



ANALISIS PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD 101766 BANDAR SETIA

ANALYSIS OF INTERACTIVE LEARNING ON THE CREATIVITY OF CLASS IV STUDENTS IN SCIENCE LEARNING AT SD 101766 BANDAR SETIA

Suyit Ratno¹, Fenny Rizky Amelia², Ilda Zahratunisa³, Eunike Gracia Sormin⁴, Putri Adhelia Br Damanik⁵, Rahmayani⁶, Natasya Ruth Panjaitan⁷, Sasri Agustina Putri⁸, Aulia Dea Ananda⁹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
Email : ildazahratunisa19@gmail.com¹, eunikegraciasorim@gmail.com², putriadhelia2005@gmail.com³, rahmayanisimbolon7@gmail.com⁴, panjaitannatasya8@gmail.com⁵, sasriagustinaputri74@gmail.com⁶, auliadeaananda62@gmail.com⁷.

Article history :

Abstract

Received : 24-11-2024

Revised : 25-11-2024

Accepted : 27-11-2024

Published: 29-11-2024

This study aims to understand how interactive learning can enhance the creativity of fourth-grade students in IPAS subjects at SD 101766 Bandar Setia. Through interviews and reviewing various references, the findings show that interactive learning can boost students' creativity through inquiry-based approaches, the use of technology-based learning media, and the implementation of the Merdeka Curriculum. However, challenges such as limited facilities and the need for teacher training in technology use were also identified. These findings are expected to contribute to the development of more creative and effective teaching methods for elementary schools.

Keywords : *Interactive Learning, Student Creativity, IPAS, Independent Curriculum, Learning Media*

Abstrak

Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV dalam pelajaran IPAS di SD 101766 Bandar Setia. Dengan cara wawancara dan membaca berbagai referensi, hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif bisa meningkatkan kreativitas siswa lewat pendekatan inkuiri, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dan pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Meski begitu, ada tantangan seperti kurangnya fasilitas pendukung dan perlunya pelatihan guru agar lebih mahir menggunakan teknologi. Temuan ini diharapkan bisa membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif untuk sekolah dasar.

Kata Kunci : **Pembelajaran Interaktif, Kreativitas Siswa, IPAS, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran**

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas anak. Pada penelitian kali ini kami akan meneliti pengaruh pembelajaran interaktif terhadap kreativitas murid SD tepatnya di kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD 101766 Bandar Setia. Dengan menggunakan metode wawancara terhadap guru, penelitian ini berupaya menggali lebih dalam mengenai implementasi pembelajaran interaktif di kelas, serta persepsi guru terhadap dampaknya terhadap kreativitas peserta didik. Selain



itu, wawancara juga akan mengungkap tantangan dan kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif, serta usaha yang sudah dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

SD 101766 Bandar Setia kami pilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah menerapkan berbagai model pembelajaran, termasuk pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat [Suyanto, 2019], pembelajaran interaktif dapat membuat suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan agar membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan mengembangkan potensi kreatif mereka. Dalam penelitian sebelumnya oleh [Amalia & Lestari, 2021] juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan aktif dengan peningkatan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, penelitian kami ini diharapkan bisa memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara pembelajaran interaktif dan kreativitas peserta didik dalam konteks mata pelajaran SD. Hasil penelitian ini direncanakan untuk bisa memberikan partisipasi bagi perkembangan pembelajaran yang efektif dan kreatif di tingkat SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan metode literatur review. metode kualitatif ialah dengan teknik pengumpulan data utama berupa wawancara langsung. Teknik ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang mendalam dari responden terkait fenomena yang sedang diteliti. Wawancara langsung dianggap sebagai metode yang efektif dalam mengumpulkan data kualitatif, karena peneliti dapat berinteraksi langsung dengan responden, menggali informasi lebih lanjut, serta memahami perasaan dan pandangan responden secara lebih mendalam. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam untuk kemudian ditranskrip dan dianalisis secara tematik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan cara studi literatur. Data dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dan laporan yang sesuai dengan topik yang dibahas. Data tersebut kemudian dipelajari dengan teliti untuk menemukan tema utama, menyusun pembahasan, dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan penelitian dengan metode wawancara dengan salah satu guru untuk mengetahui implementasi pembelajaran interaktif di SDN 101766 Bandar Setia. Hasil wawancara menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kreativitas para siswa kelas IV A. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dani (2021) yang menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Namun, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana akibat jumlah kelas yang banyak. Kondisi ini mengakibatkan pemanfaatan sarana yang ada menjadi tidak optimal dan berpotensi menghambat proses pembelajaran yang lebih kreatif.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru lebih mudah mengukur kreativitas siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan materi IPA cenderung lebih terbuka dan fleksibilitas yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan, seperti diskusi, pembuatan alat peraga, dan pengambilan kesimpulan. Fleksibilitas materi IPA memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Temuan ini konsisten



dengan pandangan bahwa pembelajaran yang berbasis inkuiri dan melibatkan siswa secara aktif dapat merangsang kreativitas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam IPA juga sangat mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Media yang dimaksud adalah media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan simulasi untuk membantu siswa memahami konsep abstrak seperti cahaya, meningkatkan interaksi, dan membantu guru dalam penilaian hasil. Oleh karena itu, media dan sarana prasarana sangat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan dan Penurunan Skor Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPAS & Pengaruh Kurikulum Merdeka pada Kreativitas Siswa

Peningkatan atau penurunan skor kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pendekatan kurikulum yang diterapkan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, terdapat upaya yang signifikan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan berbasis pada kebutuhan serta minat siswa. Kurikulum Merdeka memberi kebebasan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam eksplorasi ide, diskusi, dan eksperimen. Sejumlah penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa penerapan kurikulum yang lebih terfokus pada pengembangan kompetensi, bukan hanya penguasaan materi, dapat meningkatkan kreativitas siswa. Salah satunya adalah penelitian oleh Pratama dan Maulana (2020), yang mengungkapkan bahwa kurikulum berbasis proyek dan pendekatan berbasis masalah dapat memperkuat keterampilan kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Sebaliknya, kurangnya penyesuaian antara kurikulum yang diterapkan dengan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas, dapat menyebabkan penurunan skor kreativitas. Hal ini dapat terjadi jika pendekatan yang digunakan masih terlalu terfokus pada hafalan dan pembelajaran yang kaku, yang membatasi peluang siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan dapat memaksimalkan pengembangan kreativitas siswa apabila diterapkan dengan pendekatan yang tepat. Kurikulum ini fokus pada pengembangan kreativitas dan karakter bangsa, dengan tujuan memberikan solusi atas tantangan pendidikan di era globalisasi yang semakin kompleks. Angga (Angga et al., 2022) menyatakan bahwa penerapan kurikulum ini mengharuskan guru untuk berinovasi secara kreatif dalam metode, media, teknologi pembelajaran, serta cara berpikir dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini juga diterapkan di SDN 101766 Bandar Setia, di mana kami menyusun materi pembelajaran berbasis P5 untuk mempersiapkan guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka, serta menyusun materi untuk pembelajaran esok hari yang relevan dengan kemampuan setiap individu siswa. Kurikulum Merdeka juga mendorong siswa untuk aktif belajar, berpikir kritis, dan berkembang secara mandiri.

Pendekatan ini bertujuan untuk lebih memfokuskan pada pengembangan potensi individu siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dengan memberi ruang bagi siswa untuk memilih dan mendalami topik sesuai minat, serta menerapkan pembelajaran berbasis proyek, diharapkan mereka lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah, termasuk dalam mata pelajaran IPAS. Namun, tantangan terbesar adalah bagaimana memastikan perubahan ini dapat diimplementasikan secara konsisten dan merata di seluruh sekolah, mengingat adanya perbedaan



tingkat kesiapan antar sekolah. Jika tantangan ini dapat diatasi, Kurikulum Merdeka memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS.

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi

Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan simulasi, dapat menarik perhatian siswa dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, dan berbagi ide. Hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana siswa merasa lebih bebas untuk mengekspresikan kreativitas siswa.

1. Media interaktif dirancang untuk mendukung kerja sama dalam kelompok dan kolaborasi. Contohnya, platform pembelajaran online memungkinkan siswa bekerja dalam tim, saling bertukar ide, dan memberikan masukan satu sama lain. Diskusi dalam konteks ini membantu memperluas cara berpikir siswa dan mendorong mereka melihat suatu masalah dari berbagai perspektif, yang penting untuk mengembangkan kreativitas.
2. Media pembelajaran interaktif memberi peluang bagi siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran. Sebagai contoh, simulasi dalam sains memungkinkan pengalaman praktis yang sulit dilakukan di kelas konvensional. Melalui eksperimen virtual, siswa dapat belajar dari kesalahan dan menemukan solusi kreatif, sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka meningkat.
3. Media interaktif sering memanfaatkan elemen visual dan audiovisual untuk mempermudah pemahaman konsep yang sulit. Sebagai contoh, video animasi tentang proses fotosintesis dapat menjelaskan langkah-langkahnya dengan lebih jelas dibandingkan hanya melalui teks. Pemahaman yang lebih baik ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berinovasi dan menghasilkan ide-ide baru.
4. Ketika siswa terpapar pada media pembelajaran yang menarik, mereka cenderung merasa lebih termotivasi untuk belajar. Media yang interaktif dan menyenangkan dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan yang sering kali dialami siswa dalam pembelajaran tradisional. Dengan meningkatnya motivasi, siswa lebih mungkin untuk terlibat dalam proses kreatif dan berpikir di luar batas yang ada.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Meningkat dan Menurunnya Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Interaktif

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan atau menurunkan kreativitas siswa yaitu sebagai berikut :

1. Ketersediaan teknologi dan media pembelajaran yang memadai sangat penting untuk mendukung penggunaan media interaktif. Sekolah yang memiliki akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang baik akan lebih mampu menerapkan metode pembelajaran interaktif. Sebaliknya, sekolah yang kekurangan fasilitas mungkin tidak dapat memanfaatkan potensi penuh dari media interaktif, yang dapat menghambat kreativitas siswa.
2. Keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran interaktif sangat mempengaruhi efektivitasnya. Guru yang terlatih dalam penggunaan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Mereka juga dapat



mengadaptasi materi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda. Sebaliknya, guru yang kurang terampil mungkin tidak dapat memanfaatkan media interaktif secara efektif, yang dapat mengurangi dampaknya terhadap kreativitas siswa.

3. Setiap siswa memiliki motivasi dan karakteristik yang berbeda. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi cenderung lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Namun, siswa yang kurang termotivasi mungkin tidak memanfaatkan media interaktif secara maksimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengenali karakteristik siswa dan menyesuaikan pendekatan mereka untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa
4. Suasana kelas yang nyaman dan mendukung dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran interaktif. Lingkungan yang positif dan inklusif memungkinkan siswa merasa aman untuk berbagi ide dan berinovasi. Sebaliknya, suasana kelas yang tegang atau tidak nyaman dapat menghambat kreativitas dan partisipasi siswa.
5. Materi pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa bisa membuat mereka lebih tertarik dan semangat belajar. Jika siswa merasa apa yang dipelajari ada hubungannya dengan pengalaman mereka, mereka akan lebih aktif dan kreatif. Karena itu, guru perlu memilih materi yang sesuai dan menarik untuk siswa.

Pentingnya Pembelajaran Interaktif Dan Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan meningkatkan keterlibatan, memfasilitasi kolaborasi, dan mendorong eksplorasi. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk ketersediaan sarana, keterampilan guru, motivasi siswa, suasana kelas, dan relevansi materi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengatasi tantangan yang ada dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan media interaktif secara optimal. Dengan menerapkan strategi yang tepat, seperti pelatihan guru dan penyediaan fasilitas yang memadai, pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran interaktif memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi lebih dekat dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual yang menarik, namun juga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui berbagai kegiatan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat, konsentrasi, dan aktivitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran interaktif juga menumbuhkan pengembangan kreativitas siswa. Ketika siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang memerlukan interaksi, mereka didorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berinovasi. Hal ini penting untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif bukan sekedar metode pengajaran, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk membangun karakter dan keterampilan siswa.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil positif mengenai penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif, namun ada beberapa keterbatasan yang harus diakui. Keterbatasan pengambilan sampel dapat mempengaruhi generalisasi hasil penelitian pada populasi yang lebih luas. Meskipun penelitian ini mempunyai keterbatasan, hal ini menunjukkan bahwa



pentingnya pembelajaran interaktif tidak dapat diabaikan. Pembelajaran interaktif terbukti efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, yang merupakan kunci mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya belajar dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan metode pembelajaran interaktif dalam proses pengajaran mereka, meskipun harus diingat bahwa penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih komprehensif dan ukuran sampel yang lebih besar diperlukan untuk memperkuat temuan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD 101766 Bandar Setia. Melalui pendekatan inkuiri, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, dan penerapan Kurikulum Merdeka, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses belajar. Meski demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan ketersediaan fasilitas pendidikan dan pengembangan kompetensi guru guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Amalia, N., & Lestari, E. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 197-206.
- Dani, (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *QUANTUM: Jurnal Pembelajaran IPA dan Aplikasinya*.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543.
- Rajagukguk, S. Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3 (1), 1-12, 2023.
- Rizki Ananda Syahfitri, Fitriani., (2022). Analisis Dampak Pengajaran interaktif dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 15, Number 1, pp. 12-20.
- Sani Susanti, et al. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, Volume 2, Number 2, pp. 96-93.
- Suyanto, S. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 117-126.



Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosima, P., Fajri, H., (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. KRE-ATIF: Jurnal Teknik Informatika Vol. 7 (No. 1), Hal 12-19