



PERAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENDORONG KREATIVITAS DAN INOVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN DI SDN KRATON 1 BANGKALAN

Oleh:

Anti Habibatir Rohmah^{1*}, Mohammad Edy Nurtamam²

^{1*,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura

*Email: 210611100065@student.trunojoyo.ac.id, edynurtamam@trunojoyo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2540>

Article info:

Submitted: 30/11/24

Accepted: 21/02/25

Published: 28/02/25

Abstrak

Di era globalisasi seperti ini sangat penting bagi guru sekolah dasar untuk mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan peran guru sekolah dasar dalam mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif. Instrumen dari penelitian ini adalah menggunakan lembar wawancara dan lembar observasi. Hasil menunjukkan bahwa guru berperan sangat penting dalam mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif saat belajar. Selain itu penelitian ini juga mampu menjelaskan metode terbaik untuk mencapai hasil yang optimal

Kata Kunci: Inovasi, Kreativitas, Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Di era yang terus berkembang ini pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Oleh karena itu siswa perlu dilengkapi dengan keterampilan kreativitas dan inovasi agar dapat menghadapi tantangan yang kompleks di masa depan. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat hubungan-hubungan baru, dan memecahkan masalah dengan cara yang unik dan orisinal. Sedangkan inovasi melibatkan beberapa ide-ide baru untuk menciptakan solusi yang lebih baik lagi.

Pentingnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran telah diakui secara luas. Ketika siswa didorong untuk berpikir kreatif dan inovatif, mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kolaborasi, dan adaptabilitas yang dibutuhkan untuk sukses di dunia yang terus berubah. Guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran memiliki peran sentral dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa (Anwar: 2023)

Namun, dalam konteks sekolah dasar, masih terdapat kendala dan tantangan dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa. Beberapa guru mungkin menghadapi keterbatasan waktu, kurikulum yang padat, atau tekanan akademik yang tinggi, yang dapat menghambat upaya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk memahami peran guru sekolah dasar dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam konteks pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Vygotsky (1978) dalam teori sociocultural development, kreativitas siswa dapat



berkembang optimal jika mereka mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan yang mendukung, baik dari guru maupun teman sebaya.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahap awal dalam membentuk pola pikir dan karakter siswa. Pada tahap ini, peran guru sangat penting dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa agar mereka mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Menurut Suyanto (2018), kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa serta membentuk kemampuan berpikir kritis dan juga problem solving. Oleh karena itu, guru di SDN Kraton 1 Bangkalan perlu menerapkan strategi pembelajaran yang interaktif dan berbasis eksplorasi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di era digital, guru juga harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar guna untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif (Widodo & Wahyudin, 2020). Dengan menerapkan metode yang variatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan media digital, serta pendekatan berbasis eksplorasi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan inspiratif bagi siswa.

Selain faktor metode dan teknologi, lingkungan sekolah yang kondusif juga sangat berpengaruh dalam mendukung kreativitas dan inovasi bagi siswa (Setiawan, 2021). Guru yang mampu membangun komunikasi yang baik dengan siswa, mampu memberikan kebebasan berekspresi, serta mendorong siswa untuk berani mencoba hal-hal baru akan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inspiratif (Rahmawati & Santoso, 2019). Oleh karena itu penting bagi guru untuk terus mengembangkan kompetensi pedagogiknya agar dapat menyesuaikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemahaman yang lebih baik tentang peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa, dapat dikembangkan dengan strategi dan pendekatan yang efektif dalam merangsang potensi kreatif siswa (Imamah:2021). Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi perubahan di masa yang akan datang. Oleh karena itu disini peneliti ingin mengkaji secara mendalam peran guru sekolah dasar dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru sekolah dasar dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran. Dengan memahami peran tersebut, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta membentuk siswa yang lebih mandiri dan lebih inovatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dan mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru kelas di SDN Kraton 1 Bangkalan, Observasi, dan Dokumentasi. Permasalahan yang diangkat pada artikel ini adalah peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah melihat peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran di SDN Kraton 1 Bangkalan. Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kraton 1 Bangkalan yang berjumlah 17 siswa laki-laki, 10 siswi Perempuan dan, seorang wali kelas. Peneliti harus menggunakan metode pengumpulan data yang tepat untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat. Metode ini melibatkan berbagai subjek penelitian, termasuk guru dan siswa. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang pertama observasi. Tindakan ini melibatkan berbagai subjek penelitian, termasuk guru dan siswa.



Kedua yaitu wawancara tujuan dari wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi terkait dari administrator dan guru tentang peran yang dimainkan guru dalam mendorong inovasi dan kreativitas siswa di dalam kelas. Selanjutnya yang ketiga yaitu dokumentasi tujuan dokumentasi adalah untuk menyempurnakan data yang dikumpulkan melalui metode pengumpulan data lainnya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang akurat tentang proses pembelajaran yang sebenarnya.

Adapun Instrumen dari penelitian ini adalah lembar wawancara dan observasi. Lembar wawancara menjelaskan hasil wawancara yang diadakan dengan wali kelas tentang peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran. Sedangkan lembar observasi penelitian digunakan untuk mengetahui dari hasil observasi terkait kreatifitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan beberapa cara guru dapat mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif di kelas. Selain itu, penelitian ini juga berharap dapat menjelaskan metode terbaik untuk mencapai hasil yang optimal. Hal ini dibuktikan oleh bagaimana siswa menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran mereka.

Analisis Pra Penelitian Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan analisis pra penelitian dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa berdasarkan wawancara dengan Guru kelas IV, mengenai peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran. Desain dan langkah-langkah yang akan digunakan dalam prosedur observasi nantinya juga diuji oleh peneliti. Alhasil, tahapan dan desain akan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan di awal penelitian. Menurut temuan wawancara peneliti dengan guru kelas IV, siswa kelas IV di SDN Kraton 1 masih kurang kreatif dan inovatif, sehingga guru harus berperan aktif dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran.

Pada Kegiatan Observasi, dari kegiatan ini peneliti dapat mengetahui bahwa guru memiliki peran kunci sebagai fasilitator dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran. Mereka menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi eksplorasi ide-ide baru. Guru juga memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif mereka.

Keterlibatan guru sangat penting dalam menumbuhkan orisinalitas dan kreativitas siswa di kelas. Selain memberikan ilmu, seorang guru juga berperan sebagai fasilitator, inspirasi, dan pembimbing bagi siswa selama proses pembelajaran. Mereka dapat membantu siswa dalam memperoleh kemampuan untuk berpikir inovatif, kerja sama tim, dan berpikir kreatif.

PEMBAHASAN

Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada beberapa temuan yang dapat menggambarkan peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa. Temuan yang pertama yaitu peran guru sebagai fasilitator dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa.

Menurut guru kelas IV SDN Kraton 1 Terdapat beberapa cara untuk mendorong kreativitas dan inovasi siswa yaitu pertama, menyediakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dan inovasi siswa. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk mengekspresikan ide tanpa takut dinilai atau disalahkan. Lingkungan belajar yang kondusif adalah kunci dalam merangsang ide kreatif siswa karena mereka merasa nyaman untuk bereksplorasi dan



berinovasi (Rahman, 2020). Dengan adanya lingkungan yang terbuka, siswa merasa bebas untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Kedua yaitu menerapkan metode pembelajaran yang mendukung kemandirian berpikir siswa, guru sebagai fasilitator bertugas untuk memberikan bimbingan, bukan hanya instruksi seperti halnya pembelajaran berbasis *pryork*. Pembelajaran berbasis proyek mengajarkan siswa berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah. Ini memungkinkan mereka bekerja sendiri, dan mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi masalah nyata. (Yusuf Aditya: 2022).

Ketiga yaitu memberikan umpan balik positif untuk menguatkan motivasi siswa, sebagai fasilitator guru perlu memberikan umpan balik yang mendukung perkembangan ide kreatif siswa, umpan balik yang positif yang diberikan guru dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka untuk terus mencoba ide-ide baru (Irawan:2023). Guru tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses berpikir siswa, sehingga mereka merasa didukung dan dihargai.

Meskipun peran guru penting dalam mendorong kreativitas namun guru juga pasti memiliki tantangan dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa diantaranya yaitu siswa sering kali merasa takut untuk mengambil resiko dan mencoba hal-hal baru karena takut gagal. Mereka mungkin khawatir bahwa kegagalan akan berdampak negatif pada penilaian mereka atau reputasi mereka di kelas. Guru juga harus membuat siswa merasa nyaman di tempat yang aman sehingga mereka berani untuk mencoba ide-ide baru tanpa takut dihakimi atau dinilai, keterbatasan sumber daya seperti dana, peralatan, atau ruang kreatif dapat menjadi tantangan dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa.

Jika sekolah tidak memiliki akses yang memadai terhadap sumber daya ini, guru mungkin kesulitan dalam memberikan pengalaman belajar yang memfasilitasi kreativitas dan inovasi. Yang terakhir yaitu perbedaan individu siswa, Setiap siswa memiliki keunikan dan gaya belajar yang berbeda. Tantangan bagi guru adalah bagaimana mengakomodasi perbedaan ini dan mendorong kreativitas serta inovasi pada setiap siswa. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang fleksibel dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka sendiri.

4. SIMPULAN

Peran guru sekolah dasar dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa di SDN Kraton 1 Bangkalan sangatlah penting untuk menciptakan generasi yang berpikir kritis, kreatif, dan mampu berinovasi. Guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi ide dan pemecahan masalah. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek, guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan inovatif dan kreatif. Peran ini memungkinkan siswa untuk lebih percaya diri, mandiri, dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Melalui pendekatan yang tepat, guru sekolah dasar dapat berkontribusi besar dalam menumbuhkan potensi kreativitas dan inovasi pada diri setiap siswa, yang menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dukungan dalam bentuk kebebasan berekspresi, pemberian tantangan intelektual, serta lingkungan yang kondusif berperan besar dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Kolaborasi antar guru, orang tua, dan lingkungan sekolah juga menjadi faktor pendukung dalam menciptakan budaya inovasi sejak dini. Dengan demikian, Upaya guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa di SDN Kraton 1 Bangkalan dapat menghasilkan generasi yang lebih mandiri, berpikir kritis, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Adapun saran yang dapat peneliti berikan kepada guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi siswa adalah sebagai berikut: Ciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas: guru dapat menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas siswa, misalnya dengan mengatur ruang kelas



yang terbuka, memfasilitasi diskusi dan kerja kelompok, dan menyediakan beragam sumber daya dan bahan untuk eksplorasi, Berikan kebebasan eksplorasi: guru perlu memberikan siswa kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mencoba pendekatan yang berbeda, dan mengambil risiko dalam pembelajaran. Dengan memberikan ruang bagi eksperimen, siswa akan merasa lebih termotivasi dan berani mengeluarkan ide-ide mereka, Dorong pertanyaan dan pemecahan masalah: guru dapat mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan masalah, dan mencari solusi kreatif. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui diskusi, proyek berbasis masalah, atau tugas yang menantang siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif, Jadilah contoh yang menginspirasi: guru harus menjadi contoh yang menginspirasi bagi siswa dalam hal kreativitas dan inovasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 208-214.
- Imamah, N. (2021). Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sekolah Sebagai Sumber Belajar Biotik dan Abiotik Bagi Siswa . *digilib uinkhas*, 144.
- Irawan, D. (2023). Peran umpan balik guru dalam mendukung kreativitas siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 85-95.
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2021). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1-7.
- Rahman, A., & Putri, M. (2020). Pengaruh lingkungan belajar terhadap kreativitas siswa di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 50-60.
- Rahmawati & Santoso. (2019). Hubungan Lingkungan Sekolah dengan Karakter Sopan Santun Siswa. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*
- Setiawan. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*.
- Suyanto. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widodo & Wahyudin. (2020). Pemilihan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa SMP. *Jurnal Literasi Digital*, 45-55
- Yusuf, R., & Aditya, T. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kemandirian berpikir siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(1), 30-40.