



ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KREATIF DI KELAS V SDN 064976 MEDAN

ANALYSIS OF CREATIVE LEARNING IMPLEMENTATION IN GRADE V OF SDN 064976 MEDAN

**Nazla Salsabila¹, Larasinda Silitonga², Siva Julia Br Sembiring³, Chintia Sinurat⁴,
Avelisa Belmont Situmeang⁵, Widia Valentina Br Sihotang⁶, Suyit Ratno⁷**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Negeri Medan

Email: nazlasalsabila89@gmail.com¹, larasindasilitonga@gmail.com², sivajuliabrsembiring@gmail.com³,
chintiasinurat723@gmail.com⁴, avelisasitumeang5@gmail.com⁵, widiasihotang24@gmail.com⁶,
suyit85@unimed.ac.id⁷

Article Info

Article history :

Received : 27-09-2025

Revised : 28-09-2025

Accepted : 30-09-2025

Published : 02-10-2025

Abstract

This study aims to analyze the implementation of creative learning at SDN 064976 Medan, particularly in grade V, and to identify solutions for improving the quality of learning. Data were collected through student questionnaires and teacher interviews. The questionnaire results showed that most students acknowledged the teacher had begun to apply creative learning, yet the lecture method still dominated, and opportunities for students to express their opinions remained limited. Teacher interviews confirmed that learning was still largely lecture-based, although projectors and group discussions were occasionally utilized. Based on these findings, the proposed solutions include applying more interactive learning methods, increasing the frequency of simple project-based activities across various subjects, and providing broader opportunities for students to share their ideas. In addition, school support in the form of teacher training and the provision of adequate facilities is also required to ensure that the learning process becomes more creative, innovative, and able to foster active student engagement.

Keywords: *creative learning, interactive methods, student creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran kreatif di SDN 064976 Medan, khususnya pada kelas V, serta mengidentifikasi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui angket kepada siswa dan wawancara guru kelas V. Hasil angket menunjukkan sebagian besar siswa menilai guru sudah mulai menerapkan pembelajaran kreatif, namun metode ceramah masih mendominasi dan kesempatan siswa untuk berpendapat masih terbatas. Wawancara guru juga mengonfirmasi bahwa pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah meskipun media proyektor dan diskusi sesekali dimanfaatkan. Berdasarkan temuan tersebut, solusi yang ditawarkan meliputi penerapan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, peningkatan frekuensi proyek sederhana pada berbagai mata pelajaran, serta pemberian kesempatan lebih luas bagi siswa untuk menyampaikan pendapat. Selain itu, dukungan sekolah dalam bentuk pelatihan guru dan penyediaan fasilitas juga diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih kreatif, inovatif, dan mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa.

Kata Kunci: *Pembelajaran Kreatif, Metode Interaktif, Kreativitas Siswa*

PENDAHULUAN

Pembelajaran kreatif adalah pendekatan dalam proses pendidikan yang menekankan pada pengembangan imajinasi, ide, dan solusi inovatif dari peserta didik (Katuuk, 2025). Pembelajaran kreatif adalah proses belajar yang bersifat kompleks dan dialami setiap individu sepanjang



hidupnya. Dalam pendekatan ini, peran pendidik terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung. Materi ajar perlu dikemas secara menarik agar peserta didik terdorong untuk terlibat aktif, berkreasi, serta merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Yuliana, 2023). Pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar dapat berpikir kritis, mengeksplorasi berbagai ide, dan menciptakan hal-hal baru melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan berbagai teknik serta metode yang mendorong kreativitas siswa. Pembelajaran kreatif sangat berhubungan dengan pengembangan potensi siswa karena pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Dengan menggunakan metode kreatif, siswa dapat menemukan kekuatan dan minat mereka dalam berbagai bidang, baik itu seni, sains, teknologi, atau lainnya. Pembelajaran kreatif memungkinkan mereka untuk berpikir di luar batasan yang ada dan menemukan solusi baru dalam situasi yang kompleks, yang pada akhirnya memperkaya potensi diri mereka. Pembelajaran kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan menantang. Ketika siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan melihat hasil karya mereka, hal ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan pencapaian. Pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan tugas kelompok, yang juga meningkatkan keterampilan sosial mereka (Ruwaidah, 2025). Pembelajaran yang kreatif sering kali lebih melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka merasa lebih terhubung dengan materi dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka.

Peran guru dalam pembelajaran kreatif adalah sebagai fasilitator, inspirator, dan pembimbing. Guru bertugas untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan terbuka, di mana siswa merasa bebas untuk mengekspresikan ide-ide mereka tanpa takut dihakimi. Guru juga perlu memberikan dukungan dan bimbingan saat siswa mengembangkan ide-ide mereka, serta memberikan tantangan yang mendorong kreativitas. Selain itu, guru juga harus menyediakan berbagai sumber daya yang diperlukan untuk mendukung eksplorasi dan eksperimen siswa.

Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara baru yang unik dan kreatif sehingga pelajaran yang diberikan dapat dipahami oleh siswa secara mudah dan menyenangkan. Pembelajaran kreatif adalah kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat memunculkan kreatifitas, baik kreatifitas dalam berfikir maupun dalam bertindak sesuatu (Prihastuti, 2021). Pada pendidikan formal, belajar lebih menyenangkan dengan bermain game sebagai selingan dan juga sisipan dalam belajar. Mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu guru kreatif yang mencakup pembelajaran kreatif (creative teaching), kepala sekolah yang kreatif (creative leadership) dan lingkungan yang kreatif. Pembelajaran kreatif dapat terbentuk dengan cara mengembangkan kreativitas yang dimiliki guru. Beberapa cara yang dapat dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang kreatif adalah dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, melakukan diskusi yang produktif, memutar film, membuat dan menempelkan poster, dan memberikan pembelajaran sehingga siswa mampu; menemukan, mengembangkan ide, menginterpretasi, membuat, bereksperimen, dan mengevaluasi. Lebih lanjut Model Pembelajaran Kreatif Produktif (MPKP) mampu mendorong peserta didik berpikir secara luwes dan lancar (fleksibel), dapat menilai permasalahan dari beragam



cara pandang, dan dapat menciptakan berbagai gagasan yang unik selama proses pembelajaran dengan diiringi berbagai usaha yang bisa memunculkan sesuatu yang berguna. Pembelajaran dengan model tersebut mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam belajar, membentuk pemikiran kritis, bekerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin.

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Di era yang terus berkembang ini pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Oleh karena itu siswa perlu dilengkapi dengan keterampilan kreativitas dan inovasi agar dapat menghadapi tantangan yang kompleks di masa depan (Rohmah, 2025).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahap awal dalam membentuk pola pikir dan karakter siswa. Pada tahap ini, peran guru sangat penting dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa agar mereka mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa serta membentuk kemampuan berpikir kritis dan juga problem solving (Silaem, 2024).

Perubahan dunia pendidikan saat ini menuntut metode pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Pendidikan tradisional yang fokus pada penguasaan konten saja dianggap kurang memadai. Kreativitas membantu siswa menghadapi masalah dengan cara baru dan inovatif yang berguna tidak hanya di bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah dasar sebagai tingkat awal memiliki peran strategis dalam menanamkan kemampuan kreatif dengan penerapan strategi pembelajaran inovatif yang melibatkan eksplorasi, eksperimen, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Melalui pendekatan ini, siswa dilibatkan secara aktif sehingga pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan tetapi platform pengembangan keterampilan kreatif.

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan siswa. Di era globalisasi yang sarat dengan tantangan, siswa tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga harus mampu berpikir kreatif, kritis, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum merdeka belajar yang menekankan keterampilan abad 21, yaitu 4C (critical thinking, creativity, collaboration, dan communication).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kreatif masih menghadapi berbagai kendala. Guru seringkali terjebak pada pola ceramah tradisional, sementara kesempatan siswa untuk berpendapat, bertanya, atau mengembangkan ide baru masih terbatas. Kondisi ini membuat proses belajar menjadi kurang interaktif dan berpotensi menurunkan motivasi serta kreativitas siswa.

Berdasarkan observasi awal di SDN 064976 Medan, guru kelas V sudah berusaha menerapkan pembelajaran kreatif dengan menggunakan media variatif seperti proyektor, gambar, atau video. Akan tetapi, metode ceramah tetap mendominasi, dan hanya sebagian kecil siswa yang diberi ruang untuk berekspresi secara bebas. Hasil angket kepada siswa juga menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa merasa senang dan termotivasi ketika guru menggunakan metode kreatif, mereka menilai kesempatan untuk menyampaikan pendapat masih kurang.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa pembelajaran kreatif memang dilakukan terutama pada mata pelajaran IPAS dan P5, tetapi pelaksanaannya belum merata



pada semua mata pelajaran. Guru cenderung menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar atau video animasi, namun belum sepenuhnya mendorong siswa untuk aktif bereksperimen atau berpendapat. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan realita dalam penerapan pembelajaran kreatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru mengurangi dominasi ceramah serta memberi kesempatan lebih luas kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dan guru kelas V SDN 064976 Medan.

Teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pembelajaran kreatif guru dalam proses pembelajaran.
2. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk menggali informasi terkait strategi pembelajaran kreatif yang diterapkan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menginterpretasikan data kuantitatif (angket) dan kualitatif (wawancara), lalu mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Angket Siswa

Angket terdiri dari 20 pernyataan tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran kreatif guru. Berikut rekapitulasi hasil angket:

Tabel 1. Distribusi Jawaban Angket Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif Guru (Kelas V SDN 064976 Medan).

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	Dominan
1	Guru sering mengajak saya berdiskusi di kelas.	1 (4,8%)	0 (0%)	0 (0%)	9 (42,9%)	11 (52,4%)	SS
2	Guru memberi kesempatan saya untuk mencoba hal baru dalam pelajaran.	0 (0%)	0 (0%)	2 (9,5%)	13 (61,9%)	6 (28,6%)	S
3	Guru menggunakan alat bantu seperti gambar, video, atau permainan saat mengajar.	0 (0%)	0 (0%)	6 (28,6%)	7 (33,3%)	8 (38,1%)	SS
4	Guru lebih banyak berceramah daripada melibatkan siswa dalam kegiatan.	1 (4,8%)	4 (19,1%)	7 (33,3%)	5 (23,8%)	4 (19,1%)	R
5	Saya diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru saat pelajaran berlangsung.	0 (0%)	1 (4,8%)	2 (9,5%)	8 (38,1%)	10 (47,6%)	SS



6	Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran bersama guru ini.	0 (0%)	1 (4,8%)	1 (4,8%)	12 (57,1%)	7 (33,3%)	S
7	Guru memberi kesempatan membuat karya sendiri (gambar, tulisan, prakarya, dsb).	0 (0%)	0 (0%)	3 (14,3%)	9 (42,9%)	8 (38,1%)	S
8	Guru mendorong siswa untuk menyampaikan pendapatnya.	8 (38,1%)	6 (28,6%)	3 (14,3%)	2 (9,5%)	1 (4,8%)	STS
9	Saya merasa lebih semangat belajar karena metode yang digunakan guru.	0 (0%)	0 (0%)	2 (9,5%)	13 (61,9%)	5 (23,8%)	S
10	Guru menilai hasil belajar saya tidak hanya lewat ulangan, tetapi juga lewat proyek atau tugas kreatif.	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	6 (28,6%)	13 (61,9%)	SS
11	Guru mengajak siswa bekerja sama dalam kelompok.	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,8%)	8 (38,1%)	11 (52,4%)	SS
12	Guru memberi tantangan atau tugas yang membuat saya berpikir kreatif.	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	11 (52,4%)	9 (42,9%)	S
13	Guru sering memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,8%)	11 (52,4%)	8 (38,1%)	S
14	Guru memberi kebebasan dalam menyelesaikan tugas dengan cara saya sendiri.	1 (4,8%)	0 (0%)	7 (33,3%)	7 (33,3%)	6 (28,6%)	R/S
15	Guru membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.	1 (4,8%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (19,1%)	16 (76,2%)	SS
16	Saya merasa lebih percaya diri setelah mengikuti pembelajaran kreatif dari guru.	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	8 (38,1%)	12 (57,1%)	SS
17	Guru memberi penghargaan atau apresiasi atas ide baru dari siswa.	0 (0%)	1 (4,8%)	1 (4,8%)	9 (42,9%)	10 (47,6%)	SS
18	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan cara guru mengajar.	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,8%)	8 (38,1%)	12 (57,1%)	SS
19	Jika saya kesulitan, guru membantu dengan cara yang mudah dipahami.	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	10 (47,6%)	11 (52,4%)	SS
20	Saya berharap guru terus menggunakan metode pembelajaran kreatif	0 (0%)	2 (9,5%)	0 (0%)	4 (19,1%)	15 (71,4%)	SS

Keterangan Singkatan:

- a. STS = Sangat Tidak Setuju
- b. TS = Tidak Setuju



- c. R = Ragu-ragu
- d. S = Setuju
- e. SS = Sangat Setuju

Interpretasi Hasil Angket:

Berdasarkan tabel distribusi jawaban angket, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa kelas V SDN 064976 Medan memberikan respons positif terhadap pembelajaran kreatif yang dilakukan guru. Sebagian besar pernyataan didominasi oleh jawaban Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS), yang menandakan bahwa siswa merasa nyaman, senang, dan termotivasi dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Beberapa pernyataan yang memperoleh dominasi jawaban Sangat Setuju antara lain:

- a. Pernyataan 1: Guru sering mengajak berdiskusi (52,4% SS).
- b. Pernyataan 5: Guru memberi kesempatan bertanya (47,6% SS).
- c. Pernyataan 15: Guru membuat suasana kelas menyenangkan (76,2% SS).
- d. Pernyataan 20: Siswa berharap guru terus menggunakan metode kreatif (71,4% SS).

Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat mengapresiasi ketika guru memberikan ruang interaksi, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan menggunakan pendekatan kreatif dalam pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa pernyataan yang memperlihatkan kelemahan dalam penerapan pembelajaran kreatif.

- a. Pernyataan 4: Guru lebih banyak berceramah dominan Ragu-ragu (33,3%), menunjukkan bahwa ceramah masih cukup sering digunakan.
- b. Pernyataan 8: Guru mendorong siswa menyampaikan pendapat dominan STS (38,1%) dan TS (28,6%), artinya sebagian besar siswa merasa belum mendapat dorongan maksimal untuk berpendapat.
- c. Pernyataan 14: Kebebasan dalam menyelesaikan tugas banyak siswa Ragu-ragu (33,3%), menunjukkan bahwa otonomi belajar siswa belum sepenuhnya terfasilitasi.

Secara keseluruhan, hasil angket memperlihatkan adanya kecenderungan positif terhadap pembelajaran kreatif, namun juga menyoroti aspek yang masih perlu diperkuat, yaitu mengurangi dominasi ceramah dan memberi kesempatan lebih besar kepada siswa untuk berpendapat serta menyelesaikan tugas dengan cara mereka sendiri. Temuan ini selaras dengan hasil wawancara guru, yang mengakui bahwa meskipun sudah menggunakan media dan metode diskusi, pada praktiknya ceramah masih mendominasi kegiatan belajar.

2. Hasil Wawancara Guru

Wawancara dilakukan kepada guru kelas V dengan pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah Bapak/Ibu pernah mencoba menerapkan pembelajaran kreatif?
“Pernah, sering dilakukan, karena siswa perlu berpikir kreatif untuk mencari solusi sendiri, paling sering di pelajaran IPAS dan P5.”
- b. Apakah siswa diberi kesempatan bereksperimen atau membuat karya sendiri?



“Ya, terkadang memberi kebebasan memilih. Contoh: bebas menentukan bahan dalam pembuatan proyek dan pembagian tugas kelompok.”

- c. Sejauh mana memanfaatkan media pembelajaran bervariasi?

“Sering menggunakan proyektor dan media lain, biasanya untuk menampilkan gambar atau video animasi bergerak.”

- d. Apakah metode lebih banyak ceramah atau kombinasi?

“Pada umumnya banyak ceramah, namun kadang menyesuaikan mata pelajaran. Jika membutuhkan diskusi, maka digunakan diskusi.”

- e. Apakah siswa diberi kebebasan berpendapat atau mengembangkan ide baru?

“Melalui ulangan dan presentasi kelompok.”

Interpretasi:

Guru menyatakan bahwa pembelajaran kreatif memang dilakukan, tetapi sebagian besar terbatas pada penggunaan media dan proyek tertentu. Metode ceramah masih mendominasi, sehingga siswa tidak sepenuhnya difasilitasi untuk berpendapat secara bebas.

Pembahasan

Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif di kelas V SDN 064976 Medan sudah mulai diterapkan, tetapi belum maksimal. Guru telah memanfaatkan media visual seperti proyektor dan sesekali memberi kesempatan siswa membuat karya, namun metode ceramah masih dominan. Kondisi ini tercermin dari hasil angket, di mana siswa merasa senang dengan media pembelajaran kreatif, tetapi masih banyak yang ragu-ragu ketika ditanya mengenai kesempatan menyampaikan pendapat. Wawancara guru juga memperkuat temuan tersebut, karena guru mengakui bahwa kegiatan diskusi dan proyek hanya diterapkan pada mata pelajaran tertentu, sedangkan pada umumnya pembelajaran masih berbentuk ceramah.

Untuk mengatasi permasalahan ini, beberapa solusi dapat dilakukan. Pertama, guru perlu lebih memvariasikan metode pembelajaran agar tidak hanya terpaku pada ceramah. Kombinasi antara penjelasan singkat dengan diskusi kelompok kecil, presentasi sederhana, ataupun kegiatan bermain peran dapat membantu siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberi ruang bagi siswa untuk berpikir serta berpendapat. Kedua, penerapan proyek sederhana perlu ditingkatkan pada berbagai mata pelajaran, tidak hanya pada pelajaran tertentu saja. Metode pembelajaran berbasis proyek telah menjadi perhatian utama dalam perkembangan pendidikan masa kini, khususnya dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa (Fariza, 2024). Instruksi presentasi hasil kerja kelompok melatih siswa untuk mengomunikasikan ide sekaligus menanggapi pendapat teman. Proses kolaboratif dalam menyelesaikan proyek memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan inovasi (Taliak, 2024). Misalnya, pada pelajaran IPA siswa bisa melakukan eksperimen kecil, sedangkan pada Matematika mereka dapat membuat poster atau model yang berkaitan dengan materi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengasah kreativitas dan kerja sama. Ketiga, penting bagi guru untuk membiasakan siswa menyampaikan ide atau refleksi di kelas. Hal ini bisa dilakukan melalui sesi singkat di akhir pembelajaran, seperti memberikan kesempatan satu atau dua menit bagi siswa untuk



menyampaikan pendapat, atau menyediakan kotak ide tempat siswa menuliskan pemikiran mereka. Cara sederhana ini dapat melatih keberanian sekaligus membangun budaya berdiskusi di kelas. Selain itu, sekolah juga dapat berperan dengan menyediakan pelatihan atau workshop bagi guru tentang strategi pembelajaran kreatif dan inovatif. Dukungan sekolah dalam hal fasilitas dan pengembangan kompetensi guru akan sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, variatif, dan menyenangkan.

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan pembelajaran di kelas V tidak hanya membuat siswa senang karena media yang digunakan, tetapi juga memberi kesempatan luas bagi mereka untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, serta menghasilkan karya kreatif yang bermanfaat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif di kelas V SDN 064976 Medan telah mulai diterapkan, namun pelaksanaannya masih belum maksimal. Guru sudah berupaya menggunakan media visual seperti proyektor dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membuat karya sederhana, tetapi metode ceramah masih mendominasi jalannya pembelajaran. Akibatnya, siswa belum sepenuhnya mendapatkan ruang untuk berpendapat maupun berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Meskipun demikian, temuan penelitian memperlihatkan bahwa siswa sangat menyambut positif penggunaan media dan kegiatan kreatif, bahkan merasa lebih senang dan termotivasi saat pembelajaran dibuat lebih variatif. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Dengan menerapkan variasi metode, memperbanyak kegiatan proyek sederhana pada berbagai mata pelajaran, serta memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat, maka suasana belajar akan lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong berkembangnya kreativitas sekaligus keberanian siswa dalam mengemukakan ide.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar guru lebih konsisten dalam mengembangkan strategi pembelajaran kreatif di kelas. Guru sebaiknya tidak hanya mengandalkan metode ceramah, melainkan memadukannya dengan metode interaktif seperti diskusi kelompok, presentasi, eksperimen sederhana, atau permainan edukatif yang sesuai dengan materi. Guru juga diharapkan membiasakan siswa untuk menyampaikan pendapat, baik melalui kegiatan tanya jawab, refleksi singkat di akhir pelajaran, maupun media alternatif seperti kotak ide bagi siswa yang masih merasa malu berbicara langsung.

Selain itu, pihak sekolah perlu memberikan dukungan yang nyata dengan menyelenggarakan pelatihan atau workshop yang berfokus pada penerapan pembelajaran kreatif, sekaligus melengkapi sarana prasarana yang menunjang kegiatan tersebut. Dengan adanya dukungan ini, guru akan lebih percaya diri untuk berinovasi, sementara siswa akan lebih antusias mengikuti proses belajar. Lebih jauh lagi, penelitian selanjutnya dapat menyoroti efektivitas penerapan metode kreatif tertentu dalam meningkatkan partisipasi siswa, sehingga dapat ditemukan model pembelajaran yang lebih spesifik dan relevan dengan kebutuhan di sekolah dasar. Dengan



demikian, upaya pengembangan pembelajaran kreatif tidak hanya berhenti pada tataran wacana, tetapi benar-benar memberikan dampak positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). *Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar*. Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(3), 10–10.
- Katuuk, D. A., dkk. (2025). *Buku bahan ajar pembelajaran kreatif*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). *Pembelajaran kreatif guna meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar, 21–30.
- Rohmah, A. H., & Nurtamam, M. E. (2025). *Peran guru sekolah dasar dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran di SDN Kraton 1 Bangkalan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 5(1), 292–296.
- Ruwaitdah, R., & Uyun, N. (2025). *Pengaruh penggunaan metode belajar berbasis proyek terhadap kreativitas siswa sekolah dasar*. JANAH: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(1), 43–51.
- Silaem, R., Mutiara, L. A., Feni, F. H., Hendry, M. L., & Melly, A. S. (2024). *Strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar*. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset dan Bahasa, 2(4), 52–58.
- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). *Evaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa*. Journal of Education Research, 5(1), 583–589.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6(2), 247–257.