



ANALISIS KREATIFITAS DAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 101766 BANDAR SETIA

ANALYSIS OF CREATIVITY AND INNOVATION IN SCIENCE LEARNING AT SDN 101766 BANDAR SETIA

Suyit Ratno¹, Fenny Rizky Amelia², Nur Kibah Mandasari³, Apriyanda⁴, Noven Christoper Butar Butar⁵, Nia Diana Situmorang⁶, Mutiah Mutadayyinah Marbun⁷, Nur Maisaroh Harahap⁸

Universitas Negeri Medan

Email: nurkibah13@gmail.com, apriyanda663@gmail.com

Article history :

Received : 23-11-2024

Revised : 24-11-2024

Accepted : 27-11-2024

Published: 29-11-2024

Abstract

Creativity and innovation in IPAS learning are expected to enhance student motivation and understanding. This research explores the application of creative and innovative learning in the IPAS subject at SDN 101766 Bandar Setia. Through interviews and questionnaires, this research identifies several obstacles such as limited resources, variations in students' learning styles, and the lack of professional development for teachers. The research results also indicate that varied teaching methods, such as games and projects, can enhance students' understanding. This research highlights the importance of supporting teachers in developing creative and innovative learning.

Keywords : *Creative and Innovative Learning, IPAS, Learning Constraints*

Abstrak

Kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif dalam mata pelajaran IPAS di SDN 101766 Bandar Setia. Melalui wawancara dan angket, penelitian ini mengidentifikasi beberapa kendala seperti keterbatasan sumber daya, variasi gaya belajar siswa, dan kurangnya pengembangan profesional guru. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang bervariasi, seperti permainan dan proyek, dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menyoroti pentingnya dukungan terhadap guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kata Kunci : **Pembelajaran Kreatif dan Inovatif, IPAS, Kendala Pembelajaran**

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen kunci dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu, komunitas, dan bangsa secara menyeluruh (Muhaimin, 2023). Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada pembelajaran yang efektif dan kreatif. Kurikulum Merdeka memperkenalkan pendekatan baru yang tidak lagi berbasis tematik, melainkan berfokus pada pengembangan materi esensial, di mana salah satu komponennya adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan integrasi dari dua mata pelajaran sebelumnya, yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), sebagaimana dijelaskan oleh Suprapmanto (2024). Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di Sekolah Dasar (SD), penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah inovasi yang signifikan dan patut diapresiasi. Kebijakan ini diambil untuk merespons tantangan era yang



semakin kompleks dan saling terhubung, di mana pemahaman yang terintegrasi antara alam dan sosial sangat diperlukan. Dengan demikian, upaya inovatif dalam pembelajaran IPAS di SD harus terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif kini menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi dan kompleksitas kebutuhan pendidikan saat ini, para pendidik didorong untuk meninjau kembali metode pengajaran yang mereka gunakan. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga menyajikannya secara efektif dan relevan bagi siswa. Dalam menghadapi era digital, pendidik perlu memanfaatkan beragam media serta informasi yang tersedia secara luas melalui internet. Suwardana (2018) menyatakan bahwa dalam menghadapi tantangan abad ke-21 dan era revolusi industri 4.0, guru tidak hanya bertugas mentransfer pengetahuan, tetapi juga diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Walaupun kesadaran akan pentingnya pendekatan kreatif semakin meningkat, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam menerapkannya di kelas. Beberapa sekolah tetap mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang sering kali monoton dan dapat menurunkan motivasi serta keterlibatan siswa. Lebih lanjut, Oktaviani (2019) menekankan bahwa peran guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung siswa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), merupakan fase penting dalam menyiapkan generasi bangsa untuk melanjutkan pendidikan di masa depan. Kettler et al., sebagaimana dikutip oleh Mudjiran (2021), menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya berkaitan dengan kemampuan mengenali dan menyelesaikan masalah secara efektif serta etis. Namun, menciptakan guru yang kreatif bukanlah tugas yang mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Monawati dan Fauzi (2018) yang mengungkapkan bahwa salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru.

Sebagai salah satu kompetensi penting, kreativitas menjadi tanggung jawab pendidik untuk terus dikembangkan. Potensi kreativitas pada anak sebenarnya sudah ada sejak lahir, namun potensinya akan tumbuh optimal apabila diberikan pendidikan dan pelatihan yang tepat. Setiap individu memiliki tingkat potensi kreatif yang berbeda. Ada individu dengan kreativitas yang tinggi karena memiliki potensi besar, sementara yang lain memiliki kreativitas yang lebih terbatas. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun karya nyata, yang memiliki keunikan dibandingkan dengan yang sudah ada sebelumnya. Guilford, sebagaimana dirujuk oleh Rambe dan Widyastika (2024), menegaskan bahwa kreativitas mencakup kemampuan-kemampuan yang menjadi ciri khas individu kreatif.

Dalam upaya mendorong kreativitas guru, penting bagi mereka untuk juga mengembangkan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut bertujuan agar proses pembelajaran tidak menjadi monoton dari waktu ke waktu. Guru yang inovatif cenderung mampu menemukan pendekatan-pendekatan baru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi semacam ini biasanya dihasilkan oleh guru yang kreatif dengan memahami karakteristik siswa dan menyesuakannya dengan sifat materi atau mata pelajaran yang diajarkan. Melalui pendekatan tersebut, guru dapat menciptakan metode pembelajaran inovatif yang memudahkan siswa dalam memahami materi,



sehingga mereka dapat mengatasi kendala belajar dengan lebih baik (Murni & Mirna, 2023). Salah satu contoh inovasi dalam pembelajaran sains adalah dengan memanfaatkan pendekatan sederhana yang memungkinkan siswa untuk belajar mengenali lingkungan sekitar secara langsung. Inovasi ini diharapkan dapat mendorong praktik pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta membawa peningkatan dalam kualitas pembelajaran (Rambe & Widyastika, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengusung judul "Analisis Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran IPAS di SDN 101766 Bandar Setia" yang bertujuan untuk mendalami penerapan pendekatan kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah tersebut. Fokus utama penelitian adalah menganalisis sejauh mana metode kreatif yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif serta strategi yang mereka gunakan untuk mengatasi kendala tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengembangan pembelajaran IPAS yang inovatif dan kreatif, guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Data dalam studi ini kami menggunakan dua metode utama, yaitu dengan wawancara dan angket yang diberikan kepada siswa. Menurut Lexy J. Moleong, wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Metode ini memungkinkan peneliti dan responden berbicara satu sama lain secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dapat menjelaskan masalah penelitian (Moleong, 2010). Wawancara dilakukan secara langsung dengan seorang guru yaitu di SDN 101766 Bandar Setia. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengerti masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif, termasuk hambatan yang timbul, perilaku siswa, serta tindakan yang telah diambil untuk mengatasi hambatan tersebut. Wawancara ini menerapkan pertanyaan terbuka untuk memberikan kesempatan kepada guru memberikan jawaban yang mendalam.

Angket merupakan sebuah instrumen pengumpul data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk memperoleh jawaban (Depdikbud:1975). Angket adalah suatu daftar atau kumpulan pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis juga (WS. Winkel, 1987). Angket adalah metode untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan melakukan interaksi dengan sumber informasi. (Djumhur, 1985). Dalam penelitian ini, informasi dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk memenuhi tujuan penelitian. Angket menggunakan format pertanyaan pilihan ganda seperti "Ya", "Tidak", "Kadang-kadang", dan "Tidak Pernah." Setiap pilihan jawaban menunjukkan tingkat pengalaman atau pendapat siswa. Sebelum siswa menerima angket, peneliti menjelaskan tujuan penelitian, prosedur pengisian, dan pentingnya memberikan jawaban yang jujur dan sesuai dengan pengalaman pribadi mereka. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi angket secara mandiri berdasarkan pengalaman atau pandangan pribadi mereka tanpa tekanan atau dorongan dari pihak lain. Setelah semua angket diisi, peneliti mengumpulkan kembali formulir untuk analisis tambahan.



Sampel Sumber Data

Daftar pertanyaan wawancara:

1. Bagaimana cara pengajar menilai keberhasilan metode kreatif dan inovatif yang telah dilaksanakan?
2. Apa saja kesulitan yang biasanya dihadapi oleh guru dalam meningkatkan pembelajaran kreatif di kelas dan apa solusi untuk mengatasinya?
3. Apakah ibu/bapak pernah mengalami kelas yang kurang aktif dan siswa di kelas ibu/bapak tidak antusias dalam proses belajar?
4. Apakah ibu/bapak pernah menciptakan media pembelajaran yang inovatif agar proses KBM dapat berlangsung dengan lebih efisien?
5. Bagaimana bapak/ibu merancang media pembelajaran yang akan digunakan? Apakah bapak/ibu terlebih dahulu menganalisis gaya belajar siswa di kelas ibu/bapak?
6. Bagaimana Bapak/Ibu mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran supaya lebih kreatif dan inovatif?
7. Anak-anak memiliki berbagai cara dalam belajar. Bagaimana bapak/ibu memastikan bahwa setiap siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif?
8. Bagaimana cara guru memberi peluang kepada siswa untuk berpikir dengan kritis dan kreatif selama proses pembelajaran?
9. Bagaimana pendidik menyesuaikan strategi pengajaran dengan berbagai tipe gaya belajar siswa?
10. Apakah pelajar di kelas ini menyukai eksplorasi atau mencoba pengalaman baru dalam proses pembelajarannya?

Daftar pertanyaan angket:

1. Saya lebih mengerti pelajaran kalau belajar bersama teman-teman dalam kelompok.
2. Pelajaran yang diselengi permainan atau kegiatan seru membuat saya lebih paham materi pelajaran
3. Saya mengusulkan ide saat ada masalah di kelas.
4. Saya senang membuat catatan dengan rapi di buku saya.
5. Saya merasa lebih paham jika guru menjelaskan pelajaran dengan video atau gambar-gambar.
6. Saya lebih paham pelajaran jika saya dapat menceritakan kembali dengan kata-kata saya sendiri.
7. Saya merasa lebih tertarik belajar jika materi disampaikan dengan cara bercerita atau melalui contoh kehidupan sehari-hari.
8. Saya lebih memahami pelajaran jika guru memberikan kesempatan untuk mencoba langsung (praktik) materi yang diajarkan.
9. Saya lebih bersemangat belajar ketika pelajaran melibatkan proyek atau tugas yang kreatif.
10. Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran jika saya bisa bertanya atau berdiskusi langsung dengan guru atau teman.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Kreativitas dan Inovasi

Menurut Monstakis (Hayati 2016), pengertian kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mewujudkan jati diri seseorang secara terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Menurut James R. Evans, pengertian kreativitas adalah kemampuan membangun hubungan baru dengan melihat suatu subjek dari sudut pandang baru dan menciptakan kombinasi baru dari dua konsep atau lebih dalam pikiran. Menurut Sunrock, definisi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan berbagai hal dengan cara baru dan tidak biasa serta menemukan solusi orisinal.

Mengenai ciri-cirinya, menurut pedoman diagnostik calon siswa (Supriatna 2019), disebutkan ciri-ciri kreativitas. Artinya, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta mengembangkan berbagai jenis dan jumlah ide untuk memecahkan masalah seringkali menawarkan keunikan dan kecerdasan. Seperti, Anda juga bisa mengambil risiko dengan peka terhadap aspek keindahan dan estetika lingkungan Anda. Kreativitas menawarkan cara berikut untuk melatih kreativitas Anda. Pertama-tama, Fokus. Konsentrasi adalah kunci terpenting untuk mencapai hasil yang optimal. Konsentrasi disini maksudnya berkonsentrasi mempelajari ilmu baru, pengetahuan, dan informasi terkini yang berkaitan dengan kreativitas diri.

Inovasi merupakan suatu alat, benda, atau ide baru yang pernah ada sebelumnya namun dikembangkan menjadi sesuatu yang menarik dan bermanfaat. Pengertian inovasi menurut UU No 18 Tahun 2002. Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau rekayasa yang ditujukan untuk penerapan praktis nilai atau konteks ilmiah baru, atau pengembangan cara baru dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada pada produk. Tujuan dari proses produksi.

2. Permasalahan yang didapat Sewaktu Mini Riset

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas di SDN 101766 Bandar Setia, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif, terutama pada mata pelajaran IPAS yaitu kurangnya sumber daya sehingga menjadi hambatan utama. Tidak cukupnya waktu, materi ajar, dan fasilitas yang memadai membuat guru sulit untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Keadaan ini sering kali memaksa guru untuk bergantung pada metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa.

Selain itu, dari hasil wawancara juga menyatakan bahwa variasi cara belajar siswa menjadi tantangan sendiri bagi guru IPAS. Meskipun guru telah berusaha menyesuaikan metode pembelajaran, namun belum semua siswa merasa diperhatikan dengan baik. Ketidaksesuaian antara cara belajar siswa dengan metode pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Pengembangan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih perlu ditingkatkan. Meskipun guru memiliki semangat untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menarik, namun kurangnya pelatihan dan dukungan yang terus-menerus membuat mereka sulit untuk mengembangkan praktik-praktik pembelajaran yang efektif.



Evaluasi tentang efektivitas pembelajaran kreatif dan inovatif masih perlu ditingkatkan. Indikator yang digunakan untuk menilai keberhasilan pembelajaran sering kali masih hanya fokus pada aspek kognitif, seperti pemahaman konsep. Namun, pembelajaran kreatif juga bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa, seperti sikap ilmiah, keterampilan memecahkan masalah, dan kreativitas. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan alat evaluasi yang lebih lengkap untuk menilai perkembangan siswa secara menyeluruh.

3. Teori Implementasi dan Efektivitas Kreatif dan Inovasi yang Digunakan di SD (Penelitian Terdahulu)

Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif dan pintar sangat berperan dalam pembentukan visi dan misi pendidikan. Inovasi adalah sesuatu yang sangat penting dan harus dilakukan di zaman modern. Saat guru tidak mampu menghadirkan pembelajaran secara inovatif dan kreatif, maka pembelajaran akan terasa membosankan dan monoton sehingga membuat siswa kehilangan fokus.

Pendidikan yang mendunia harus selalu siap untuk melakukan inovasi, terutama dalam hal pembelajaran karena perkembangan teknologi digital terus berlangsung dengan cepat dan pesat. Saat ini, kemajuan teknologi memungkinkan siswa untuk belajar melalui platform online yang memungkinkan mereka bekerja sama dan berinteraksi tanpa harus berada di lokasi yang sama. Mereka yang sebelumnya perlu belajar topik spesifik secara langsung, kini dapat dengan mudah mengaksesnya melalui internet yang menyediakan penjelasan yang lebih mudah dimengerti.

Pembelajaran berbasis digital atau yang juga dikenal dengan digitalisasi merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran modern. Guru memegang peran penting sebagai pemandu dalam mengubah cara pembelajaran melalui penggunaan teknologi pembelajaran digital. Dengan kemajuan teknologi digital, guru perlu berkreasi untuk mentransformasi metode pengajaran tradisional ke metode pengajaran digital. Inovasi diperlukan untuk mengembangkan siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis, berinteraksi, bekerja sama dan menggunakan teknologi (Feby, dkk:2020:60).

Menurut Inggriani et al. (2020:60), Kahoot yaitu sebuah game digital di sekolah dasar dapat membawa inovasi dalam pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Lina & Fitri (2020:716) menemukan bahwa pemanfaatan Ular Tangga Digital merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran digital yang dapat meningkatkan prestasi belajar serta mengubah sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian oleh Mulyati & Haniv (2020:64) menunjukkan bahwa penggunaan game quizizz yaitu sebuah platform digital dapat mencegah kebosanan dalam proses belajar siswa dan meningkatkan prestasi akademis mereka.

Penelitian Kurniawati & Henny (2021:1046) fokus pada pengembangan Kodig (komik digital) untuk memfasilitasi pemahaman materi dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Studi Eyus dan Wahyudin (2019: 87) menunjukkan bahwa menggunakan Geogebra dan e-learning meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian Irwan dkk. (2019:95) menemukan bahwa Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Menggunakan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat dalam proses belajar juga bisa mendukung kemajuan siswa. Dalam studi mereka, Lienggar Rahadiantino dkk menemukan bahwa pemanfaatan AI dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan memperlancar interaksi antara siswa dan guru. Pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran memungkinkan pengembangan materi karena penyampaian materi dapat disesuaikan dengan kemampuan, minat dan preferensi belajar siswa. AI memiliki kemampuan untuk menganalisis data dan informasi tentang masing-masing siswa secara mendalam, termasuk mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, gaya belajar serta tingkat pemahaman mereka. Hal ini akan memberikan guru wawasan penting terkait efektivitas metode pengajaran, tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan aspek yang perlu diperbaiki. Meski begitu, AI tidak menggantikan peran guru karena guru tetap menjadi tokoh utama dalam mengarahkan, memfasilitasi dan mendorong perkembangan siswa. Namun, integrasi AI dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan memungkinkan guru memberikan pendidikan yang lebih personal dan efektif.

Pemanfaatan pembelajaran digital meliputi berbagai kegiatan sehari-hari seperti berkomunikasi, mengakses informasi serta menggunakan media untuk pendidikan. Guru dan murid perlu memanfaatkan bakat ini dalam proses belajar-mengajar. Teknologi bisa memengaruhi gaya hidup seseorang, termasuk rutinitas dan kebiasaan serta berkontribusi dalam meningkatkan pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi oleh guru dapat meningkatkan kemampuan mereka yang kemudian berdampak positif terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penggunaan pembelajaran digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di berbagai tingkatan.

4. Data Hasil Penelitian

Dilakukan mini riset di SDN 101766 Bandar Setia pada tanggal 13 November 2024 terkait dengan Pembelajaran Kreatif dan Inovasi pada mata pelajaran IPAS. Pengamatan ini melibatkan wawancara dengan salah seorang guru di sekolah tersebut. Selain itu, pengamatan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada siswa di kelas mengenai pemahaman mereka tentang pembelajaran inovatif dan kreatif serta konsep belajar yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di luar kelas.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara guru mengevaluasi efektivitas pendekatan kreatif dan inovatif yang sudah diterapkan?

Jawaban narasumber: Guru mengevaluasi pendekatan kreatif dan inovatif yang diterapkan dalam pembelajaran dengan beberapa cara. Dalam pelajaran IPAS, guru mengamati antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan, terutama saat mereka melakukan eksperimen atau praktik langsung. Guru juga mengumpulkan hasil karya siswa untuk melihat perkembangan pemahaman dan kreativitas mereka. Selain itu, guru menggunakan kuesioner untuk mendapatkan pendapat siswa tentang cara belajar yang mereka suka, serta mengadakan diskusi kelas untuk mendengarkan ide-ide mereka. Terakhir, guru memakai aplikasi seperti Quizizz untuk memberikan kuis yang tidak hanya menguji pemahaman siswa, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dan bersemangat belajar.



- b. Apa tantangan yang sering guru hadapi dalam mengembangkan pembelajaran kreatif di kelas dan bagaimana cara mengatasinya?

Jawaban narasumber: Guru sering menghadapi tantangan dalam mengembangkan pembelajaran kreatif, terutama karena keterbatasan waktu dan bahan ajar. Dalam pelajaran IPAS, misalnya, guru tidak selalu memiliki cukup waktu atau alat untuk melakukan eksperimen yang lebih kompleks. Selain itu, keterbatasan sumber daya di sekolah juga menjadi kendala. Untuk mengatasinya, guru menggunakan alat yang tersedia dengan cara yang kreatif dan berusaha menciptakan suasana kelas yang nyaman agar siswa lebih antusias belajar. Guru juga berusaha mengikuti pelatihan atau seminar agar dapat mengembangkan cara mengajar yang lebih menarik dan inovatif.

- c. Apakah ibu/bapak pernah mendapatkan kelas yang pasif dan siswa di kelas ibu/bapak tidak bersemangat mengikuti pembelajaran?

Jawaban narasumber: Terkadang guru menemui siswa yang kurang bersemangat atau pasif saat belajar. Untuk mengatasi ini, guru berusaha mencari tahu apa penyebabnya, apakah karena materi yang disampaikan kurang menarik atau metode yang digunakan tidak sesuai. Setelah itu, guru akan mencoba mengubah cara mengajar agar lebih sesuai dengan minat siswa, misalnya dengan mengadakan kegiatan eksperimen atau permainan yang lebih menarik dalam pelajaran IPAS.

- d. Apakah ibu/bapak pernah membuat media ajar kreatif agar KBM berjalan lebih efektif?

Jawaban narasumber: Guru sering menggunakan media ajar kreatif untuk membuat pembelajaran IPAS lebih efektif. Media ini membantu siswa lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat mengikuti pelajaran, misalnya dengan menggunakan alat peraga sederhana atau bahan visual yang menarik.

- e. Bagaimana bapak/ibu menyusun media ajar yang di gunakan? Apakah bapak/ibu menganalisis terlebih dahulu gaya belajar siswa di kelas ibu/bapak?

Jawaban narasumber: Saat membuat media ajar, guru terlebih dahulu menganalisis cara belajar siswa, misalnya apakah mereka lebih suka belajar melalui gambar, suara, atau aktivitas fisik. Setelah itu, guru memilih media ajar yang sesuai, seperti gambar untuk siswa visual atau eksperimen sederhana untuk siswa kinestetik. Dengan cara ini, media ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga lebih efektif digunakan dalam pelajaran IPAS.

- f. Bagaimana bapak/ ibu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif?

Jawaban narasumber: Dalam pembelajaran IPAS, guru melibatkan siswa dengan memberi kesempatan mereka untuk bertanya, berdiskusi, dan bekerja dalam kelompok. Guru juga sering mengajak siswa untuk melakukan pengamatan atau eksperimen sederhana, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman langsung dan mengembangkan pemikiran kritis.

- g. Anak-anak memiliki beragam gaya belajar. Bagaimana bapak/ibu memastikan bahwa semua siswa dapat terlibat dalam pembelajaran kreatif dan inovatif?

Jawaban narasumber: Guru memastikan semua siswa terlibat dalam pembelajaran kreatif dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar mereka. Dalam pelajaran IPAS, misalnya, guru menggabungkan berbagai aktivitas seperti



eksperimen, gambar, dan diskusi agar setiap siswa bisa belajar dengan cara yang sesuai dengan mereka.

- h. Bagaimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan kreatif selama proses belajar?

Jawaban narasumber: Guru mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif dengan memberikan pertanyaan terbuka dan masalah nyata yang mereka temui sehari-hari. Dalam pelajaran IPAS, guru mengajak siswa untuk mencari solusi yang kreatif dan mendiskusikan ide-ide yang berbeda untuk menyelesaikan masalah.

- i. Bagaimana guru menyesuaikan metode pengajaran dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda?

Jawaban narasumber: Guru menyesuaikan metode pengajaran dengan mengenali terlebih dahulu gaya belajar siswa. Dalam pelajaran IPAS, guru mencoba berbagai metode seperti eksperimen untuk siswa yang suka belajar dengan cara praktik, gambar atau diagram untuk siswa visual, dan penjelasan lisan untuk siswa yang suka mendengar. Dengan cara ini, semua siswa bisa mengikuti pelajaran dengan lebih nyaman.

- j. Apakah siswa di kelas ini suka bereksperimen atau seperti mencoba hal baru dalam proses belajarnya?

Jawaban narasumber: Siswa di kelas ini sangat suka bereksperimen dan mencoba hal baru, terutama dalam pelajaran IPAS. Mereka sangat antusias jika diberikan kegiatan yang melibatkan pengamatan atau eksperimen langsung, seperti melihat tumbuhan atau mengamati lingkungan, karena hal ini membuat mereka lebih tertarik dan senang mengikuti pelajaran.

Hasil wawancara dengan guru di SDN 101766 Bandar Setia menunjukkan bahwa guru berusaha menggunakan pendekatan inovatif dan kreatif untuk mengajar mata pelajaran IPAS dengan melibatkan siswa secara aktif. Guru menilai efektivitas metode dengan melihat antusiasme dan partisipasi siswa, hasil karya mereka, dan umpan balik dari kuesioner dan diskusi. Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi dan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka menggunakan media ajar kreatif seperti alat peraga visual dan aplikasi kuis interaktif.

Namun demikian, guru menghadapi berbagai kesulitan saat merancang pembelajaran kreatif, terutama karena waktu dan sumber daya yang terbatas di sekolah. Untuk mencapai hal ini, guru secara kreatif memanfaatkan sumber daya yang tersedia dan terus berupaya meningkatkan kemampuan mereka melalui pelatihan. Untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran, guru mengadaptasi diri dengan gaya belajar siswa yang berbeda, seperti menggunakan gambar untuk siswa visual dan eksperimen sederhana untuk siswa kinestetik. Dengan memberi mereka kesempatan untuk bertanya, berbicara, dan melakukan eksperimen yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, guru mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi mereka.

Adapun hasil data angket yang diberikan kepada siswa yaitu sebagai berikut:

1. Belajar dalam Kelompok: Sebagian besar siswa merasa belajar kelompok meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran. Sebanyak 6 siswa sering merasakannya, 4 siswa kadang-kadang, dan 1 siswa tidak pernah merasakan manfaatnya. Ini menunjukkan bahwa



- belajar bersama teman-teman dalam kelompok meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran.
2. Penggunaan Permainan atau Kegiatan Seru: 5 siswa selalu merasa pelajaran menjadi lebih menarik ketika diselingi dengan permainan atau kegiatan seru, 8 siswa sering merasakannya, dan 5 siswa kadang-kadang merasakannya. Setiap siswa menganggap hal ini tidak bermanfaat bagi mereka. Ini menunjukkan bahwa permainan dapat membantu siswa memahami materi.
 3. Ide Kelas: Hanya 4 siswa yang mengusulkan ide setiap kali ada masalah di kelas, 6 siswa melakukannya secara teratur, 4 siswa terkadang; dan empat siswa tidak pernah melakukannya. Data ini menunjukkan bahwa upaya lebih lanjut diperlukan untuk mendorong siswa untuk menjadi pembicara aktif.
 4. Keterampilan Mencatat: 10 siswa menyatakan bahwa mereka senang mencatat dengan baik, 2 siswa menyatakan bahwa mereka tidak melakukannya, dan 1 siswa menyatakan bahwa dia hanya mencatat kadang-kadang. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan mencatat sudah cukup tertanam pada siswa.
 5. Penggunaan Media Visual: 13 siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami materi jika diberikan video atau gambar; 2 siswa menyatakan bahwa mereka tidak menggunakan media ini, 2 siswa menyatakan bahwa mereka menggunakannya kadang-kadang, dan 1 siswa tidak pernah merasa terbantu dengan media ini. Ini menunjukkan betapa pentingnya media visual dalam pembelajaran.
 6. Menceritakan Kembali dengan Kata-kata Sendiri: 10 siswa merasa lebih paham jika mereka dapat menceritakan kembali dengan kata-kata mereka sendiri, 1 siswa tidak setuju, 5 siswa kadang-kadang, dan 3 siswa tidak pernah. Strategi ini sangat membantu siswa memahami materi.
 7. Cerita dan Contoh Kehidupan Sehari-hari: 10 siswa selalu tertarik dengan materi yang disampaikan melalui cerita atau contoh kehidupan sehari-hari, 3 siswa sering, 2 siswa kadang-kadang, dan 3 siswa tidak pernah. Sebagian besar siswa terbukti tertarik dengan cara penyampaian materi ini.
 8. Praktik Langsung: Aktivitas praktik langsung sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran. 7 siswa sering melakukannya, 2 kadang-kadang, dan 1 siswa tidak pernah merasakannya.
 9. Proyek atau Tugas Kreatif: 7 siswa selalu bersemangat untuk proyek kreatif, 4 sering, 6 kadang-kadang, dan satu tidak pernah. Proyek kreatif dapat meningkatkan antusiasme siswa.
 10. Diskusi dengan Guru atau Teman: 4 siswa selalu merasa bahwa diskusi membuat pelajaran lebih mudah dipahami, 6 siswa merasa ini sering, 4 siswa kadang-kadang, dan 4 siswa tidak pernah merasa demikian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran IPAS di SDN 101766 Bandar Setia memiliki pengaruh besar terhadap pemahaman siswa dan keinginan mereka untuk belajar. Sebagian besar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi melalui penggunaan metode seperti permainan, media visual, cerita, praktik langsung, dan proyek kreatif. Namun, ada beberapa area yang memerlukan penguatan, seperti diskusi dan partisipasi aktif. Pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa jika metode ini ditingkatkan.



5. Implementasi Terkait Kreativitas dan Inovasi pada Pembelajaran IPAS di SD

Pelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami sains. Materi ini mempersiapkan siswa SD untuk mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diajak melihat bagaimana fenomena alam dan sosial saling berkaitan. Mereka juga diajarkan cara mengamati, meneliti, dan melakukan kegiatan yang mendorong rasa ingin tahu. Kemampuan ini penting sebagai dasar belajar sebelum masuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Guru yang kreatif sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu cara untuk membantu siswa memahami pelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kreatif yang menghasilkan ide-ide menarik dan bermanfaat. Sayangnya, banyak guru hanya fokus pada satu metode sehingga pembelajaran terasa membosankan. Pelajaran IPAS juga sering dianggap sulit dan kurang menyenangkan.

Melalui Kurikulum Merdeka, pembelajaran kini lebih menekankan pada pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Guru dan siswa diberi kebebasan untuk memilih metode belajar yang paling cocok. Kurikulum ini dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memenuhi kebutuhan individu siswa, seperti tingkat kesiapan belajar, minat, dan gaya belajar mereka.

Rencana pembelajaran dibuat untuk memastikan proses belajar berjalan lancar dan menarik. Dalam membuat rencana yang kreatif, guru perlu memikirkan tujuan belajar, materi, media, metode, penilaian, dan lingkungan belajar siswa. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 101766 Bandar Setia menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif dan kreatif telah menguntungkan siswa. Siswa sangat tertarik dengan berbagai metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung. Selain itu, guru telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi. Keterbatasan sumber daya dan variasi gaya belajar siswa adalah beberapa masalah yang masih perlu ditangani.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran inovatif dan kreatif di SDN 101766 Bandar Setia, disarankan untuk: 1) Meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan berkelanjutan, penggunaan teknologi, dan kunjungan observasi ke sekolah lain; 2) Meningkatkan ketersediaan sumber daya seperti media pembelajaran, alat peraga, dan teknologi; 3) Mengembangkan kurikulum yang lebih fleksibel yang memungkinkan pendekatan pembelajaran yang beragam; dan 4) Menerapkan penilaian yang kompre Dengan kerja sama semua orang, diharapkan kualitas pendidikan di SDN 101766 Bandar Setia terus ditingkatkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671-5681.
- Batoebara, M. U. (2021). Inovasi Dan Kolaborasi Dalam Era Komunikasi Digital. *Jurnal Prosiding: Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Dharmawangsa*, 29-38.
- Dasar, A. E. (2024). Bella Trichahayu , Mawar Sari , Alyda Rizkiah Putri Siregar , Nazmi Ayunestia Widyati. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* , 2807-4246.
- Imroatul Maufidhoh, I. M. (2023). Impelementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intell I Gence Melalui Media Puzzle Maker pada Siswa Sekolah Dasar . *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar* , 30-43.
- Kusumaningpuri, A. R. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Fase B Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 199-220.
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1121-1126.
- Moleong, J. L. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33-43.
- Mudjiran, M. S. (2021). *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-Prinsip Psikologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- Muhaimin, A. (2023). Pendidikan Karakter sebagai Pilar Utama Peningkatan Kualitas Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP Baburrohmah Mojosari). *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi*, 4(2), 140-146.
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118-1128.
- Nanik Rahayu, S. P. (2023). Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 89-96.
- Oktaviani, N. M., & Wulandari, I. (2019). Implementasi Standar Proses Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 180-187.
- Rambe, A., Dalimunthe, A., Hasibuan, D. A., & Widyastika, D. (2024). Meningkatkan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1-6.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199-204.
- Supriadi, Sani Amar dkk, . (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*. Vol 3, 84-93.
- Suwardana, H. (2018). Revolusi industri 4. 0 berbasis revolusi mental. *JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(2), 109-118.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.



Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., Apriel, N. L., & Dela, D. (2024). Analisis kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran Ips di Mi Munawariyah Palembang. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 3(01), 26-40.