



## **ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF OLEH GURU DI KELAS V SD SWASTA HKBP PARDAMEAN MEDAN**

### ***ANALYSIS OF THE IMPLEMENTATION OF CREATIVE AND INNOVATIVE LEARNING BY TEACHERS IN GRADE V OF PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL HKBP PARDAMEAN MEDAN***

**Arsya Medika Butar-Butar<sup>1</sup>, Cindy Rosdiana Sihotang<sup>2</sup>, Eli Adelia Elida br Sebayang<sup>3</sup>, Elida Maeka Silalahi<sup>4</sup>, Ester N Pangaribuan<sup>5</sup>, Fazira Adisti<sup>6</sup>, Meta Tri Widiya Nola Purba<sup>7</sup>, Riska Inriani Zai<sup>8</sup>, Sarah Mutiara Sianipar<sup>9</sup>, dan Suyit Ratno<sup>10</sup>**

Universitas Negeri Medan

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

---

#### **Article Info**

##### **Article history :**

Received : 24-09-2025

Revised : 25-09-2025

Accepted : 27-09-2025

Published : 29-09-2025

#### **Abstract**

*This research focuses on examining how fifth-grade educators at SDS HKBP Pardamean Medan are applying creative and innovative teaching strategies. The methodology involved a mix of quantitative and qualitative approaches, which included distributing surveys to ten students and conducting detailed interviews with one educator. The analysis, based on a dichotomous scale, revealed a compliance rate of 71 percent, suggesting that teachers have relatively effectively incorporated creative and innovative learning techniques. Educators make use of digital tools, like videos and animations, to enhance the learning experience and employ collaborative strategies to cater to varying student capabilities. Nonetheless, obstacles still exist, including insufficient facilities, reluctance to embrace new practices, and challenges in managing diverse student needs. The study concludes that while there have been favorable outcomes from creative and innovative teaching methods, there is still a need for structured support, teacher development, and enhancements to school resources to achieve fairer and more effective results.*

**Keywords:** *creative learning, innovative learning, elementary school teachers*

---

#### **Abstrak**

Studi ini bertujuan untuk menilai penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh para pengajar di kelas lima SD Swasta HKBP Pardamean Medan. Metode yang digunakan adalah gabungan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif, melalui penyebaran kuesioner kepada sepuluh siswa dan wawancara mendalam dengan seorang guru. Hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan skala dikotomi menunjukkan bahwa terdapat tingkat kecocokan sebesar tujuh puluh satu persen, yang menandakan bahwa para pengajar telah melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan cukup efektif. Para pengajar menggunakan media digital, seperti video dan animasi, dalam proses belajar mengajar dan mengintegrasikan metode kerja kelompok untuk menangani perbedaan kemampuan siswa. Namun, ada tantangan seperti kurangnya fasilitas, ketidakpastian dalam mengadopsi metode baru, dan kesulitan dalam mengelola keberagaman siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif telah memberikan hasil yang positif, tetapi masih memerlukan dukungan sistematis, pelatihan untuk para guru, serta peningkatan fasilitas sekolah agar dapat mencapai hasil yang lebih merata dan optimal.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kreatif, Pembelajaran Inovatif, Guru Sd



## PENDAHULUAN

Menurut Hamalik dalam (Setyaningsih, 2022) pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mendukung perkembangan potensi serta kemampuan siswa. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar individu dan warga negara dapat menggunakan pengetahuan melalui pemilihan materi, strategi kegiatan, serta metode penilaian yang sesuai. Dari sudut pandang perkembangan siswa, usaha yang terencana ini bertujuan untuk membantu mereka menghadapi berbagai tantangan yang muncul di setiap tahap pertumbuhan. Pendidikan dipahami sebagai sebuah proses yang memberikan panduan kepada siswa agar dapat berinteraksi dengan lingkungan mereka. Secara sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai proses mentransfer budaya yang mencakup sistem pengetahuan, bahasa, agama, cara mencari nafkah, dan aspek lainnya (Syaharuddin & Susanto, 2019). Untuk memperkuat keterampilan abad 21, pembelajaran perlu memanfaatkan media berbasis teknologi yang digabungkan dengan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan fase penting yang menjadi dasar untuk menyiapkan generasi penerus bangsa agar dapat melanjutkan pendidikan di masa mendatang. Kettler et al dalam (Mudjiran, 2021) menyatakan bahwa kreativitas berhubungan erat dengan kemampuan mengenali dan menyelesaikan masalah secara efektif dan beretika. Namun, dalam praktiknya, menciptakan guru yang kreatif tidaklah mudah, sebagaimana diungkapkan oleh (Murni et al., 2023) bahwa membangun kreativitas guru adalah salah satu tantangan dalam dunia pendidikan. Selanjutnya, (Craft, 2003) menjelaskan bahwa terdapat tiga hal yang dapat mendorong pengembangan guru kreatif, yaitu: pengajaran yang memberikan kesempatan untuk praktik inovatif, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas siswa, serta etos kerja guru yang terbuka dan reflektif terhadap siswa. Untuk menjadi guru yang kreatif, mereka harus menguasai pengetahuan, memiliki kebebasan di kelas, dan dalam pembelajaran. Seorang guru kreatif menetapkan tujuan, membangun kemampuan dasar, merangsang pencapaian pengetahuan tertentu, menumbuhkan rasa ingin tahu dan eksplorasi, meningkatkan motivasi, membangun kepercayaan dirinya, serta berani mengambil risiko. Mereka juga fokus pada penguasaan ilmu dan persaingan, mendukung pandangan positif, memberikan keseimbangan dan kesempatan untuk menemukan serta memilih, mengembangkan manajemen diri, dan melaksanakan pembelajaran dengan berbagai teknik serta strategi untuk memunculkan kreativitas, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan kreativitas, serta mendorong imajinasi dan fantasi.

Fisher berpendapat bahwa seorang guru kreatif dapat menginspirasi kreativitas siswa. Pembelajaran yang kreatif diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa, baik dalam aspek berpikir kreatif maupun dalam aspek melakukan sesuatu (Murni et al., 2023). Berpikir kreatif adalah kemampuan yang bersifat imajinatif namun tetap rasional. Berpikir kreatif dimulai dari pemikiran kritis, yakni menemukan dan menghasilkan sesuatu yang belum ada sebelumnya atau memperbaiki hal-hal yang sudah ada agar lebih baik (Fitriyani et al., 2021).

Berpikir secara kreatif dimulai dengan berpikir kritis, yang mencakup pencarian materi pembelajaran. Kreativitas dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana kelas yang memberi kebebasan kepada siswa dan guru untuk mempelajari serta mengeksplorasi topik-topik penting dalam kurikulum. Para pendidik perlu mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam dan membayangkan tentang konsep-konsep besar dari berbagai sudut



pandang. Di samping itu, guru sebaiknya mendorong siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka mengenai isu-isu utama dalam kurikulum dengan cara mereka sendiri. Selanjutnya, pengajaran kreatif dapat diwujudkan dalam dua cara, yaitu bersifat kreatif selama mengajar dan mengajar dengan tujuan menciptakan kreativitas. Cara mengajar yang kreatif terlihat ketika para pengajar menggunakan pendekatan yang inovatif agar pelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, menyenangkan, dan efisien. Sementara itu, mengajar dengan tujuan menciptakan kreativitas diartikan sebagai penerapan strategi pengajaran yang dirancang untuk merangsang pemikiran kreatif dan perilaku siswa. Kreativitas seorang guru dapat terlihat dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang menarik, aktif, dan kreatif adalah tanggung jawab setiap pendidik supaya pengetahuan yang diajarkan dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa (Murni et al., 2023).

Inovasi bisa dianggap sebagai serangkaian aktivitas atau pemikiran manusia untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan masukan, proses, hasil, dan memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Inovasi berkaitan dengan masukan, yang mencakup berbagai cara berpikir atau ide yang diajukan dalam penemuan baru. Fokus inovasi pada proses adalah pada metode, teknik, atau operasional untuk merancang sesuatu yang baru. Sementara itu, inovasi yang berhubungan dengan hasil menunjukkan pencapaian yang diraih, terutama melalui cara berpikir dan metode yang telah diterapkan. Secara keseluruhan, ketiga elemen ini—masukan, proses, dan hasil—membentuk suatu kesatuan yang utuh. Inovasi adalah pengenalan hal-hal baru atau penemuan yang berbeda dari yang pernah ada sebelumnya. Di samping itu, inovasi mencakup semua hal baru yang muncul dari pengetahuan, yang jelas sangat penting untuk kemajuan inovasi itu sendiri. Tanpa pengetahuan, inovasi tidak akan berjalan sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, inovasi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi adalah proses untuk menerapkan, menggabungkan, atau meningkatkan ide-ide sehingga dapat diadaptasi untuk menciptakan nilai baru dalam produk, proses, maupun layanan. Selain itu, inovasi juga mencerminkan kemampuan untuk menggunakan kreativitas dalam menyelesaikan masalah dan mengambil peluang demi peningkatan kehidupan. Kreativitas adalah dimensi kemampuan individu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas dapat dipahami sebagai sebuah proses yang dapat menghasilkan ide, konsep, atau langkah baru dalam diri seseorang. Kreativitas juga merupakan kemampuan individu untuk menerapkan pengetahuan guna menghasilkan gagasan atau ide bermanfaat dalam menghadapi permasalahan yang ada (Virmayanti et al., 2023).

Hambatan dalam implementasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti yang diungkapkan oleh Moleong (2017), sering kali berkaitan dengan kurangnya sarana, sedikitnya pelatihan untuk para pengajar, serta perbedaan karakter antara siswa. Oleh sebab itu, dukungan yang terstruktur dari institusi pendidikan dan kebijakan untuk mengatasi permasalahan ini sangat diperlukan. Memahami teori ini menjadi pondasi dalam menyadari betapa pentingnya pembelajaran kreatif dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar. Dengan pelaksanaan yang tepat, diharapkan dapat membantu menciptakan generasi yang lincah dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan yang ada (Hawa Putri M. Harahap et al., 2024).

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif dilaksanakan dengan membagikan angket kepada 10 siswa kelas V di SD Swasta HKBP Pardamean Medan demi memperoleh data tentang Pembelajaran Kreatif



dan Inovatif. Di sisi lain, metode kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam kepada 1 guru di sekolah tersebut untuk mendapatkan informasi yang lebih detail dan kontekstual tentang Pembelajaran Kreatif dan Inovatif yang diterapkan.

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data

Berdasarkan pernyataan kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban (Ya/Tidak)
1.	Apakah guru pernah mengajak kamu belajar dengan permainan di dalam kelas?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Apakah guru pernah menggunakan gambar, video, atau lagu saat mengajar?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Apakah guru pernah membuat kegiatan belajar di ruang kelas (misalnya di halaman sekolah)?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
4.	Apakah guru pernah meminta kamu untuk membuat karya, seperti menggambar atau membuat prakarya saat belajar?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
5.	Apakah guru pernah mengajak kamu untuk belajar dengan bermain peran (misalnya berpura-pura menjadi tokoh tertentu)?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
6.	Apakah guru pernah menggunakan alat peraga atau benda nyata saat menjelaskan pelajaran?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Apakah guru pernah membagi kamu dan teman-temanmu menjadi kelompok kecil untuk belajar Bersama?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
8.	Apakah guru pernah membuat lomba atau tantangan sederhana saat belajar di kelas?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
9.	Apakah guru pernah meminta kamu bercerita atau menyampaikan pendapat di depan kelas?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
10.	Apakah guru pernah menggunakan cara belajar yang berbeda dari biasanya sehingga terasa lebih menyenangkan?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

Analisis data dilakukan dengan memberi pertanyaan berupa kuesioner tetapi diarahkan langsung oleh peneliti dengan penjabaran langsung. Data yang dipaparkan berdasarkan penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif pada kelas V di SDS HKBP Pardamean.

### Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dilakukan dengan perhitungan rumus skala dikotomi kriteria.

Berikut kriteria interpretasi skor (Pranatawijaya et al., 2019):

1. Angka 0%-50% = Tidak Sesuai
2. Angka 51%-100% = Sesuai



Responden : 10 Orang

Soal : 10 soal

Skor Nilai :

Ya = 1

Tidak = 0

No	Nama	Jk	Usia	Soal									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	JZ	LK	11	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
2.	PK	PR	10	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
3.	AT	PR	11	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
4.	YG	LK	11	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
5.	PB	LK	10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
6.	KP	PR	10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
7.	RA	LK	12	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
8.	AU	PR	10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
9.	JT	PR	10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
10.	JE	PR	10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
Jumlah				10	10	1	2	0	8	10	10	10	10

**Total jawaban “YA” = 71**

**Total jawaban “TIDAK” = 29**

Dikonversikan dalam persentase :

Jawaban “Ya” :  $1 \times 100\% / 100\%$

Jawaban “Tidak” :  $0 \times 100\% / 100\%$  (sehingga tidak perlu dihitung)

Rumus skala dikotomi :

$$\frac{\text{jumlah (ya atau tidak)}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$$

$$\text{Jawaban “ya”} = \frac{71}{10} \times 100\% = 71\%$$

Berdasarkan analisis Skala Dikotomi, persentase kesesuaian yang melebihi 50% adalah 71%, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru kelas V SDS HKBP Pardamean telah melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru di SD Swasta HKBP Pardamean Medan, dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan pembelajaran inovatif, guru menghadapi tantangan besar, yaitu perbedaan kemampuan siswa yang sangat beragam. Untuk mengatasinya, guru memilih menggunakan tugas kelompok sebagai metode utama, yang memungkinkan mereka



memberikan bimbingan khusus pada siswa yang kesulitan. Selain itu, mereka memanfaatkan media digital seperti infokus untuk menampilkan materi dalam bentuk video dan animasi, terutama untuk mata pelajaran seperti IPA dan Matematika, karena dianggap lebih efektif daripada media manual.

Meskipun Kurikulum Merdeka memberikan ruang untuk berkreasi, guru merasa ragu untuk mencoba metode baru karena khawatir siswa tidak dapat beradaptasi dan materi tidak terserap dengan baik. Di samping itu, ada tantangan lain, yaitu isu "pristina" di mana guru merasa terbatas dalam menegur siswa. Untuk dapat lebih berinovasi, guru sangat membutuhkan dukungan fasilitas memadai dari pihak sekolah. Harapannya, seluruh guru dapat berkolaborasi untuk meningkatkan kreativitas siswa, tidak hanya di sekolah tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, agar mereka tidak terpengaruh oleh dampak negatif dari media sosial. Keberhasilan metode ini dinilai dari hasil karya siswa, seperti tugas membuat rangkaian listrik, yang dapat mencerminkan pemahaman mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang mendalam terhadap dokumen penelitian, kesimpulan yang paling akurat mengenai penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif di Kelas V SD Swasta HKBP Pardamean Medan adalah bahwa praktik tersebut berjalan dengan baik di beberapa aspek, namun penerapannya sangat tidak merata. Meskipun skor keseluruhan 71% menunjukkan adanya komitmen yang memuaskan, data terperinci memperlihatkan bahwa guru memiliki kekuatan yang jelas dalam metode interaktif-visual tetapi menghadapi tantangan signifikan dalam mengintegrasikan metode kinestetik-proyek.

Studi ini memberikan indikasi positif bahwa guru berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Namun, keterbatasan metodologi, terutama ukuran sampel yang kecil dan ketiadaan data kualitatif dari wawancara guru, mengharuskan temuan ini diinterpretasikan dengan hati-hati. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya dalam mengembangkan generasi yang gesit dan adaptif di era modern, seperti yang diungkapkan dalam pendahuluan, diperlukan upaya yang lebih terpadu, didukung oleh penelitian yang lebih kuat, pelatihan yang terfokus, dan dukungan sistematis dari lembaga pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Craft, A. (2003). The Limit to Creativity in Education: Dilemmas for Educator. *British Journal of Educational Studies*, 51(2), 113-127.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (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*, 7(1), 97.
- Hawa Putri M. Harahap, Suyit Retno, Rahma Amelia Putri Nasution, Erani Aprilia, Wynda Hutapea, Adelia Syahfitri Siregar, Andre Amrizal, & Eprimsa Ananta Sembiring. (2024). Analisis Pembelajaran Kreatif & Inovatif Di kelas V SDN 068877 Medan Perjuangan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 37-50.
- Mudjiran, M. S. (2021). *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-Prinsip Psikologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- 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.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Setyaningsih, A. S. (2022). Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal* :1–7.

Syahrudin, & Susanto, H. (2019). Sejarah Pendidikan Indonesia (Era Pra Kolonialisme Nusantara Sampai Reformasi). In *Program Studi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat* (Vol. 53, Issue 9).

Virmayanti, N. K., Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi dan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 515–527.