiry research method which was then packaged in such a way that the reader could easily understand the storyline presented. This research presents students with creativity through playing with colored toy candles. The creativity presented by students experienced ups and downs during the research process. This form of creativity consists of students being able to create work that is unique and different from others, being able to present their own version of the work, asking questions about everything during the learning process, being proud and confident in their own work and being able to complete the work without the help of friends.

**Keywords: Character Education, Play While Learning Method, Creativity.**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PUBLIKASI .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN HAK CIPTA .....</b>	<b>vii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
E. Definisi Istilah .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Mata Pelajaran IPA .....	6
1. Definisi Mata Pelajaran IPA .....	6
2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	7
B. Metode Pembelajaran .....	8
1. Definisi Metode Pembelajaran .....	8
2. Metode Pembelajaran Bermain Sambil Belajar .....	9
3. Langkah-langkah .....	10
4. Kelebihan dan Kekurangan .....	11
C. Pendidikan Karakter .....	12
1. Definisi Pendidikan Karakter .....	12
2. Definisi Karakter Kreativitas .....	14
3. Ciri-Ciri Kreativitas .....	15
4. Pendidikan Karakter Kreativitas .....	16
D. Penelitian yang Relevan .....	19
E. Kajian Materi .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Konteks Penelitian .....	26



1. Waktu Penelitian .....	26
2. Partisipan dan Latar Penelitian .....	27
C. Prosedur Penelitian .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data .....	30
E. Instrumen Penelitian .....	32
F. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian .....	36
1. Desain Pembelajaran Materi Gaya .....	36
2. Pola Daya Kreativitas .....	45
B. Pembahasan .....	69
C. Refleksi .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan .....	21
Tabel 3.1 Pedoman observasi daya kreativitas .....	32
Tabel 3.2 Lembar transkrip wawancara .....	33
Tabel 3.3 Jurnal refleksi peserta didik .....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peserta Didik pada Tantangan Pertama .....	48
Gambar 4.2 Peserta Didik Saling Tengak Tengok .....	50
Gambar 4.3 Peserta Didik Membuat Makanan .....	51
Gambar 4.4 Peserta Didik Aktif Bertanya .....	54
Gambar 4.5 Sule Membuat Robot Tuyul Baik .....	56
Gambar 4.6 Aril dan Rifqy Keliling Kelas .....	59
Gambar 4.7 Karya Peserta Didik di Tantangan 3 .....	59
Gambar 4.8 Peserta Didik Perempuan Masih Malu .....	65
Gambar 4.9 Peserta Didik Menulis Refleksi .....	66
Gambar 4.10 Salah Satu Hasil Refleksi .....	68
Gambar 4.11 Kegiatan <i>Sharing Session</i> .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing .....	83
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian .....	84
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian .....	85
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian .....	86
Lampiran 5 Pedoman Wawancara .....	87
Lampiran 6 <i>Field note</i> .....	88
Lampiran 7 Transkrip Hasil Wawancara .....	99
Lampiran 8 Modul Pembelajaran .....	104

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Khoiri, M. Y. (2019). *Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV MI Al-Khairat Deli Tua TA 2018/2019*, Doctoral dissertation, Universitas Quality.
- Arifin, M., & Asfani, K. (2014). Instrumen Penelitian. *Applied Microbiology And Biotechnology*, 85(1), 2071-2079. from [https://www.academia.edu/download/37228344/Muhamad\\_Arifin\\_UM\\_Paper\\_5.pdf](https://www.academia.edu/download/37228344/Muhamad_Arifin_UM_Paper_5.pdf)
- Asriani & Setyaningsih, T. (2021). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Pertiwi Dompjong. *Tematik : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2), 111-118. from <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i2.27542>
- Chun-Mei Chou, Tsu-Chi Shen, Tsu-Chuan Shen, Chien-Hua Shen, *The impact of CIE education integrated with the BIG 6 teaching strategy on students' innovative motivation, creativity, metacognition, and self-perceived employability, Thinking Skills and Creativity*, Volume 48, 2023, 101287, ISSN 1871-1871, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101287>
- Clandinin, D. J. (2022). *Engaging in narrative inquiry*. Routledge.
- Damara, D. (2012). *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Watuagung 02 Kecamatan Tuntang, Semarang*, Skripsi-S1, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga
- Fiantika, R. F. et.al. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

- Fitri, M. Y. & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1227-1233. from <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/35282>
- Heuring, JM (2020). *Kreativitas di Kelas: Studi Etnografi Faktor Lingkungan Kelas yang Mempengaruhi Pengalaman Hidup Siswa Berbakat dengan Kreativitas*, Disertasi doktoral, Universitas Toledo.
- Kainde, E. W., & Tahya, C. Y. (2020). Pemanfaatan Jurnal Refleksi Sebagai Penuntun Siswa dalam Menemukan Makna Pada Mata Pelajaran Kimia. *Journal of Educational Chemistry*, 2(2), 49-56. from : <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6076>
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82-89. From <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/546>
- Lestari, A. & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar Negeri. *JURNAL BASICEDU*, 5 (2), 1577-1583. From <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.912>
- Maqbullah, S., Sumiati, T., & Muqodas, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 13(2). From <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/9500>
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1). From <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/166>
- Mutamimah, Siswanto, J., & Purnamasari, I. (2023). Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *AUDIENSI : Jurnal*

- dan Perkembangan Anak*, 2 (1), 11-22. From <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no12023pp11-22>
- Nugraha, D. (2019). Implementasi Pembinaan Nilai Nilai Pancasila Di Asrama Bina Siswa Sma Plus Cisarua Provinsi Jawa Barat, Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nuraini, H., Nafisah, I. J., Ahmad, M., & Zulaikha, S. (2022). Refleksi Kepercayaan Kepala Sekolah: Studi Narrative Inquiry Dalam Konteks Kepemimpinan. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(02), 1-22. From <https://doi.org/10.21009/improvement.v9i2.28337>
- Putra, P. (2018). Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa di SDN 01 Kota Bangun. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 28-47. From <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.953>
- Rosarian, A., & Dirgantoro, S. P. K. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *JOHME : Jurnal of Holistic Mathematics Education*, 3 (2), 146-163. From <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sadikin, H., Nugrahani, F., & Suwanto, S. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SDV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. From <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7859>
- Silaban, N., Napitupulu, T., Gultom, R., Simanungkalit, M., & Simatupang, L. (2023). Pengaruh Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Laguboti Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 371-386. From <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i5.428>

- Sinta, L., Malaikosa, L. M. Y., & Supriyanto, H. D. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4), 3194-3195. From <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2326>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitulasi dalam Keluarga. *Jurnal AL AZHAR Indonesia SERI HUMANIORA*, 5(3), 119. From <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- TARIGAN, Y. H. B. (2019). *Hubungan Kreatifitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 064032 Medan Johor Ta 2018/2019*, Doctoral dissertation, Universitas Quality.
- Tsuraya, F. G., Azzahra, N., Azahra, S., & Maharani, S. P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 179-188. From <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>
- Wicaksono, A. G. (2020). Jumanto, & Irmade, O.(2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215-226. From <http://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>
- Winda, R. F. (2019). Hubungan Tingkat Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Fisika Materi GLB dan GBLL di MAN Cendekia Jambi. *Jurnal Phenomenon*, 9 (2), 150-162. From <https://doi.org/10.21580/phen.2019.9.2.3583>
- Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi Sekolah dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290-302. From <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1477>