



EVALUASI KETERLIBATAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KREATIF DI KELAS VI SD NEGERI 101783 SAENTIS

EVALUATION OF STUDENT INVOLVEMENT THROUGH CREATIVE LEARNING IN GRADE VI OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 101783 SAENTIS

Serly¹, Merry Pretty², Roniah Ritonga³, Wesly Ifania Silalahi⁴, Cristin Indah Rani Sihombing⁵, Oxana Karanina⁶

Universitas Negeri Medan

Email: serlymedan@gmail.com¹, merrypretty2@gmail.com², ritongaroniah@gmail.com³, wesliifaniasilalahi@gmail.com⁴, shmbgcrstn@gmail.com⁵, oxanakaranina1727@gmail.com⁶

Article Info

Article history :

Received : 03-10-2025

Revised : 04-10-2025

Accepted : 06-10-2025

Pulished : 08-10-2025

Abstract

Education is a right for all citizens regardless of origin, economic status, or physical condition, as stated in Law Number 20 of 2003 concerning the National Education System. Based on this principle, the implementation of inclusive education in elementary schools becomes important to realize. This article aims to describe creative learning strategies that can be used in inclusive education through a literature review by collecting various reference sources using academic search engines. The study results show that inclusive learning in elementary schools not only emphasizes academic achievement but also the development of students' social skills. Creative learning strategies that can be implemented include remedial teaching, deductive strategies, inductive strategies, heuristic, expository, classical, cooperative, to behavioral change strategies, which will be effective if supported by the selection of objectives, materials, media, methods, evaluation, and a conducive learning environment. By applying creative learning strategies, teachers can promote understanding of the material while also developing attitudes and social skills of students, so this article is expected to serve as a reference for educators in designing adaptive and meaningful inclusive learning in elementary schools.

Keywords: *Learning Strategies, Creativity, Inclusive Education*

Abstrak

Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara tanpa membedakan asal-usul, status ekonomi, maupun kondisi fisik, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan prinsip tersebut, pelaksanaan pendidikan inklusi di Sekolah Dasar menjadi penting untuk diwujudkan. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan strategi pembelajaran kreatif yang dapat digunakan dalam pendidikan inklusi dengan metode tinjauan pustaka melalui pengumpulan berbagai sumber referensi menggunakan mesin pencarian akademik. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran inklusi di Sekolah Dasar tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Strategi pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan meliputi remedial teaching, strategi deduktif, induktif, heuristik, ekspositori, klasikal, kooperatif, hingga strategi perubahan perilaku, yang akan efektif apabila didukung oleh pemilihan tujuan, materi, media, metode, evaluasi, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dengan penerapan strategi pembelajaran kreatif, guru dapat mendorong pemahaman materi sekaligus mengembangkan sikap dan keterampilan sosial peserta didik, sehingga artikel ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran inklusif yang adaptif dan bermakna di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Kreatif, Pendidikan Inklusi



PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan menyeluruh yang mencakup pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukatin et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya kelas 6 SD NEGERI 101783 SAENTIS, strategi guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menyajikannya dengan cara yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan strategi yang variatif dan inovatif, termasuk penerapan media pembelajaran kreatif, dapat menjadi kunci utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Media pembelajaran kreatif merupakan sarana atau alat bantu yang dirancang secara menarik untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Media ini bisa berbentuk visual, audio, audiovisual, maupun digital yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara jelas bagi siswa. Dalam ranah pendidikan dasar, penggunaan media yang kreatif seperti video animasi, permainan edukatif, alat peraga interaktif, maupun aplikasi pembelajaran mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar (Setiyadi et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran kreatif juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, yang dapat menciptakan interaksi dua arah secara lebih efektif. Partisipasi siswa salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran, Siswa yang aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dalam konteks ini, strategi guru yang mengintegrasikan media pembelajaran kreatif berperan besar dalam meningkatkan partisipasi tersebut. Media yang menarik dapat menstimulasi perhatian dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru kelas 6 di SD NEGERI 101783 SAENTIS perlu terus mengembangkan kreativitas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, agar partisipasi mereka dalam kegiatan belajar dapat meningkat secara signifikan.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran kreatif dalam pendidikan inklusi di sekolah dasar bagi seluruh siswa?
2. Apa bentuk-bentuk strategi pembelajaran kreatif yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan?
3. Bagaimana peran guru dalam mengelola tujuan, materi, metode, media, evaluasi, dan lingkungan belajar agar sesuai dengan prinsip pembelajaran kreatif di kelas inklusi?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan strategi pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam pendidikan inklusi untuk semua siswa di sekolah dasar.
2. Menjelaskan bentuk-bentuk strategi pembelajaran kreatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses belajar.
3. Memberikan gambaran mengenai peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang inklusif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan seluruh peserta didik.



Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan tentang konsep dan penerapan strategi pembelajaran kreatif dalam konteks pendidikan inklusi bagi seluruh siswa.
- b. Memberikan sumbangan teori bagi pengembangan model pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- c. Menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya terkait inovasi strategi pembelajaran yang berorientasi pada keberagaman siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Menjadi pedoman dalam merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan adaptif untuk semua siswa.
- b. Bagi Sekolah: Memberikan dasar untuk membangun budaya belajar inklusif yang menghargai keberagaman dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Siswa: Membantu seluruh siswa, baik reguler maupun yang memiliki perbedaan kemampuan, memperoleh kesempatan belajar yang adil, menarik, dan bermakna.

Kajian Pustaka

Konsep Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan konsep yang lebih luas daripada tes, pengukuran, dan penilaian. Tes hanya sebatas pemberian soal atau tugas untuk mengukur kemampuan siswa, pengukuran berfokus pada kuantitas yang dinyatakan dengan angka, sedangkan penilaian mencakup pengumpulan informasi terkait proses dan hasil belajar untuk dasar pengambilan keputusan. Evaluasi menyatukan ketiga hal tersebut, karena bukan hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga menilai proses serta mengambil keputusan mengenai kualitas pembelajaran. Menurut Guba dan Lincoln (1985), evaluasi adalah proses mendeskripsikan dan menilai nilai atau manfaat sesuatu. Hal serupa dikemukakan Arifin (2013) bahwa evaluasi merupakan proses sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas berdasarkan kriteria tertentu. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan secara terencana untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Evaluasi juga memiliki karakteristik khusus, yaitu berfokus pada proses, bertujuan menentukan kualitas, memerlukan pertimbangan nilai, serta menggunakan kriteria yang jelas sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara objektif.

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran, menilai strategi yang digunakan guru, meninjau kurikulum, serta membantu peserta didik dalam proses belajar. Evaluasi juga memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dalam pendidikan. Menurut Chittenden (1994), tujuan evaluasi meliputi upaya melacak proses belajar, mengecek ketercapaian, menemukan kelemahan, dan menyimpulkan hasil belajar. Selain itu, evaluasi berfungsi sebagai sarana seleksi, diagnostik, penempatan, dan pengukur keberhasilan. Dengan demikian, evaluasi menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran, baik bagi peserta didik, guru, maupun sekolah secara keseluruhan.

Evaluasi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menemukan bahwa evaluasi yang efektif dapat meningkatkan minat



dan motivasi belajar siswa (Maziyatul Ulya, 2021). Selain itu, evaluasi juga membantu pengajar untuk melihat perkembangan peserta didik dan mengambil tindakan yang diperlukan jika peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Sawaluddin, 2021).

Dengan adanya evaluasi yang efektif, siswa cenderung lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ardiansyah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, ditemukan pula bahwa evaluasi pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di SDIT Al utsmaniyah di Kabupaten Citereup dapat dikategorikan baik dengan persentase 73,5% (Rojali et al., 2021). Temuan ini menegaskan pentingnya implementasi evaluasi yang baik dan berkualitas dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran evaluasi pembelajaran dan penggunaan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan evaluasi yang efektif, pengajar dapat memahami kebutuhan peserta didik, melacak kemajuan mereka, dan melakukan perbaikan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik dan meningkatkan efektivitas program pembelajaran. Untuk menjaga kualitas evaluasi pembelajaran, penting bagi pengajar dan pemangku kepentingan pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan terbaru dalam evaluasi pembelajaran dan menerapkan praktik terbaik. Selain itu, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan efektif.

Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan siswa pada sekolah, yaitu: suatu proses psikologis yang menunjukkan perhatian, minat, investasi, usaha dan keterlibatan para siswa yang dicurahkan dalam pekerjaan belajar di sekolah yang meliputi (1) Keterlibatan emosi siswa pada sekolah, yang menunjukkan minat, nilai, dan emosi terhadap sekolah, misalnya: perasaan di kelas, perasaan terhadap sekolah dan guru, perasaan terhadap perlakuan, disiplin dan motivasi, perasaan memiliki, perasaan positif, dan menghargai

prestasi akademik di sekolah, (2) Keterlibatan kognitif siswa terhadap sekolah, yakni persepsi terhadap motivasi, usaha keras dan penggunaan strategi. Ini mencakup investasi psikologis dalam belajar, usaha keras dalam belajar, keseriusan bersekolah, keinginan bekerja melebihi yang dipersyaratkan, pilihan yang menantang, disiplin, perencanaan dan strategi belajar, keluwesan dalam memecahkan masalah, memilih bekerja keras, dan (3) Keterlibatan perilaku, yakni melakukan pekerjaan sekolah dan mengikuti peraturan sekolah, meliputi: (a) perilaku yang positif, yaitu perilaku yang mengilustrasikan usaha, ketekunan, konsentrasi, perhatian, mengajukan pertanyaan, menyumbang pada diskusi kelas, mengikuti aturan, belajar, menyelesaikan pekerjaan rumah, berpartisipasi dalam aktivitas sekolah yang terkait. (b) Absenya perilaku yang mengganggu, seperti tidak mangkir sekolah dan tidak membuat kekacauan di kelas. Tinggi rendahnya keterlibatan siswa terhadap sekolah dicerminkan dari skor yang diperoleh dalam mengerjakan Skala Keterlibatan pada Sekolah (SKS).



Dalam studi ini menggunakan konstruk keterlibatan siswa yang terbagi menjadi 3 dimensi saling berkaitan:

1. Behavioral engagement terdiri dari perilaku positif, keterlibatan dalam pembelajaran, dan partisipasi dalam kegiatan sekolah (Fredricks et al. 2004). Perilaku positif termasuk mengikuti aturan kelas. Keterlibatan dalam pembelajaran dan tugas akademik meliputi perilaku siswa yang berkaitan dengan konsentrasi, perhatian, ketekunan, usaha, mengajukan pertanyaan, dan berkontribusi dalam diskusi kelas. Partisipasi dalam kegiatan yang berhubungan dengan sekolah termasuk atletik atau pemerintah sekolah.
2. Emotional engagement terdiri dari sikap siswa, kepentingan, dan nilai-nilai terutama yang berkaitan dengan interaksi positif atau negatif dengan dosen, staf, mahasiswa, akademisi, atau institusi (Fredricks et al., 2004). Emotional engagement menciptakan ikatan dengan institusi dan membangun keinginan siswa untuk bekerja. Tiga komponen utama meliputi reaksi afektif siswa, reaksi emosional, dan identifikasi sekolah. Reaksi afektif di kelas meliputi minat siswa, kebosanan, kecemasan, kesedihan, dan kebahagiaan. Reaksi emosional adalah perasaan positif atau negatif terhadap institusi dan instruktur. Identifikasi sekolah berkaitan dengan perasaan memiliki dan kepentingan siswa dalam lingkungan institusional.
3. Cognitive engagement, menurut Fredricks et al. (2004), dibagi menjadi dua komponen: psikologis dan kognitif. Komponen psikologis mencakup tujuan motivasional dan pembelajaran mandiri yang berkaitan dengan investasi, perhatian, dan kemauan untuk berupaya memahami ide-ide kompleks dan menguasai keterampilan yang sulit. Komponen psikologis menekankan investasi siswa dalam belajar dan motivasi untuk belajar. Komponen kognitif melibatkan pembelajaran pengaturan diri, metakognisi, penerapan strategi pembelajaran, dan “menjadi strategis” dalam berpikir dan belajar.

Konteks pentingnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melibatkan pemahaman akan peran aktif siswa dalam proses belajar. Dengan partisipasi yang aktif, siswa diajak untuk berpikir secara kritis dan menganalisis informasi. Mereka diajak untuk menyusun argumen, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang baik. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan siswa. Partisipasi aktif melibatkan siswa dalam kerja kelompok, diskusi, dan interaksi sosial. Ini memungkinkan mereka untuk belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, membangun komunikasi efektif, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, siswa didorong untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Mereka diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah, mencari sumber daya, dan mengelola waktu mereka. Hal ini membantu memupuk kemandirian dan keterampilan pemecahan masalah yang esensial dalam kehidupan siswa.

Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif menurut jurnal karya Lestari Prihastuti dkk. (2021) adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang dengan cara-cara baru yang unik, bervariasi, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi sekaligus terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi dari guru,



melainkan mengutamakan keterlibatan siswa dalam menemukan, mengembangkan ide, bereksperimen, serta mengevaluasi hasil belajarnya. Dengan pendekatan ini, suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton, karena guru menggunakan strategi yang beragam seperti pemanfaatan teknologi, diskusi produktif, pemutaran film, praktik kontekstual, maupun lomba-lomba edukatif yang mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

Secara esensial, pembelajaran kreatif merupakan bentuk pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan penuh siswa untuk mengembangkan kreativitas berpikir maupun bertindak, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui pembelajaran kreatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga terlatih dalam sikap kritis, tanggung jawab, kerja sama, serta keterampilan praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran kreatif dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang memadukan aspek inovasi, keaktifan, dan relevansi konteks nyata sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Guru kreatif adalah guru yang mampu mengelola kelas dengan baik, membaaur dengan peserta didik, serta menghadirkan suasana belajar yang atraktif dan menyenangkan. Kreativitas guru tercermin dari kemampuannya memanfaatkan tujuan, materi, metode, media, evaluasi, dan lingkungan belajar secara optimal. Dengan strategi kreatif, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk merancang, membuat, serta mengekspresikan gagasan mereka.

Strategi pembelajaran kreatif menuntut guru untuk mengembangkan kegiatan belajar yang bervariasi sehingga mampu menumbuhkan motivasi, melatih logika, dan mengasah keterampilan berpikir peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang sederhana namun menarik, seperti puzzle atau permainan edukatif, dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu terus mengeksplorasi berbagai pendekatan dan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran kreatif di Sekolah Dasar merupakan proses belajar mengajar yang menekankan pada pengembangan potensi, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Agar tercapai hasil belajar yang optimal, terdapat beberapa prinsip utama yang perlu diperhatikan guru, yaitu:

1. Berpusat pada Siswa (Student Centered)

Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator. Siswa diberi kesempatan untuk aktif mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan konsep melalui pengalaman langsung.

2. Relevan dan Kontekstual

Materi pembelajaran harus dikaitkan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna, mudah dipahami, dan memicu kreativitas dalam memecahkan masalah.



3. Kolaboratif dan Partisipatif

Pembelajaran kreatif menekankan kerja sama dalam kelompok. Melalui diskusi, proyek, maupun permainan edukatif, siswa belajar menghargai pendapat orang lain dan melatih keterampilan sosial.

4. Fleksibel dan Variatif

Guru menggunakan berbagai metode, strategi, dan media yang berbeda sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya menggunakan eksperimen, role play, cerita bergambar, atau teknologi digital.

5. Menghargai Perbedaan Individu

Setiap siswa memiliki gaya belajar, minat, dan kemampuan yang berbeda. Prinsip pembelajaran kreatif memberi ruang bagi semua siswa untuk mengekspresikan ide, tanpa takut salah.

6. Menyenangkan dan Memotivasi

Suasana belajar yang hangat, bebas dari tekanan, serta menggunakan media yang menarik akan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dengan antusias.

7. Refleksi dan Evaluasi

Setelah proses pembelajaran, siswa perlu diajak melakukan refleksi agar dapat menilai pengalaman belajar mereka. Hal ini melatih kemampuan berpikir kritis dan evaluatif.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik terlibat aktif di dalamnya. Dalam pembelajaran guru perlu untuk kreatif agar murid dapat mengembangkan keterampilan seperti yang dikatakan oleh Waluyo, (2013) guru yang mengerti kreativitas dapat memilih konten, rencana pembelajaran, mengorganisasikan materi dan tugas-tugas dengan tepat dalam berbagai cara untuk membantu peserta didiknya mengembangkan keterampilan dan bersikap aktif. Cara mengajar guru di kelas berpengaruh besar terhadap keaktifan belajar siswa. Seperti yang dikatakan oleh Sulistyani (2012) “keberhasilan pembelajaran itu dapat dilihat dari kegiatan siswa yang berupa keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran” (hal. 2). Untuk membuat peserta didik aktif belajar di dalam kelas, guru perlu membuat pembelajaran yang kreatif sehingga melibatkan peserta didik secara aktif hal itu dapat menunjang pencapaian tujuan proses pembelajaran.

Pembelajaran kreatif guru berpengaruh besar terhadap pemahaman siswa. Semakin tinggi guru kreatif maka semakin mudah siswa memahami pelajaran dan akan lebih aktif dalam belajar. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maulani (2015) didapati bahwa dalam setiap pembelajaran guru harus kreatif dan guru-guru yang telah mengerti kreativitas sangatlah penting maka harus diterapkan dalam pembelajaran bukan diabaikan begitu saja sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas tidak menjenuhkan siswa. Penelitian tentang keaktifan yang dilakukan oleh Wibowo (2016) didapati bahwa salah satu permasalahan tentang tingkat keaktifan siswa yang rendah adalah pelaksanaan atau proses belajar mengajar yang kurang kreatif dari guru. Penelitian kreativitas dari Adirestuty & Wirandana (2016) bahwa kreatifitas guru sangat berperan penting dalam pembelajaran karena itu yang menunjukkan sangat berpengaruh positif terhadap prestasi siswa yang semakin tinggi. Ramadani, Mustamin & Idris (2017) menjelaskan bahwa ketika guru



menggunakan variasi belajar yang berbeda (tidak monoton) dalam setiap pertemuan, maka siswa otomatis tidak akan pernah bosan saat belajar. Bahkan mereka akan semakin antusias serta bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Kekreatifan guru dalam kelas sangatlah diperlukan dalam pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh. Kejenuhan dapat menyebabkan peserta didik malas belajar dan tidak mau mengikuti instruksi dari guru. Banyak masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran baik dari guru maupun peserta didik, itulah sebabnya peneliti tertarik untuk menyelidiki “hubungan pembelajaran kreatif guru dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran agama”. Pembelajaran kreatif dimana guru mampu berpikir dan melaksanakan pembelajaran yang menarik sehingga anak-anak terpacu untuk belajar. Pembelajaran kreatif menurut Slameto (2003) “kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada” (hal.145). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kreativitas adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan atau bersifat (mengandung) daya cipta (pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi). Lebih lanjut Pentury (2017). mengatakan: kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Bila hal ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru (hal.267). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi berdasarkan data mengenai tingkat kreatifitas guru, tingkat keaktifan belajar siswa dan juga mencoba untuk melihat apakah ada hubungan pembelajaran kreatif guru dan keaktifan belajar siswa.

Evaluasi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Menurut Fajri, Nursalim, dan Masitoh (2024), penggunaan pendekatan kreatif yang terintegrasi dengan teknologi pendidikan—misalnya STEM, gamifikasi, dan problem-based learning—tidak hanya mendorong peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang mencakup berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikasi. Hal ini secara langsung memperkuat keterlibatan siswa karena mereka merasa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar menjadi penerima informasi pasif.

Pertama, pembelajaran kreatif mendorong *keterlibatan kognitif* melalui aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah. Misalnya, penerapan STEM berbasis inkuiri terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena mereka ditantang untuk mengaitkan konsep dengan permasalahan nyata serta menemukan solusi alternatif (Pahrudin dkk., 2021 dalam Fajri dkk., 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa bukan hanya dalam mendengarkan, tetapi juga dalam mengolah, menganalisis, dan mengembangkan pengetahuan baru.

Kedua, pembelajaran kreatif memperkuat *keterlibatan afektif* siswa dengan meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan minat belajar. Studi Novitasari dkk. (2022) yang dikaji dalam artikel Fajri dkk. (2024) menunjukkan bahwa pendekatan STEM berbantuan Google Classroom mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui indikator orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan kelancaran. Hasil ini membuktikan bahwa siswa merasa lebih bersemangat ketika



diberi kesempatan untuk mengembangkan gagasan baru dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif.

Ketiga, pembelajaran kreatif juga berdampak pada *keterlibatan sosial* siswa melalui peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Dalam penelitian Baran dkk. (2021) yang juga direview oleh Fajri dkk. (2024), project-based STEM learning terbukti memperkuat keterampilan kerjasama, tanggung jawab, dan literasi teknologi informasi siswa. Kolaborasi yang tercipta membuat siswa tidak hanya terlibat dalam penyelesaian tugas kelompok, tetapi juga belajar menghargai perbedaan, membangun empati, dan melatih kepemimpinan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif berdampak positif pada keterlibatan siswa karena mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, di mana siswa tidak cukup hanya memahami materi, melainkan juga perlu terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, berinovasi, serta bekerja sama untuk menghadapi tantangan nyata.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan evaluasi keterlibatan siswa melalui pembelajaran kreatif di kelas VI SD Negeri 101783 Saentis. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI serta guru yang mengajar pada kelas tersebut. Lokasi penelitian berada di Jl. Denai – Percut KM 15,5 Desa Saentis, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang.

Instrumen penelitian meliputi observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung keterlibatan siswa dalam pembelajaran kreatif. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai pandangan siswa terhadap pembelajaran kreatif. Wawancara dengan guru dilakukan untuk memperkuat data terkait strategi yang digunakan serta tanggapan guru terhadap keterlibatan siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yaitu memadukan hasil observasi, angket, dan wawancara agar data lebih valid. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan merangkum informasi penting. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi untuk memperjelas hasil. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan temuan yang sesuai dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penyebaran angket keterlibatan siswa dalam pembelajaran kreatif di kelas VI SD Negeri 101783 Saentis (15 responden), diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Metode mengajar guru membantu siswa memahami materi: 11 siswa (73,3%) sangat setuju, 4 siswa (26,7%) setuju.
2. Kegiatan belajar kreatif (bermain, berdiskusi, kerja kelompok): 6 siswa (40%) sangat setuju, 7 siswa (46,7%) setuju, 2 siswa (13,3%) kurang setuju.



3. Suasana belajar menyenangkan: 7 siswa (46,7%) sangat setuju, 7 siswa (46,7%) setuju, 1 siswa (6,6%) kurang setuju.
4. Penggunaan media beragam: 11 siswa (73,3%) setuju, 4 siswa (26,7%) kurang setuju.
5. Media membantu memahami pelajaran: 15 siswa (100%) setuju.
6. Media digital menarik dan mudah digunakan: 11 siswa (73,3%) setuju, 4 siswa (26,7%) kurang setuju.
7. Kesempatan bertanya/berpendapat: 15 siswa (100%) setuju.
8. Guru mendengarkan ide/pandangan siswa: 9 siswa (60%) setuju, 6 siswa (40%) kurang setuju.
9. Guru ramah dan membuat nyaman: 14 siswa (93,3%) setuju, 1 siswa (6,7%) kurang setuju.
10. Kebebasan belajar sesuai minat: 6 siswa (40%) setuju, 9 siswa (60%) kurang setuju.
11. Hal yang disukai siswa (jawaban terbuka): mayoritas menyukai cara guru mengajar yang ramah, menyenangkan, dan menggunakan media menarik. Ada juga jawaban unik seorang siswa yang menuliskan “guru memberi uang 2 ribu.”

Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa metode guru, penggunaan media, serta suasana kelas sudah baik dan mendukung keterlibatan aktif. Namun, masih ada sebagian kecil siswa yang merasa kegiatan belajar kreatif belum maksimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kreatif berkontribusi positif terhadap keterlibatan siswa di kelas. Mayoritas siswa menyatakan metode guru membuat mereka lebih mudah memahami pelajaran, media pembelajaran membantu memperjelas materi, dan suasana belajar terasa menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori Supriatna dan Maulidah (2020) yang menekankan bahwa pembelajaran kreatif memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkreasi, berdiskusi, dan aktif dalam proses belajar.

Penggunaan media beragam, baik alat peraga maupun media digital, juga memperkuat keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan Ardiansyah (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pemberian kesempatan bertanya, kebebasan berpendapat, dan sikap ramah guru terbukti mendorong partisipasi aktif siswa, sesuai karakteristik guru kreatif menurut Nur (2002).

Meskipun demikian, terdapat celah yang dapat diperhatikan. Beberapa siswa masih merasa kegiatan belajar kreatif seperti diskusi kelompok dan permainan belum maksimal, serta ada sebagian yang belum sepenuhnya merasa suasana belajar selalu menyenangkan. Hal ini menunjukkan perlunya strategi tambahan agar keterlibatan siswa semakin merata.

Rekayasa Ide

Berdasarkan hasil penelitian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kreatif di kelas VI SD Negeri 101783 Saentis sudah tergolong baik, namun masih terdapat beberapa kelemahan. Sebagian siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar kreatif seperti diskusi kelompok dan permainan belum berjalan maksimal, kebebasan belajar sesuai minat masih terbatas, serta guru belum sepenuhnya mendengarkan ide yang disampaikan siswa. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara merata.



Sebagai bentuk rekayasa ide, kelompok peneliti mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kreatif. LKPD ini dirancang untuk memfasilitasi siswa agar lebih aktif, kolaboratif, serta mampu menyalurkan minat dan ide mereka dalam kegiatan belajar.

Adapun konsep pengembangan LKPD kreatif meliputi:

1. Tujuan Pembelajaran

LKPD diarahkan untuk mendorong siswa memahami materi pelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama.

2. Desain LKPD

LKPD disusun dengan tampilan menarik menggunakan ilustrasi, warna, dan tata letak yang sederhana namun memudahkan siswa dalam memahami instruksi.

3. Isi Kegiatan

- a. Kegiatan berbasis diskusi kelompok kecil yang mendorong siswa bekerja sama menyelesaikan permasalahan.
- b. Permainan edukatif sederhana, misalnya puzzle kata atau tebak konsep, untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan.
- c. Tugas berbasis minat siswa, seperti menulis cerita pendek, menggambar, atau membuat diagram sesuai topik pelajaran.
- d. Refleksi singkat di akhir LKPD, di mana siswa menuliskan ide atau pendapatnya tentang kegiatan belajar hari itu.

4. Evaluasi dalam LKPD

Evaluasi tidak hanya berupa soal pilihan ganda atau uraian, tetapi juga penilaian keterlibatan siswa selama bekerja sama, kemampuan mengemukakan pendapat, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.

Dengan adanya LKPD kreatif, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga lebih aktif, merasa dihargai pendapatnya, serta terlibat penuh dalam pembelajaran. Rekayasa ide ini sekaligus menjadi solusi dari hasil penelitian yang menemukan bahwa sebagian siswa masih merasa kegiatan belajar kreatif dan kebebasan berekspresi belum optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi keterlibatan siswa melalui pembelajaran kreatif di kelas VI SD Negeri 101783 Saentis, dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa merasa metode guru, penggunaan media pembelajaran, serta suasana kelas sudah mendukung keterlibatan belajar. Mayoritas siswa menyatakan setuju bahwa guru ramah, memberi kesempatan bertanya, serta memanfaatkan media yang menarik. Namun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang merasa kegiatan belajar kreatif belum berjalan maksimal, kebebasan belajar sesuai minat masih terbatas, dan guru belum sepenuhnya mendengarkan ide siswa. Dengan demikian, pembelajaran kreatif yang diterapkan sudah baik, tetapi perlu ditingkatkan agar keterlibatan seluruh siswa dapat lebih merata.



Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk lebih memvariasikan strategi pembelajaran kreatif agar keterlibatan siswa semakin merata, misalnya melalui diskusi kelompok, proyek sederhana, atau permainan edukatif yang menumbuhkan kerja sama dan kreativitas. Siswa juga diharapkan lebih berani menyampaikan pendapat serta aktif bertanya sehingga mereka dapat memanfaatkan kesempatan belajar secara maksimal. Selain itu, sekolah diharapkan mendukung guru dengan penyediaan fasilitas dan media pembelajaran yang lebih variatif agar proses pembelajaran kreatif dapat berjalan optimal. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan rekayasa ide berupa LKPD kreatif atau media pembelajaran lain yang sesuai dengan minat siswa sehingga keterlibatan belajar dapat ditingkatkan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmayana, I. W. (2012). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) sebagai Mediator Kompetensi Emosi dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi*, 76-94.
- Drs. Asrul, M.Si, Rusydi Ananda, M.Pd, Dra. Rosnita, MA. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Imam Yuwono, Mirnawati. (2020). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jejang Sekolah Dasar. *Jurnal Baicedu*, 2015-2020.
- Juwinner Dedy Kasingku, Novensia Ronga. (2022). Hubungan Pembelajaran Kreatif Guru dan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama. *Nusantara Hasana Journal*, 298-305.
- Lestari Prihastuti, Salma Fitriyani, Ferdi Hamid Ramadhon, Dini Restiyanti Pratiwi, Harun Joko Prayitno. (2021). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Pembelajaran Kreatif Huna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19*, 21-30.
- N. Fajri, M. Nursalim, S. Masitoh. (2024). Systematic Literature Review: Dampak Teknologi Pendidikan terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis, Kreatif, dan Kolaboratif pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*.
- Nabillah Mughadah Iskandar, Rasmitadila. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktik dan Metode Evaluasi. *Karimah Tauhid*, 2270-2287.
- Nadila Maulidina, D. (2025). Strategi Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 SDN BANGSELOK 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*.
- Rohana Silaen, Mutiara Lestari Arintonang, Feni Fantikasari Hasugian, Hendry Meiman Lahagu, Melly A. Br. Sihombing. (2024). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 52-58.
- Suyit Ratno, Delvita Ayu, Indah Permata Sari Rambe, Nurkholizah, Raisty Khaitami, Pardomuan Tanjung. (2025). Analisis Penerapan Pembelajaran Kreatif di SD Muhammadiyah 17 Medan. *Journal of Religion Education Accounting and Law*, 1-7.
- Yani Fitriyani, Nana Supriatna, Mia Zultrianti Sari. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 97-109.

<file:///C:/Users/lenovo/Downloads/Pembelajaran%20Aktif%20Mendorong%20Partisipasi%20Siswa%20Rades%20Kasi.pdf>

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc>