



GURU KREATIF DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SDN 01 SEMEDO

Oleh:

Supriyono^{1*}, Tutuk Ningsih²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto

*Email: athaprastacka@gmail.com, tutuk@uinsaizu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2936>

Article info:

Submitted: 25/03/25

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses penyampaian materi, media pembelajaran yang kreatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih mudah diterima oleh siswa. Pembelajaran IPS merupakan Pelajaran tang kompleks dan membutuhkan pemahaman yang mendalam, sehingga guru juga dituntut untuk dapat menciptakan suasana dan media belajar yang mendukung materi yang akan disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kreativitas guru dalam mengajarkan pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri 1 Semedo, Kecamatan Pekuncen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Semedo. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) guru telah menunjukkan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran IPS, khususnya dalam menyajikan materi peristiwa kedatangan bangsa Barat dengan menggunakan konsep imajinatif, merangsang ide dan karya orisinal, menerapkan variasi pola interaksi, gaya mengajar, serta ragam pesan, serta menerapkan evaluasi langsung; (2) guru juga telah kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar dengan memproduksi media secara mandiri.

Kata kunci: ilmu pengetahuan social, kreativitas, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang berperan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Masnuah dkk., 2022).

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah peran guru. Sebagai perancang dan pelaksana kegiatan pembelajaran, guru memiliki pemahaman langsung mengenai proses pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar menjadi inti dari sistem pendidikan, di mana guru memiliki peran utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru yang kreatif dan profesional berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. (Rahmiati, Azis). Menurut Supriadi dalam Nurkhayati, kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan



maupun karya nyata yang berbeda dari sebelumnya (Nehe, 2020). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai upaya mengombinasikan atau menyempurnakan suatu konsep berdasarkan data dan informasi yang telah ada. Lebih lanjut, kreativitas mencerminkan kemampuan individu dalam menghasilkan ide, produk, atau gagasan inovatif yang belum pernah ada sebelumnya. Hasil kreativitas dapat berupa karya seni, sastra, produk ilmiah, maupun metode atau prosedur baru dalam pembelajaran (Parinduri dkk., 2022).

Supardi menyatakan bahwa guru yang kreatif adalah individu yang memiliki banyak ide, gagasan, serta solusi dalam mengatasi tantangan pembelajaran (Sulasmi & Lukita Sari, 2021). Sementara itu, Momon Sudarman menjelaskan bahwa kreativitas dalam profesi keguruan mengacu pada upaya pendidik dalam menemukan dan mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas layanan pendidikan di sekolah (A. M. A. M.Pd S. Pd I. dkk., 2021). Dalam hal ini, kreativitas guru ditandai dengan kemampuannya menciptakan strategi pembelajaran yang orisinal dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Guru yang kreatif mampu merancang pembelajaran secara imajinatif dengan mempertimbangkan bagaimana peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses belajar (Rohaeni, 2020). Pengembangan kreativitas dalam kelas dapat menghasilkan peserta didik yang kreatif, di mana mereka umumnya memiliki kemampuan berpikir yang lebih tinggi dan daya juang yang lebih kuat dibandingkan peserta didik lainnya. Kemampuan berpikir kreatif merupakan elemen penting dalam pembelajaran yang efektif, karena membantu peserta didik dalam meningkatkan daya nalar dan keterampilan pemecahan masalah (Rahzianta & Hidayat, 2016). Dengan demikian, peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi cenderung memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat, rasa percaya diri yang tinggi, serta kemampuan berpikir kritis yang lebih berkembang.

Pembelajaran di era modern bukan hanya sekadar penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga upaya menciptakan sistem lingkungan belajar yang mendorong kreativitas peserta didik. Guru yang kreatif dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menciptakan strategi yang inovatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (M. I. H. M.Pd S. T., 2019). Kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Namun, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik merasa bosan, kurang tertarik, dan cenderung menganggap mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai sesuatu yang sulit. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi, serta mengembangkan kurikulum yang ada dengan cara inovatif agar peserta didik lebih antusias dalam menerima pembelajaran. Dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, guru harus mampu mengembangkan kreativitasnya (Mappapoleonro, 2019).

Pembelajaran kreatif adalah proses pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memotivasi peserta didik serta menstimulasi kreativitas mereka. Hal ini dapat dilakukan melalui penerapan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang variatif, seperti kerja kelompok, pemecahan masalah, dan metode inovatif lainnya (Khomsiyatun, 2018). Pembelajaran kreatif juga berorientasi pada pengembangan dua aspek utama, yaitu kreativitas berpikir dan kreativitas dalam tindakan. Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang imajinatif tetapi tetap rasional. Kreativitas ini selalu diawali dengan berpikir kritis, yaitu kemampuan untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru maupun memperbaiki sesuatu yang sudah ada agar menjadi lebih baik (Jacub dkk., 2020).

Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang mendorong kebebasan berpikir dan eksplorasi. Guru berperan dalam memberikan pertanyaan yang menantang pemikiran peserta didik, merangsang imajinasi mereka, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dalam kurikulum dari berbagai perspektif. Guru juga perlu memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengungkapkan pemahamannya dengan cara yang unik dan kreatif. Piirto mengidentifikasi bahwa kepribadian yang berperan dalam kreativitas meliputi imajinasi, pemahaman yang mendalam, intuisi, keterbukaan terhadap ide baru, keberanian mengambil risiko, serta toleransi terhadap ambiguitas (Hasibuan dkk., 2021). Esensi utama dari pembelajaran adalah



mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Dalam hal ini, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi, keterlibatan, imajinasi, serta kebebasan berpikir yang relatif terbuka (relative freedom) dan mandiri (independent thinking). Perkembangan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan konsep dan keterampilan proses, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam berpikir kreatif. Untuk itu, pembelajaran harus dirancang agar dapat menantang peserta didik dalam pemecahan masalah serta merangsang mereka untuk mengeksplorasi dan menerapkan keterampilan yang telah dimiliki.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih terbuka, menantang, dan berbasis eksplorasi agar peserta didik dapat lebih aktif dalam berpikir dan bertindak secara kreatif. "Kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengembangkan materi serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Model pembelajaran yang inovatif memiliki karakteristik yang dapat membantu guru dalam penerapannya sehingga mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tanggung jawab, serta keterampilan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 01 Semedo, Kecamatan Pekuncen."

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Menurut Moeloeng, pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu maupun perilaku yang diamati. Selanjutnya, Sumanto menyatakan bahwa metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan permasalahan yang ada, seperti kondisi dan hubungan, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, serta efek atau kecenderungan yang tengah terjadi (Setiawan, 2018). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menggambarkan kreativitas guru dalam mengajar mata pelajaran IPS. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas V SD Negeri 01 Semedo, Kecamatan Pekuncen, Kabupaten Banyumas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi terhadap sumber-sumber yang relevan. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran IPS. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif dari Huberman & Miles (2002), yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh makna dari data yang dikumpulkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Pembelajaran IPS

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, menarik, dan kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, berbagai strategi diterapkan oleh guru kelas V SDN 1 Semedo. Beberapa strategi tersebut antara lain:

- 1) Guru menciptakan lingkungan belajar yang mendorong interaksi aktif antara guru dan peserta didik serta sesama peserta didik. Interaksi ini melibatkan diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok guna meningkatkan pemahaman terhadap materi.
- 2) Guru menggunakan berbagai teknik penyampaian, seperti pemanfaatan media visual, permainan edukatif, serta simulasi peristiwa sejarah agar materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Guru melakukan penilaian secara langsung melalui observasi dan umpan balik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik



serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajarnya

- 4) Kepala sekolah menyatakan bahwa sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas media pembelajaran bagi guru. Namun, karena keterbatasan anggaran, tidak semua kebutuhan dapat terpenuhi. Kendala ini tidak mengurangi kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Guru-guru kelas atas dan guru lainnya berinisiatif untuk mengembangkan alat peraga sendiri guna menunjang kegiatan belajar mengajar
- 5) Guru secara aktif menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi IPS. Beberapa media yang telah dibuat meliputi pohon sejarah, pengumuman, ringkasan cerita, pantun, karangan sederhana, dan media board game. Pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan sederhana seperti spidol, pulpen, penggaris, pensil, kertas, dan kertas quarto. Penggunaan media buatan sendiri memberikan dampak positif bagi peserta didik, karena mereka merasa lebih termotivasi dalam belajar. Peserta didik juga dapat melihat bahwa guru ikut terlibat dalam proses kreatif, sehingga mereka lebih terdorong untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Lingkungan, baik di dalam maupun di luar sekolah, dapat menjadi sumber belajar yang efektif bagi peserta didik. Guru memanfaatkan berbagai aspek lingkungan sebagai bahan ajar guna meningkatkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Sebagai contoh, dalam kegiatan kunjungan ke Museum Jendral Sudirman, museum dirgantara, peserta didik diberikan tugas untuk membuat laporan kegiatan dalam bentuk cerita dan dokumentasi. Selain itu, guru juga memanfaatkan lingkungan sekolah, seperti kantin, sebagai bahan pembelajaran. Dalam hal ini, peserta didik diberikan tugas untuk mengamati aktivitas di kantin sekolah dan menyusunnya dalam bentuk laporan.

Dalam pembahasan hasil penelitian ini, dilakukan interpretasi terhadap temuan yang diperoleh di lapangan, khususnya di SDN 01 Semedo Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. Interpretasi ini didasarkan pada pemahaman bahwa tujuan utama penelitian kualitatif adalah memperoleh makna yang lebih mendalam terhadap realitas yang terjadi di lapangan.

3. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi Pembelajaran IPS

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, inovatif, menarik, dan kreatif bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru kelas V SDN 01 Semedo Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas, menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang menekankan pada gagasan orisinil, pemikiran imajinatif, variasi metode, serta pendekatan yang mendorong terciptanya pengalaman belajar baru.

1) Pembelajaran dengan Konsep Imajinatif

Pembelajaran kreatif menekankan aspek imajinatif tanpa mengabaikan realitas yang ada. Piirto (2011) menyatakan bahwa salah satu karakteristik individu kreatif adalah kemampuan untuk “alternate between imagination and fantasy, and a rooted sense of reality.” Pernyataan ini mengindikasikan bahwa individu kreatif mampu berimajinasi dan berfantasi, tetapi tetap berpijak pada kenyataan.

Dalam proses pembelajaran, guru kelas atas di SDN 01 Semedo Kecamatan Pekuncen menerapkan konsep imajinatif guna mendorong peserta didik mengembangkan pemikiran dan gagasan mereka secara lebih luas. Salah satu strategi yang diterapkan adalah meminta peserta didik menulis tentang pengalaman pribadi mereka, serta mencatat cita-cita dan harapan mereka di masa depan. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan daya imajinasi serta keterampilan berpikir reflektif pada pesertaa didik.

2) Pembelajaran yang Merangsang Gagasan dan Karya Orisinil

Pembelajaran kreatif tidak hanya mendorong pemikiran imajinatif, tetapi juga menuntut gagasan serta karya yang orisinil dari peserta didik. Dalam setiap penyajian materi pembelajaran, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik



Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas mereka secara maksimal. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam menghasilkan karya dan gagasan yang menghasilkan ide dan karya secara mandiri.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru memberikan tugas individu yang menuntut kreativitas tanpa ketergantungan pada contoh yang sudah ada. Sebagai contoh, guru meminta peserta didik membuat poster tanpa mengacu pada contoh dalam buku. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah satu subjek penelitian, LP , yang menyatakan:

"Dalam upaya menghasilkan konsep imajinatif serta karya orisinil dalam proses pembelajaran, saya membebaskan peserta didik untuk menghasilkan gagasan serta karya dengan imajinasi mereka sendiri tanpa melihat contoh-contoh di dalam buku. Konsep imajinatif dapat terlihat dari variasi gambar, warna, dan tulisan." (Wawancara LP, 27 Februari 2025).

3) Penyajian Pembelajaran yang Bervariasi

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, guru menerapkan berbagai variasi dalam penyajian pembelajaran. Variasi yang dilakukan meliputi pola interaksi yang beragam, penggunaan gaya mengajar yang dinamis, serta penyampaian pesan secara variatif. Uraian lebih lanjut mengenai variasi dalam penyajian pembelajaran dapat dilihat dalam penjelasan berikut

a) Pola Interaksi

Interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan di kelas atas, berlangsung secara aktif, komunikatif, produktif, dan kondusif. Interaksi positif ini dapat tercipta berkat upaya guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif

Guru menerapkan berbagai pola interaksi yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Beberapa contoh pola interaksi yang diterapkan antara lain: peserta didik menempelkan karya imajinatif mereka di papan board, guru dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab, serta peserta didik memberikan tanggapan atas pendapat teman-temannya. Pola interaksi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta membangun kemampuan berpikir kritis dan reflektif mereka.

b) Gaya Mengajar

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru menerapkan gaya mengajar yang bervariasi guna menghindari kejemuhan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Variasi dalam gaya mengajar meliputi perubahan nada suara, penggunaan gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang dinamis, perubahan posisi di dalam kelas, serta kontak pandang dengan peserta didik

Guru tidak hanya berdiam diri di meja, tetapi secara aktif mendekati peserta didik untuk memberikan bimbingan langsung. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan membangun kedekatan emosional antara guru dan peserta didik

c) Variasi Pesan

Penyampaian materi pembelajaran oleh guru juga dilakukan secara bervariasi guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Kreativitas guru dalam menguraikan pesan/informasi tercermin dalam penerapan metode deduktif dan induktif.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai peristiwa kedatangan bangsa Barat ke Indonesia, peserta didik terlebih dahulu diperkenalkan dengan gambar-gambar yang relevan. Setiap gambar menggambarkan alasan



kedatangan bangsa Barat ke Indonesia, diikuti dengan tugas peserta didik untuk mencatat serta menyebutkan nama-nama bangsa Barat yang datang ke Indonesia. Selain itu, pendekatan ini juga dapat dilakukan dengan cara sebaliknya, yaitu peserta didik terlebih dahulu menentukan tema, kemudian membuat kerangka, dan akhirnya mengembangkan kerangka tersebut menjadi kalimat yang mereka susun sendiri.

Pendekatan fleksibel dalam penyajian pembelajaran ini menunjukkan bahwa guru memiliki kreativitas dalam menyusun strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir secara kritis dan mandiri.

Subyek LP dalam wawancara sebagai berikut: "Pada saat saya memberikan materi ajar saya lebih melibatkan peserta didik untuk bersikap aktif, jika ada peserta didik yang kurang aktif saya pasti menghampiri tempat duduk nya dan memberikan pertanyaan."

(Wawancara LP , 27 Februari 2025).

Dengan kondisi tersebut aktivitas dalam menyajikan pembelajaran kreatif yang dilakukan guru kelas atas tersebut dapat dikatakan kreatif karena mampu berpikir divergen. Sebagaimana yang dijelaskan Supriatna (2019) bahwa salah satu karakteristik kreativitas adalah berpikir divergen. Munandar (2004) menyatakan bahwa "berpikir divergen (juga disebut berpikir kreatif) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian".

d) Penilaian Secara Langsung

Dalam pembelajaran kreatif, guru kelas 5 selalu melaksanakan penilaian. Bentuk penilaian yang dilakukan adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Pada penilaian hasil yang dilakukan oleh guru, dilakukan secara langsung. Penilaian secara langsung adalah guru dan peserta didik bersama-sama melakukan penyekoran terhadap hasil pekerjaan setiap peserta didik atau kelompok. Bentuk penilaian tersebut dapat memberikan kepercayaan kepada peserta didik terhadap gurunya karena penilaian secara terbuka. Penilaian guru juga dilakukan dengan cara menyuruh peserta didik untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya. Peserta didik membacakan hasil ringkasan cerita. Aktivitas ini dilakukan tidak hanya untuk menilai peserta didik, akan tetapi dapat juga membuat peserta didik lebih berani dalam menampilkan hasil karyanya. Manfaat lain dari aktivitas ini adalah peserta didik-peserta didik dapat membaca dengan lancar, tulisan yang telah dibuatnya sendiri. Hal ini seperti yang diungkapkan Barbot (2011) bahwa penilaian secara langsung dapat mempengaruhi kreativitas yang tinggi dari peserta didik.

4. Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media dan Sumber Belajar Peserta didik

Media dan sumber belajar merupakan komponen pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut akan dijelaskan kreativitas guru dalam mengembangkan media dan sumber belajar di SDN 01 Semedo.

1) Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat dan fungsi utama sebagai alat bantu serta sumber belajar bagi peserta didik. Pemanfaatan media yang bervariasi dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran berperan dalam memperlancar penyampaian informasi serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Mahnun (2012), pemanfaatan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, ketepatan pemilihan media, serta kemampuannya dalam



memperjelas materi ajar. Selain itu, media pembelajaran juga perlu menyesuaikan dengan pola belajar peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

Di SD N 01 Semedo , fasilitas media pembelajaran yang tersedia cukup memadai, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam penyediannya. Kepala sekolah/madrasah menjelaskan bahwa sekolah telah berupaya menyediakan media pembelajaran bagi para guru, tetapi karena keterbatasan anggaran, tidak semua kebutuhan dapat terpenuhi. Namun, kondisi ini tidak menghambat kreativitas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran. Keterbatasan fasilitas justru mendorong para guru untuk menciptakan media pembelajaran secara mandiri. Kepala sekolah juga menambahkan bahwa guru-guru kelas atas serta guru lainnya mampu menciptakan atau membuat alat peraga sendiri guna mendukung kegiatan pembelajaran.

Sebagai bentuk kreativitas, guru mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Berikut ini merupakan beberapa bentuk kreativitas guru dalam pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran.

2) Pembuatan Media Pembelajaran Secara Mandiri

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, keterbatasan dalam pengadaan media di sekolah menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

Beberapa jenis media pembelajaran yang sering dibuat oleh guru antara lain media pohon sejarah, pengumuman, ringkasan cerita, pantun, karangan sederhana, serta media berbasis permainan seperti board game. Pembuatan media ini menggunakan berbagai bahan sederhana yang mudah ditemukan, seperti spidol, pulpen, penggaris, pensil, kertas, dan lembaran kertas berukuran kuarto.

Keberadaan media buatan guru memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan melihat secara langsung bahwa guru juga menulis dan melakukan aktivitas serupa dengan mereka, peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran tidak hanya membantu mengatasi keterbatasan fasilitas, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

3) Modifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.(Tutuk Ningsih, 2018).*Pengembangan Alat Permainan Eduktif*) Dalam penelitian ini guru kelas V melakukan modifikasi media pembelajaran, diantaranya yaitu:

a) Guru menggabungkan berbagai sumber media guna menghasilkan materi pembelajaran yang lebih komprehensif

b) Guru memodifikasi media pembelajaran dengan mengumpulkan bahan dari berbagai sumber, kemudian menyusunnya menjadi satu kesatuan yang lebih efektif. Sebagai contoh, guru mengadaptasi gambar dari buku paket terbitan Yudistira dan menggabungkannya dengan materi dari buku paket terbitan Erlangga. Materi yang telah dikompilasi kemudian disusun dalam bentuk lembaran agar lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Kombinasi Media Guru dan Karya Peserta Didik

Dalam praktik pembelajaran, karya peserta didik yang telah dinilai sering kali tidak lagi dimanfaatkan dan hanya disimpan di gudang atau di dalam laci guru. Namun, guru yang memiliki pemikiran kreatif dapat mengoptimalkan karya peserta didik sebagai bagian dari media pembelajaran yang lebih inovatif.

Salah satu strategi yang diterapkan guru adalah mengombinasikan media buatan guru dengan karya peserta didik. Mahnun (2012) menyatakan bahwa pemanfaatan hasil karya peserta



didik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, peserta didik akan merasa lebih bangga dan termotivasi ketika mengetahui bahwa hasil karyanya memiliki nilai guna dalam proses pembelajaran.

Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif, tetapi juga memberikan apresiasi terhadap kreativitas peserta didik. Pemanfaatan karya peserta didik sebagai bagian dari media pembelajaran juga dapat dipandang sebagai bentuk penghargaan guru terhadap usaha dan kontribusi peserta didik dalam proses belajar.

5) Pengembangan Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan aspek penting dalam mendukung proses pembelajaran. Di SDN 01 Semedo, berbagai sumber belajar telah dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik. Salah satu sumber utama adalah perpustakaan sekolah, yang digunakan peserta didik untuk membaca buku pelajaran, buku bacaan pilihan, surat kabar, dan majalah. Selain itu, peserta didik juga dapat mencari bahan ajar sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru.

Dalam beberapa kasus, guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mencari sumber belajar secara mandiri. Misalnya, peserta didik ditugaskan mencari bahan pelajaran melalui internet, membuat laporan berita di rumah berdasarkan informasi dari televisi, serta mengumpulkan materi dari surat kabar, majalah, atau buku cerita anak.

6) Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar.

Lingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Guru memanfaatkan lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar dalam pembelajaran. Sebagai contoh, saat peserta didik dari SDN 01 Semedo melakukan kunjungan ke Museum jendral Sudirman, dan museum Dirgantara, guru memberikan tugas untuk membuat laporan kegiatan dalam bentuk cerita dan dokumentasi. Contoh lainnya adalah pemanfaatan kantin sekolah sebagai media pembelajaran, di mana peserta didik ditugaskan untuk menyusun laporan mengenai aktivitas di kantin sekolah

7) Pemanfaatan Objek yang Sering Dijumpai oleh Peserta Didik

Selain lingkungan sekitar, objek-objek yang sering dijumpai peserta didik juga dapat menjadi sumber inspirasi dalam pembelajaran. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mewawancara tokoh masyarakat yang dianggap sebagai pahlawan di lingkungan sekitar, serta memberikan penghargaan kepada tokoh tersebut sebagai bentuk apresiasi atas jasanya.

8) Pemanfaatan Pengalaman Peserta Didik

Pengalaman pribadi peserta didik juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang efektif. Guru dapat menginstruksikan peserta didik untuk menulis tentang pengalaman mereka saat melakukan wawancara dengan tokoh sejarah di lingkungannya, mengunjungi tempat bersejarah seperti Museum Dirgantara, atau berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan makna kemerdekaan, seperti kerja bakti membersihkan lingkungan.

Dengan memanfaatkan pengalaman peserta didik, guru dapat merangsang kreativitas serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Pemanfaatan Kreativitas Guru dalam Sumber Belajar

Kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber belajar mencakup beberapa aspek berikut:

- a) Mampu menyesuaikan materi pembelajaran dengan alat atau media yang tersedia.
- b) Mampu mengembangkan sumber belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber yang relevan.
- c) Menyesuaikan kondisi belajar peserta didik dengan situasi serta lingkungan tempat tinggal mereka.
- d) Mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tersedia secara optimal.



4. SIMPULAN

Kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru. Guru yang mampu mengembangkan materi pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Model pembelajaran yang inovatif dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tanggung jawab, dan kerja sama dalam menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran. Guru memiliki kreativitas tinggi dalam menyajikan materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menulis. Kreativitas ini tercermin dalam penerapan konsep imajinatif, pembelajaran yang merangsang gagasan dan karya orisinal, serta penyajian materi yang bervariasi, baik dari segi pola interaksi, gaya mengajar, maupun variasi penyampaian pesan. Selain itu, guru juga menilai secara langsung hasil pembelajaran kreatif peserta didik. Guru menunjukkan kreativitas dalam pengembangan media dan sumber belajar. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran secara mandiri, memodifikasi media yang sudah ada, serta mengombinasikan berbagai media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar dilakukan secara kreatif. Guru memanfaatkan lingkungan sekitar, objek-objek yang sering dijumpai peserta didik, serta pengalaman pribadi peserta didik sebagai sumber belajar yang bermakna. Pendekatan ini membantu peserta didik menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya pikir mereka. Dengan demikian, kreativitas guru dalam menyajikan materi, mengembangkan media pembelajaran, serta memanfaatkan sumber belajar berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif serta aktif dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, F. S., Fanirin, M. H., & Ramadhan, F. H. (2022). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Membaca dengan Bahasa Arab di TPA Mutiara Harapan Mustikajaya Bekasi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6835>.
- Hasibuan, A., Novita, D., Tarigan, N. M. R., Yusrita, Y., & Riana, Z. (2021). Kewirausahaan. Yayasan Kita Menulis.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). Model pembelajaran problem-based learning dalam peningkatan hasil belajar IPS (Studi penelitian tindakan kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.56630/jti.v2i2.126>.
- Khomsiyatun, U. (2018). Pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa menumbuhkan anak yang cerdas dan kreatif. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.229>
- M.Pd, M. I. H., S. T. (2019). Secuil esensi berpikir kreatif & motivasi belajar siswa. Pantera Publishing
- M.Pd, A. M. A., S. Pd I., M.S.I, N. K., S. Pd I., M.Pd.I, M., M.Pd, R. U., M.Pd, R. P., & M.Pd, R. R., S. Pd I. (2021). Strategi pembelajaran: Orientasi standar proses pendidikan. EDU Publisher
- Mappapoleonro, A. M. (2019). Profesionalisme guru PAUD abad 21 dalam mengembangkan pembelajaran kreativitas anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, PUTM-004.
- Nehe, E. (2020). Problematika guru berkompetensi tidak terlatih terhadap kemajuan sekolah. Jurnal Alasma: Media Informasi dan Komunikasi Ilmiah, 2(2), Article 2
- Parinduri, S. H., Sitompul, M. S., & Jannah, P. K. (2022). Manfaat media pembelajaran EdrawMind untuk melatih kreativitas mahasiswa fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.58466/intern.v1i2.791>.

Rahmiati , Azis



Rahzianta, R., & Hidayat, M. L. (2016). Pembelajaran sains model service learning sebagai upaya pembentukan habits of mind dan penguasaan keterampilan berpikir inventif. *Unnes Science Education Journal*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9646>

Setiawan, A. A., & Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Sulasmi, E., & Lukita Sari, E. (2021). *Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran project-based learning secara daring di UPTD SPF SDN Asantola* [Thesis, UMSU]. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16175>

Tutuk Ningsih, 2018. *Pengembangan Alat Permainan Eduktif "Kartu Baca Ngaji Asyik" untuk Anak Usia Dini*. Istana Agency. Hal 16.