



# SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 13 No. 2 Juni 2023

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



## PENERAPAN PROSES PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dinda Prilliani<sup>1</sup>, Debora Ginting<sup>2</sup>

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan<sup>1,2</sup>

Surel: [prillianidinda@gmail.com](mailto:prillianidinda@gmail.com)

### ABSTRACT

The purpose of this research is to study the application of creative learning and the role of the teacher so that students' motivation in class 1-A at SD Negeri 085115 Sibolga can increase. This research was conducted because there was a problem of low student motivation in learning. This study used qualitative research methods. Data analysis was carried out by going through the data reduction stage, and then the data obtained was presented in the form of a qualitative description. Data was collected through observation, interviews, field notes and documentation. The research results show that learning in class 1-A SDN 085115 Sibolga is focused on students with the aim of creating a comfortable, safe and enjoyable learning atmosphere. Teachers play an important role in designing innovative and interesting learning methods to increase student motivation. The use of IT-based media and collaboration models and games are also used to stimulate students' thinking and thinking. Various teaching models are used to increase student motivation and teachers encourage critical thinking through challenging questions, exploring ideas, and understanding topics. In addition, the teacher also gives praise and appreciation as an effective way to acknowledge students' efforts in learning.

**Keywords:** Creative Learning, Teacher's Role, Student Motivation.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengkaji penerapan pembelajaran kreatif serta peranan guru agar motivasi belajar siswa di kelas 1-A di SD Negeri 085115 Sibolga dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan karena terdapat masalah motivasi siswa dalam pembelajaran yang rendah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Analisis data dilakukan dengan melalui tahap reduksi data, dan selanjutnya data yang diperoleh disajikan dengan bentuk deskripsi yang bersifat kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas 1-A SDN 085115 Sibolga berpusat terhadap siswa dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, dan menyenangkan. Guru memainkan peran penting dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media berbasis IT dan model kolaborasi serta permainan juga digunakan untuk merangsang imajinasi dan pemikiran siswa. Berbagai model pengajaran digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dan guru mendorong berpikir kritis melalui pertanyaan menantang, eksplorasi ide, dan pemahaman topik. Selain itu, guru juga memberikan pujian dan penghargaan sebagai cara efektif untuk mengakui usaha siswa dalam belajar.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kreatif, Peran Guru, Motivasi Belajar Siswa.

Copyright (c) 2023 Dinda Prilliani<sup>1</sup>, Debora Ginting<sup>2</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [prillianidinda@gmail.com](mailto:prillianidinda@gmail.com)

HP : 08984826426

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 27 May 2023, Accepted 14 June 2023, Published 18 June 2023

<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i2.45719>

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena memberi mereka kesempatan untuk melakukan pengembangan terhadap potensi dirinya, menambah wawasan, meningkatkan mutu seorang manusia, dan menjadi sosok yang lebih baik. Namun, dalam proses pembelajaran, tidak jarang siswa merasa tidak termotivasi atau kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya variasi dalam metode pengajaran, keterlepasan siswa dari pembelajaran, dan pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan peranan guru dalam merancang pembelajaran yang mampu menambah minat dan keterlibatan siswa saat proses pembelajaran. Salah satu yang pembelajaran yang bisa diterapkan adalah proses pembelajaran kreatif. Proses pembelajaran kreatif merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pada kreativitas, kebebasan berekspresi, dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Menurut (Sundari, 2017), dorongan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran inilah yang merupakan motivasi belajar. Sudut pandang ini sejalan dengan (Manizar, 2015) yang menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan yang menggugah peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan arahan untuk mewujudkan tujuan tertentu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari perspektif tersebut bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal atau eksternal yang mempengaruhi atau memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan

pembelajaran.

Menurut (AM, 2016), terdapat beberapa indikator atau petunjuk motivasi belajar yang bisa digunakan sebagai sarana untuk memahami motivasi belajar siswa, yaitu memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas, lebih suka bekerja secara mandiri, memiliki keuletan dalam menghadapi kesulitan, mampu mempertahankan pendapatnya, menunjukkan minat dalam menyelesaikan berbagai masalah, cepat merasa bosan dengan tugas yang monoton, senang dalam mencari solusi atau memecahkan masalah, dan tidak mudah mengubah keyakinan yang dimilikinya.

Peningkatan mutu pembelajaran sangat bergantung pada pembelajaran yang kreatif. Saat ini, kreativitas dianggap sebagai salah satu kompetensi penting dalam proses dan hasil belajar. Kreativitas pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang lebih baik atau baru. Dalam proses pembelajaran kreatif, siswa akan dihadapkan pada situasi yang memerlukan mereka untuk berpikir secara kreatif, menemukan solusi yang inovatif, serta mengembangkan keterampilan yang lebih luas. Dalam proses ini, diharapkan bahwa siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar.

Namun pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar sering kali monoton dan tidak menerapkan pembelajaran yang kreatif sehingga siswa memiliki motivasi yang rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 1-A SD Negeri 085115 Sibolga didapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran, siswa kelas I-A kurang memiliki motivasi belajar yang cukup.

Kurangnya motivasi dan minat belajar tersebut tercermin dari kurangnya fokus siswa mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang tidak memperhatikan penjelasan, malas mencatat materi, dan juga mengganggu temannya saat belajar di kelas. Tidak hanya itu, terdapat juga siswa yang kurang semangat dalam mengerjakan tugas-tugas individu yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut, peran guru sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan motivasi siswa. Dengan menerapkan pembelajaran yang kreatif di kelas diharapkan dapat memberikan perubahan yang signifikan dalam peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran kreatif dan peranan pendidik atau guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 1-A di SD Negeri 085115 Sibolga.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 085115 Kota Baringin yang berada di Kecamatan Sibolga Kota, Kota Sibolga, Provinsi Sumatera Utara. Metode penelitian yang diterapkan ialah penelitian kualitatif. Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena tertentu yang dialami oleh subjek penelitian, yang kemudian dijabarkan dalam bentuk verbal atau linguistik, dengan menggunakan pendekatan ilmiah dalam situasi yang alami. (Moleong, 2017:6).

Sumber data pada pelaksanaan penelitian ini ialah subjek data yang telah diperoleh. Ada dua jenis sumber informasi, yakni utama dan tambahan. Sesuai dengan pendapat dari (Sugiyono, 2013 : 225), data

primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari individu tertentu, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung. Sumber data yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran kreatif serta peranan guru dalam proses pembelajaran kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1-A SDN 085115 Sibolga diperoleh dari seorang guru walikelas yang bernama Irpa Andriani Pasarib, S.Pd. dan siswa kelas 1-A SDN 085115 Sibolga yang memberikan informasi secara langsung. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, dan selanjutnya data yang diperoleh disajikan dengan bentuk deskripsi yang bersifat kualitatif. Selanjutnya, peneliti akan menarik kesimpulan dari data tersebut.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Kreatif di Kelas 1-A SDN 085115 Sibolga**

Pelaksanaan pembelajaran kreatif di dalam kelas 1-A SD Negeri 085115 Sibolga ini adalah adanya keberpusatan pembelajaran terhadap siswa, memberikan suasana yang nyaman, aman dan menyenangkan terhadap siswa. Berdasarkan hasil observasi kelas serta wawancara dengan wali kelas 1-A SD Negeri 085115 Sibolga bahwa guru sebagai pendidik melaksanakan pembelajaran kreatif dengan mengarahkan siswa terhadap kegiatan keseharian mereka sehingga mereka melaksanakan secara langsung dan sadar akan apa yang mereka lakukan sehari – hari dan dengan lantang menjelaskan akan apa yang pernah mereka lakukan secara rinci kepada guru dan kepada teman – temannya. Pembelajaran kreatif yang dilaksanakan dapat menyebabkan terjadinya komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik ataupun antar

siswa dengan siswa.

Salah satu peranan guru dalam pembelajaran kreatif ini adalah dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai bagi siswa. Dalam hal ini, "konteks sesuai" berarti bahwa media yang digunakan haruslah relevan dan sesuai. Dalam rangka memenuhi kebutuhan siswa dan mengikuti kemajuan teknologi, banyak digunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Media ini memanfaatkan teknologi canggih dan memberikan banyak keuntungan, seperti meningkatkan semangat belajar, menarik minat siswa, memberikan pemahaman yang jelas dan mudah terhadap konsep yang rumit, serta mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Muslih, 2016).

Dengan adanya pembelajaran kreatif yang dilaksanakan ini memberikan respon yang cukup baik dimana siswa merasa antusias karena penggunaan alat – alat atau media pembelajaran yang komprehensif yang cocok dengan isi materi pembelajaran, akan membantu siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Sebagaimana pendapat (Sari et al., 2021), media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih mudah. Pemanfaatan alat bantu mengajar atau media belajar oleh pendidik menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi peserta didik. Ini membuat siswa lebih termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar guru juga melakukan kolaborasi model pembelajaran yang digunakan serta adanya pembelajaran yang mengarah kepada

permainan. Hal ini mengingatkan kembali karakteristik peserta didik kelas 1 yang benar – benar membutuhkan pembelajaran ini agar dapat merangsang pemikiran dan daya imajinasi mereka. Imajinasi ini kemudian tampak dari hasil – hasil karya cipta atau gagasan yang mereka sampaikan baik kepada guru, teman atau lawan bicara yang sedang mereka hadapi. Pelaksanaan pembelajaran kreatif ini membawa kontribusi dan pengaruh terhadap siswa sebagai obyek pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas 1-A SDN 085115 Sibolga menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam sesi tanya jawab atas pertanyaan yang diajukan oleh guru dan suasana yang menyenangkan dan aman dirasakan oleh peserta didik.

### **Peran Guru dalam Pembelajaran Kreatif di Kelas 1-A SDN 085115 Sibolga**

Dari hasil wawancara dengan narasumber sekaligus walikelas yakni Ibu Irpa Andriani Pasaribu, S. Pd, ditemukan bahwa terdapat beberapa peranan pengajar dalam memupuk semangat belajar siswa di kelas 1-A Sekolah Dasar Negeri 085115 Sibolga. dengan melaksanakan pembelajaran kreatif di kelas, yaitu merancang dan mengembangkan inovasi – inovasi baru dan menarik dalam proses pembelajaran seperti membuat kuis, mengadakan permainan atau pembelajaran seperti bertepuk tangan sambil bernyanyi. Guru berperan agar siswa tetap memiliki rasa ingin tahu sehingga dalam proses pembelajaran guru menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Menurut hasil penelitian yang dilakukan bersama guru kelas 1-A di SDN 085115 Sibolga, ada beberapa teknik pengajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, yaitu:

1. Metode pembelajaran dengan tanya

- jawab
2. Metode pembelajaran berkelompok
  3. Metode pembelajaran dengan media berupa gambar, flash card dan lain sebagainya
  4. Metode pembelajaran dengan bermain menebak.

Dengan menyusun metode pengajaran yang kreatif, maka peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang dijalankan. Metode merupakan sebuah instrumen yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi pelajaran. Ketika cara atau metode mengajar yang dilakukan oleh guru kurang tepat bagi siswa, maka materi yang diajarkan oleh guru akan sulit diterima oleh peserta didik, meskipun materi yang diajarkan tersebut tergolong mudah. Lain halnya ketika guru dapat menyampaikan materi pelajaran dan metode yang digunakan sesuai atau tepat, mudah dipahami dan menarik bagi siswa, maka walaupun materi yang diajarkan tergolong sulit, namun materi tersebut akan lebih mudah dipahami oleh siswa di kelas (Wahyuni et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran di kelas guru juga berperan dalam mendorong siswa untuk berpikir secara kritis melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang, serta siswa juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide besar dari berbagai sudut pandang. Selain itu, guru juga memberikan motivasi siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang topik pembelajaran terkait. Sebagaimana pendapat (Ependi, 2018) metode tanya jawab memiliki manfaat yang sangat penting dalam pengajaran kepada anak-anak. Metode ini mengajarkan siswa untuk secara teratur dan sistematis mengungkapkan apa yang ada dalam

pikirannya, serta berani menyampaikan pendapat tanpa rasa takut dan gugup. Hal ini mendorong mereka untuk lebih mendalami pelajaran, meningkatkan rasa cinta mereka terhadap materi yang diajarkan, dan merangsang keterlibatan aktif dalam berpikir.

Tak hanya itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa bisa dilakukan oleh guru dengan peran pentingnya dalam proses pembelajaran yang kreatif. Salah satu cara efektif adalah dengan memberikan penghargaan pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan pujian sebagai bentuk apresiasi. Tindakan seperti itu bisa membuat siswa lebih bersemangat dan lebih fokus pada penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif di kelas 1-A SDN 085115 Sibolga, guru berperan penting dalam mengaplikasikan ide kreatif yang dirancang sendiri melalui media pembelajaran. Selain itu, guru juga berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan untuk mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran. Tindakan ini dilakukan guru dengan mengajak siswa melakukan permainan disela-sela pelaksanaan pembelajaran atau mengajak siswa untuk bertepuk tangan sambil bernyanyi. Seperti yang diungkapkan Suprihatin (Suprihatin, 2015) yang menyatakan bahwa guru bisa menjadikan suasana pembelajaran yang seru dan menyenangkan untuk peserta didik di kelas.

### **Pembahasan**

Pendidikan ialah proses pengajaran yang memberikan pengetahuan, kecakapan, dan prinsip moral pada individu. Pendidikan merupakan faktor yang amat krusial bagi eksistensi manusia dan kemajuan peradaban. Hal ini dikarenakan

pendidikan memiliki banyak manfaat dan peranan penting dalam kehidupan manusia. Guru sebagai pengajar memegang peran yang amat penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang kreatif. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan mengarahkan siswa pada aktivitas sehari-hari mereka. Langkah ini bisa diwujudkan dengan menghubungkan materi yang diberikan dengan situasi dan kondisi kehidupan sehari-hari siswa. Dengan melakukan pembelajaran yang mengarahkan siswa pada aktivitas sehari-hari mereka, siswa akan lebih mudah memahami dan menerapkan materi yang diajarkan. Di samping itu, pembelajaran yang mengarahkan siswa pada aktivitas sehari-hari mereka juga akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta tidak membosankan.

Maka dari itu, diperlukan keaktifan dan sinformasi agar siswa lebih antusias menerimanya. Guru harus mengembangkan pengetahuan yang ada dalam kurikulum dengan cara yang kreatif dan menarik sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran kreatif merupakan kegiatan pembelajaran dimana pendidik harus mampu memotivasi dan merangsang kreativitas peserta didiknya selama proses belajar mengajar dengan menggunakan metode dan strategi yang berbeda seperti kerja kelompok, pemecahan masalah, dan sebagainya (Pentury, 2017).

Contoh dari pembelajaran kreatif adalah dengan membuat proyek atau tugas yang mengharuskan siswa untuk mengamati lingkungan sekitar. Misalnya, guru dapat memberikan tugas untuk membuat laporan tentang jenis-jenis tumbuhan atau binatang yang ditemukan di sekitar rumah atau sekolah. Melalui cara ini, siswa akan mempelajari tentang sains dan biologi, sambil mengamati lingkungan

sekitar mereka. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan kegiatan keseharian siswa dalam melaksanakan pembelajaran kreatif. Misalnya, guru dapat meminta siswa untuk membuat karya seni berdasarkan hobi atau minat mereka. Siswa yang senang menggambar, misalnya, dapat diminta untuk membuat karya seni tentang lingkungan sekitar mereka atau tentang kegiatan sehari-hari yang mereka sukai. Motivasi dalam diri peserta didik dapat berasal dari dua sumber, yaitu internal dan eksternal. Motivasi internal muncul dari keinginan tahu yang tinggi, keinginan untuk menjadi ahli, dan rasa senang terhadap suatu hal. Sementara itu, motivasi eksternal timbul dari dorongan supaya mendapatkan pujian dan pengakuan dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, berbagai bentuk motivasi dapat diberikan kepada peserta didik, seperti memberikan nilai, memberikan kata-kata positif, menunjukkan ekspresi wajah yang menyenangkan, serta memberikan tugas yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Sundari, 2017).

Saat melaksanakan pembelajaran kreatif yang menghubungkan siswa dengan kegiatan sehari-hari mereka, penting bagi guru untuk memperhatikan pilihan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat, guru dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara kesimpulannya, melibatkan siswa dalam kegiatan sehari-hari mereka merupakan pendekatan efektif dalam melaksanakan pembelajaran kreatif. Melalui pendekatan ini, siswa akan memiliki kemudahan dalam memahami dan menerapkan materi yang diajarkan, serta menghindari kebosanan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi

guru untuk memberikan perhatian khusus terhadap hal ini saat melaksanakan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran kreatif yang mengarahkan siswa pada kegiatan keseharian mereka dapat didukung dengan penggunaan alat-alat atau media yang dapat mendukung pembelajaran. Salah satu contoh media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis teknologi informasi (IT) seperti proyektor. Penggunaan proyektor sebagai fasilitas pendukung pembelajaran memungkinkan guru untuk memperlihatkan gambar, video, atau presentasi yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan proyektor dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga dapat merancang media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan tema atau materi yang sedang diajarkan. Contohnya, guru dapat membuat video pembelajaran, presentasi, atau permainan edukatif sebagai bagian dari media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini akan membantu siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan secara lebih efektif, sambil membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Selain media berbasis IT dan media pembelajaran hasil rancangan guru, sumber daya lain seperti buku tema dan fasilitas lainnya juga dapat digunakan sebagai media yang mendukung pembelajaran kreatif. Semua ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Buku tema yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi. Sedangkan fasilitas

lainnya seperti laboratorium atau perpustakaan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kreatif, seperti praktikum atau penelitian.

Pemanfaatan beragam alat atau media yang mendukung pembelajaran kreatif memiliki potensi untuk mengajak siswa terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi informasi (IT) juga memiliki keunggulan dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penting bagi guru untuk mempertimbangkan dengan saksama penggunaan alat-alat atau media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran kreatif di dalam kelas. Dengan mengadopsi pendekatan ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan melibatkan kreativitas mereka. Penggunaan alat atau media yang tepat dapat mendukung siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis, berpikir divergen, serta memperluas pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Lebih lanjut lagi, ketika media berbasis IT digunakan dengan bijaksana, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga menghadirkan suasana yang memikat bagi siswa. Maka dari itu, penting bagi guru untuk memperhatikan secara cermat dan selektif penggunaan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran kreatif di kelas. Dengan begitu, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan menginspirasi perkembangan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

## SIMPULAN

Pendekatan pembelajaran kreatif yang diterapkan oleh guru dengan mengarahkan siswa pada kegiatan sehari-hari dan menggunakan media berbasis IT memberikan banyak manfaat dan efek positif pada siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya didorong untuk belajar secara aktif dan kreatif, tetapi juga diperkenalkan ke dalam dunia yang lebih luas dan kontekstual. Dalam pembelajaran kreatif, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan yang beragam, seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Guru memberikan tugas-tugas yang menantang, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa merasa termotivasi dan terdorong untuk belajar secara aktif dan efektif. Penggunaan media berbasis IT juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru. Gambar dan video dapat merangsang pikiran siswa dan memudahkan mereka dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak. Dengan demikian, siswa dapat dengan lebih mudah menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran kreatif juga menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Guru menciptakan suasana yang interaktif, menarik, dan santai, sehingga siswa merasa nyaman dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan suasana yang kondusif, siswa lebih mudah untuk menyampaikan pendapat dan ide-ide kreatifnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran kreatif dengan menggunakan media berbasis IT dan mengarahkan siswa pada kegiatan sehari-hari memberikan

kontribusi dan pengaruh positif pada siswa sebagai objek pembelajaran. Hal ini meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta kemampuan mereka dalam menguasai materi pelajaran dengan baik dan dengan cara yang menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- AM, S. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ependi, S. 2018. *Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sd Negeri 012 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu*. Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(2), 2598–5949.  
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/6269/5719>
- Manizar, E. 2015. *Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar*. Tadrib, 1(2), 204–222.  
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047>
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Muslih. 2016. *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT pada lembaga pendidikan non-formal TPQ*. Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan, 16(2), 215–234.  
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/dimas/article/view/1090>
- Pentury, H. J. 2017. *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(3), 256–272.  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1923>

- Sari, W. N., Murtono, & Ismaya, E. A. 2021. Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255–2261. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/472>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, F. 2017. *Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD*. Prosiding Diskusi Panel Pendidikan “Menjadi Guru Pembelajar,” 67. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/view/1665/1287>
- Suprihatin, S. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144/115>
- Wahyuni, A., Hartana, D. D., & Rachmad, S. S. 2020. *Metode Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru Sekolah Dasar*. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 23–27. <https://core.ac.uk/download/pdf/327208753.pdf>