

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui implementasi pembelajaran menyenangkan untuk menumbuhkan kreativitas anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta. (2) Mengetahui implementasi pembelajaran yang menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta terhadap upaya penumbuhan kreativitas anak, terutama dalam perkembangan sosial, emosional, dan moral. (3) Mengeksplorasi hambatan-hambatan yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta. (4) Mengetahui strategi untuk mengatasi hambatan dalam implementasi pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pakel Program Plus Kota Yogyakarta pada kelas IVA, IVB, VA dan VB. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Pengamatan dilakukan pada guru program plus yang mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik, dan kondisi lingkungan belajar. Wawancara dilakukan pada kepala sekolah, guru pengampu program plus. Keabsahan data diukur dengan cara memperpanjang waktu penelitian, ketekunan pengamat, dan triangulasi. Analisis data menggunakan teknik yang diajukan oleh Miles dan Huberman.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa implementasi pembelajaran yang menyenangkan menjadi syarat bagi tumbuhnya kreativitas anak. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan tersebut dipengaruhi oleh kurikulum (desain kurikulum dan program pengajaran), strategi mengajar (penerapan belajar dengan bermain), lingkungan belajar (kondisi fisik dan suasana emosional), dan sarana belajar (alat peraga, sarana bermain, dan sarana lingkungan sekitar). Kreativitas yang tumbuh dalam pengimplementasian pembelajaran yang menyenangkan meliputi kreativitas dalam perkembangan sosial, kreativitas dalam perkembangan emosional, dan kreativitas dalam perkembangan moral. Dalam perkembangan sosial, kreativitas anak ditemukan dalam bentuk kemampuan bersosialisasi dan beradaptasi, dan tumbuhnya empati sosial. Dalam perkembangan emosional, kreativitas anak ditemukan dalam bentuk munculnya emosi yang menyenangkan dan mengontrol emosi. Dalam perkembangan moral, kreativitas anak ditemukan dalam bentuk sikap tidak berbohong dan suka menolong. Hasil dari semua kreativitas tersebut dapat ditemukan setelah melewati dari hambatan-hambatan dalam pengimplementasian pembelajaran yang menyenangkan serta ditunjang dengan strategi dalam mengatasi hambatan yang ada.

**Kata Kunci :** *Kurikulum; Program Plus, Pembelajaran yang Menyenangkan; belajar dengan bermain; Kreativitas; Siswa*

## ABSTRACT

The objectives of this research are : (1) to know the implementation of fun learning for increasing the students' creativity in Muhammadiyah Pakel Yogyakarta's Elementary School Advance Program, (2) to know the implementation of fun learning in Muhammadiyah Pakel Yogyakarta's Elementary School Advance Program toward the efforts of increasing students' creativity especially in the social, emotional, and moral developments, (3) to explore the problems of the implementation of fun learning in Muhammadiyah Pakel Yogyakarta's Elementary School Advance Program, (4) to know the way to solve the problems of the implementation of fun learning in Muhammadiyah Pakel Yogyakarta's Elementary School Advance Program.

The type of the research is a qualitative research. The population of the research is in Muhammadiyah Pakel Yogyakarta's Elementary School Advance Program especially in IVA, IVB, VA, and VB. Collecting the data uses observation, interview, and analyzing the documents. The observation is applied to the advance program's teachers who implementing fun learning, the students, and the condition of the learning environments. The interviews are applied to the principal, advance program's teachers. The validity of the data is measured with extending time of research, persistence of the researcher, and triangulation. The analyzing of the data uses Miles and Huberman's technique.

The finding of the research showed that the implementation fun learning is the main condition for increasing the students' creativity. The existing of fun learning is influenced by the curriculum (curriculum design and teaching program), teaching strategy (applying between learn and play), learning environment (physical and emotional situation), and learning facilities (model, tools of playing, and facilities around). Creativity which is growth by the implementation of the fun learning is about the social development creativity, emotional development creativity, and moral development creativity. In the social development, the children's creativity is found in their ability of socializing and adapting, and increasing of social empathy. In the emotional development, the children's creativity is found in the term of rising of good emotional and controlling their emotions. In the moral development, the children's creativity is found the honest and helping others. The results of the creativities can be found after solving the problems in the implementation fun learning and supported by the strategy for overcoming the existing problems.

*Keyword : curriculum, advance program, fun learning, learn and play, creativity, students*