Journal of Student Research
Volume. 3 Number 5, September 2025
e-ISSN : 2963-9859; dan p-ISSN : 2963-9697; Page. 58-74
DOI: https://doi.org/10.55606/jsr.v3i5.4181
Available online at: https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr

Menganalisis Pembelajaran Kreatif yang Diterapkan di Kelas Rendah SDS Parulian 2 Medan

Marsya Grace Lady Waruwu[1*], Naomi Meiati Sinaga[2], Aisyah Putri[3], Agnes Yohana Lumban Batu[4], Asri Natalia Sitompul[5], Marini Anita Simangunsong[6], Jelika Taruli Gultom[7], Sindi Miranda Br Manullang[8]
[1-8]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia
[*]*Penulis korespondensi: mrsyawaruwu@gmail.com[1]*

Abstract. *This study aims to analyze the implementation of creative learning among lower-grade students at SDS Parulian 2 Medan. The research employed a descriptive qualitative method with data collected through observation and questionnaires. The subjects were 51 students from grades II and III. The observation results indicate that teachers still tend to use conventional methods; however, students appeared more enthusiastic when the lessons were accompanied by creative activities such as educational games, quizzes, and the use of concrete media. The questionnaire findings support this, showing that 66.1% of students expressed liking creative learning, 17.6% stated it was average, and 16.3% reported less interest. The combined average score of 2.49 indicates that students' interest in creative learning is at a moderate to high level. These findings highlight that the application of simple creative strategies can provide more enjoyable and meaningful learning experiences for elementary students. The study recommends that teachers optimize the use of media and varied methods to make learning more engaging and aligned with students' developmental needs.*

Keywords: *Conventional Methods; Creative Activities; Creative Learning; Media In Concrete Terms; School Students*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran kreatif pada siswa kelas rendah di SDS Parulian 2 Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner. Subjek penelitian terdiri dari 51 siswa kelas II dan III. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, namun siswa terlihat lebih antusias saat kegiatan pembelajaran diselingi dengan aktivitas kreatif seperti permainan edukatif, kuis, dan penggunaan media konkret. Hasil kuesioner memperkuat temuan ini, dengan 66,1% siswa menyatakan menyukai pembelajaran kreatif, 17,6% menyatakan biasa saja, dan 16,3% kurang suka. Rata-rata skor gabungan sebesar 2,49 menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran kreatif berada pada kategori sedang menuju tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan strategi kreatif sederhana dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan agar guru semakin mengoptimalkan penggunaan media dan variasi metode agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Kata kunci: Aktivitas kreatif; Media konkret; Metode konvensional; Pembelajaran kreatif; Siswa sekolah

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar adalah salah satu pilar utama dalam membangun masa depan suatu negara, karena di tahap ini kemampuan akademik, karakter, dan nilai-nilai sosial siswa mulai terbentuk. Untuk itu, metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif semakin diperhatikan sebagai pendekatan penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan siswa saat ini (Hawa Putri M. Harahap et al., 2024).

Pembelajaran kreatif merujuk pada proses yang mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri dan menemukan solusi baru untuk masalah yang mereka hadapi. Pembelajaran inovatif saat ini juga melibatkan pengenalan metode, media, dan teknologi baru untuk memperkaya pengalaman belajar. Sesungguhnya, pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif meliputi

Received: August 10, 2024; Revised: September 02, 2025; Accepted: September 20, 2025; Published: September 30, 2025

pemanfaatan alat bantu pembelajaran visual, teknologi digital seperti aplikasi belajar interaktif, pendekatan berbasis proyek, serta strategi gamifikasi demi memotivasi siswa untuk belajar. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi dalam situasi yang dinamis (Hawa Putri M. Harahap et al., 2024).

Tingkat perkembangan siswa harus diperhatikan dalam penyesuaian proses pembelajaran. Itu adalah alasan mengapa proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak berbeda dari proses pembelajaran di Sekolah Dasar atau tingkat pendidikan lainnya. Dengan cara yang sama, proses pembelajaran di kelas rendah (kelas 1, 2, 3) di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang berbeda dari proses pembelajaran di kelas tinggi (kelas 4, 5, 6). Secara umum, karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: Pembelajaran di kelas 1 dan kelas 2 Sekolah Dasar berfokus pada fakta-fakta, yang bersifat lebih konkret atau berkaitan dengan peristiwa yang terjadi di sekitar siswa; Siswa kelas 3 sudah dihadapkan pada konsep generalisasi yang dapat diperoleh dari fakta atau kejadian konkret, ini lebih tinggi dari kelas 1 dan 2; dan Siswa kelas 4, 5, dan 6 atau yang disebut sebagai kelas tinggi dihadapkan pada konsep-konsep atau prinsip-prinsip penerapannya (Hidayatulloh et al., 2023).

Guru harus menggunakan cara mengajar yang kreatif dalam setiap pelajaran karena setiap siswa memiliki kemampuan dan cara belajar yang berbeda. Untuk membantu siswa berkembang, mereka diharapkan memiliki kreativitas yang tinggi. Dengan kreativitas, siswa bisa menemukan ide, gagasan, dan cara yang baik untuk mengembangkan potensi diri, belajar memecahkan masalah, serta menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru berdasarkan teori, konsep, dan informasi yang diterima (Natty et al., 2019).

Namun dalam penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan. Guru, sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran, masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan kreativitas karena minimnya pelatihan, keterbatasan waktu, serta beban administratif. Selain itu, akses terhadap infrastruktur dan teknologi juga menjadi hambatan, terutama bagi sekolah-sekolah di wilayah yang sumber dayanya terbatas (Hawa Putri M. Harahap et al., 2024).

Kelas rendah di SDN Parulian 2 Medan menjadi langkah awal dalam pembentukan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan pelajaran yang konkret, menyenangkan, serta beragam. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian di kelas rendah SDN Parulian 2 Medan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana guru menerapkan pembelajaran kreatif dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan mengungkap

strategi atau metode yang digunakan dalam pembelajaran, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, bercerita, penggunaan media konkret, maupun praktik nyata. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menggali tanggapan siswa terhadap pembelajaran kreatif, apakah mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan di SDN Parulian 2 Medan penting dilakukan sebagai langkah awal dalam pengembangan strategi atau metode pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas rendah.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Pembelajaran Kreatif

Menurut Kamus Terbaru Bahasa Indonesia, kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu. Kreativitas tidak dapat dimonopoli oleh seseorang; itu adalah hak semua orang. Bahkan, setiap orang harus memiliki kreativitas untuk mencapai kesuksesan pribadi. Karena kreativitas sebenarnya adalah keterampilan (Muhsin Kalida, 2022).

Pembelajaran kreatif adalah proses yang mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif, yang berarti mereka dapat membuat ide-ide baru yang unik, unik, dan bermanfaat. Pembelajaran kreatif juga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar yang menantang, bervariasi, dan menyenangkan. Pembelajaran kreatif memiliki potensi untuk meningkatkan minat, motivasi, rasa percaya diri, dan prestasi belajar siswa (Lestari & Zakiah, 2019).

Menurut Febrianingsih, dalam Purwasih (2019), kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menemukan jalan penyelesaian yang tidak biasa, unik dan belum pernah ditemukan oleh orang lain.

Dalam Dewi Safitri & Fitriyani, (2025) menyatakan sebuah kutipan bahwa pembelajaran kreatif berarti menggunakan metode baru dan inventif untuk membuat pelajaran menarik dan mudah dipahami. Pembelajaran kreatif memiliki potensi untuk mendorong siswa untuk menjadi kreatif dalam berpikir dan bertindak (Prihastuti et al., 2021: 22).

Karakteristik Pembelajaran Kreatif

Tugas-tugas yang sangat penting dan luhur harus dipenuhi oleh seorang pendidik untuk mencapai kesuksesan dalam proses pengajaran. Kemudian berusaha mengajarkan anak-anak keterampilan belajar yang luas, termasuk keterampilan kognitif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan untuk berkembang, keterampilan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, dan keterampilan untuk hidup secara harmonis dengan orang lain. Selanjutnya,

seorang pendidik harus memberikan pembelajaran yang efektif dan sesuai pada siswanya (Talenta Siahaan et al., 2024).

Rusman (2014), memaparkan "Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode danstrategi yang bervariasi, misnyanya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah" (Talenta Siahaan et al., 2024).

Dalam Prihastuti et al., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kreatif, pemimpin sekolah yang kreatif, dan lingkungan yang kreatif adalah semua faktor yang mendukung yang diperlukan untuk mendorong kreativitas siswa (Fitriyani, Supriatna, & Sari, 2021).

Salah satu ciri penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan sistem pendidikan yang sistematis atau terorganisir. Kita dapat mengubah siswa berdasarkan minat dan bakat mereka masing-masing saat menerapkan kurikulum ini.
b. Menggunakan pendekatan yang berbeda dari yang biasa digunakan, seperti proyek jangka panjang, diskusi kelompok, atau pembelajaran melalui pengamatan langsung.
c. Memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi minat dan kemampuan mereka sendiri.
d. Siswa diajarkan untuk berpikir kritis dan mencari solusi untuk masalah yang dihadapi dalam kurikulumnya. Para siswa di usia tersebut dilatih untuk menyelesaikan masalah melalui pembelajaran seperti ini.
e. Mewadahi siswanya dalam pembelajaran yang berbasis proses daripada hanya hasil akhir. Untuk memastikan bahwa siswa memahami setiap proses, mereka diajarkan praktik secara langsung.
f. Saat diterapkan, siswa biasanya terlibat dalam kerja tim pembelajaran. Selain itu, hal ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan menyelesaikan masalah melalui diskusi.
g. Menggunakan teknologi dengan baik dan menggunakan berbagai sumber belajar.

Pembelajaran kreatif, menurut Jumanta Hamdayama memiliki beberapa karakter penting, yaitu sebagai berikut:

a. Berpusat pada anak atau siswa (student center),
b. Memberikan pengalaman pada anak (direct experience),
c. Pemisahan mata pelajaran tak begitu jelas,
d. Bersifat luwes (fleksibel),
e. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran,

f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak

Model dan Metode yang Mendukung Pembelajaran Kreatif

Keterampilan yang dibutuhkan saat ini dalam belajar di abad ke-21 tidak hanya sekadar mampu membaca dan menghafal seperti yang masih banyak ditemukan di sekolah-sekolah di Indonesia. Pemuda masa kini perlu menguasai kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di abad ke-21 dibuat agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dari Revolusi Industri 4.0. Tujuannya adalah memberikan bekal keterampilan hidup yang relevan kepada para siswa. Salah satu cara utama untuk mencapai hal ini adalah dengan menguasai empat keterampilan 4C, yaitu Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, dan Kreativitas.

Metode Gamifikasi

Pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi membuat peserta didik merasa proses belajarnya lebih menyenangkan. Gamifikasi melibatkan semua peserta didik tanpa memperhatikan perbedaan status. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan media berbasis online telah menjadi sumber belajar yang efektif dan bisa menjadi solusi tepat dalam berbagai konsep untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam media ini terdapat permainan interaktif yang disebut aplikasi Wordwall atau bisa disebut sebagai game edukasi. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menjadi alat bantu serta sarana evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik (Shofiyah & Anwar, 2024).

Gamifikasi dengan menggunakan Wordwall adalah media pembelajaran digital berbasis web yang menawarkan berbagai jenis kuis dan permainan yang menarik. Media ini cocok diterapkan dalam kurikulum merdeka saat ini dan juga bisa digunakan sebagai alat penilaian yang efektif (Suhita, 2023). Menggabungkan metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan gamifikasi bisa menjadi referensi bagi guru dalam proses mengajar dan belajar (Shofiyah & Anwar, 2024).

Model Problem Based Learning

Metode pembelajaran yang disebut sebagai "pembelajaran berbasis masalah" membantu siswa mengenali masalah dalam situasi nyata, mengumpulkan data dengan teknik yang telah diajarkan sebelumnya, dan membuat keputusan saat mencoba memecahkan masalah tersebut. Solusi akan ditunjukkan sebagai kinerja setelah masalah ini diselesaikan. Salah satu ciri pembelajaran "berbasis masalah" yang membedakannya adalah penggunaan konteks pembelajaran dalam kelompok kecil (Ragatunjung dan Dahlan 2021). Siswa yang tampak ragu untuk bertanya kepada guru cenderung bertanya pada teman sekelompok atau orang lain.

Mereka lebih nyaman menyuarakan pendapat mereka di lingkungan mereka, yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar (Amanda & Sudibyo, 2025).

Menurut Amanda & Sudibyo, (2025) Pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Sangat relevan dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati, terutama dalam pembelajaran tentang pencemaran lingkungan yang berbasis masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), dengan karakteristiknya yang menekankan eksplorasi dan pemecahan masalah, memenuhi kebutuhan pembelajaran di bidang tersebut. Mereka dapat menemukan solusi dengan menggunakan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan mereka (Ningrum & Rahmiwati, 2022).

Model Project Based Learning

Menurut Anggraini & Wulandari, (2020) Metode pembelajaran PjBL membawa inovasi dalam pengajaran. Dalam metode ini, guru berfungsi sebagai vasilitator, membantu siswa bertanya tentang teori dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas (Trianto, 2014:42). Menurut Yahya Muhammad Mukhlis, model pembelajaran yang digunakan ini memberikan pendidik kesempatan untuk memiliki kendali penuh atas proses pengajaran. Kerja proyek adalah bagian dari sistem pengajaran yang diberikan (dalam Trianto, 2014:42).

Model pengajaran berbasis proyek sering disebut sebagai metode mengajar yang menggunakan masalah dalam proses pembelajarannya. Tujuannya adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap teori yang diajarkan. Model ini menggunakan pendekatan yang berpangkal pada konteks sehari-hari dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan begitu, siswa dapat membuat keputusan terbaik sebagai solusi dari masalah yang diberikan. Kemampuan mengevaluasi keputusan baik dan buruk yang digunakan dalam menyelesaikan masalah juga termasuk dalam teori yang diajarkan (Wena, 2010:145). Kerja proyek biasanya diartikan sebagai kegiatan yang terdiri dari beberapa tugas dan didasarkan pada pertanyaan serta masalah yang memaksa siswa berpikir kritis dalam mencari solusinya. Langkah-langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat menjadi dasar dalam proses penilaian (Wena, 2010).

Model Pembelajaran Kooperatif

Metode Pembelajaran Kooperatif adalah ketika para siswa duduk dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat orang untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai cara belajar yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil beranggotakan empat orang secara bersama-sama, sehingga dapat mendorong semangat belajar siswa. Secara dasar, pembelajaran kooperatif

mengacu pada sikap dan tindakan sekelompok individu yang terdiri dari dua orang atau lebih (Ponidi et al., 2025).

Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa terlibat aktif saat belajar. Dengan membentuk kelompok yang terdiri dari anggota dengan kemampuan berbeda, siswa bisa saling bantu memahami pelajaran dan bekerja sama agar hasil belajar lebih baik (Ponidi et al., 2025).

Model Pembelajaran Inquiry

Dalam Marfilinda et al., (2025) menyatakan model inquiry adalah bentuk pembelajaran yang mendorong, mengajarkan, dan mengajak siswa untuk mencari jawaban secara mandiri terhadap berbagai masalah. Model ini merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam mencari solusi dari berbagai permasalahan yang diberikan. Tujuan dari model pembelajaran inkuiri adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan intelektual serta keterampilan lain seperti mengajukan pertanyaan dan mencari jawabannya. Kelebihan dari metode belajar mengajar menggunakan model inkuiri adalah mampu meningkatkan prestasi belajar karena dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif mencari informasi, menganalisis masalah, dan mengambil kesimpulan sendiri. Proses belajar siswa lebih mengutamakan pemecahan masalah dibandingkan menghafal, sehingga memudahkan proses mengingat materi yang diajarkan (Ni Luh, 2022:120).

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas dalam Pembelajaran (guru, media Lingkungan, Fasilitas)

Menurut Fitranty Adirestuty (2017), seorang guru perlu memikirkan bagaimana menarik perhatian dan mendorong motivasi belajar siswa di sekolah, dengan tujuan untuk menciptakan ketertarikan, kesenangan, minat, gairah dalam diri untuk menjalankan proses belajarnya. Berdasarkan penelitian Fitanty Adirestuty (2017), kreativitas guru berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan pandangan di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada yang mencakup aspek-aspeknya.

Faktor Guru

Sikap terbuka terhadap ide siswa, keberanian mencoba metode baru, serta partisipasi dalam pelatihan menjadi faktor pendukung utama kreativitas (Istiqomah, 2023). Berdasarkan penelitian oleh Istiqomah, Nur et al., (2023) menyatakan faktor penghambat yaitu:

a. Terbatasnya fasilitas yang ada di sekolah, guru cenderung mengembangkan media ajar hanya dengan media proyektor
b. Pengetahuan guru yang kurang mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran guru.

c. Sumber daya seperti anggaran, peralatan, dan bahan-bahan pembelajaran juga dapat mempengaruhi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru yang memiliki akses sumber daya yang cukup akan lebih mudah dalam menciptakan ide-ide baru dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.

Faktor Media

Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu siswa bereksplorasi. Media sederhana, seperti bahan daur ulang, terbukti mampu merangsang kreativitas siswa melalui kegiatan prakarya (Dewantara, 2021). Selain itu, media digital interaktif seperti aplikasi Wordwall, Kahoot, atau platform edukasi juga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Zhang et al., 2023).

Namun, keterbatasan media seringkali menjadi penghambat. Guru yang tidak mampu memilih media sesuai kebutuhan siswa akan kesulitan menumbuhkan kreativitas. Selain itu, keterbatasan akses perangkat digital dan internet membuat media interaktif belum sepenuhnya bisa dimanfaatkan secara optimal (Hanaysha, 2023).

Faktor Lingkungan

Lingkungan belajar yang kondusif menjadi faktor penting dalam mendukung kreativitas. Kelas yang aman, nyaman, serta memberi kebebasan berekspresi akan membuat siswa berani menyampaikan ide-ide baru (Scott-Barrett, 2023). Dukungan kepala sekolah, budaya kolaborasi antarguru, serta keterlibatan orang tua dalam proses belajar juga turut memperkuat kreativitas siswa (Batubara, 2020).

Sebaliknya, lingkungan yang otoriter dan kompetitif secara berlebihan justru menekan kreativitas siswa. Kurangnya dukungan keluarga, serta kondisi sosial-ekonomi yang terbatas, dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan ide kreatif di rumah maupun sekolah (Pentury, 2017).

Faktor Fasilitas

Fasilitas sekolah yang cukup, seperti ruang prakarya, alat seni, perpustakaan, serta akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi, sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang kreatif. Sekolah yang memiliki sarana pembelajaran yang lengkap memberikan kesempatan lebih besar bagi siswa untuk bereksplorasi dan menciptakan karya.

Namun, masih banyak sekolah dasar di Indonesia yang mengalami keterbatasan dalam fasilitas. Keterbatasan ruang praktik, alat bantu mengajar, serta perangkat teknologi membuat guru kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran kreatif. Selain itu, ketidakcukupan dana juga menjadi penghalang bagi sekolah dalam menyediakan sarana belajar yang memadai (Istiqomah, 2023).

Pembelajaran Kreatif di SD Kelas Rendah

Menurut Kurniawan & Kasmiati, (2016), menyatakan bahwa "kreativitas anak berkembang apabila guru memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba hal-hal baru, serta tidak membatasi imajinasi anak". Dengan demikian, pembelajaran kreatif di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada capaian akademik, tetapi juga pada pemberian ruang yang luas bagi anak untuk berkreasi, bereksperimen, dan menemukan ide baru melalui kegiatan belajar.

Pembelajaran kreatif di sekolah dasar kelas rendah memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Pada usia sekolah dasar kelas rendah (6–9 tahun), anak berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir logis, tetapi pemikirannya masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan guru perlu berbasis pengalaman langsung, menggunakan media nyata, dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang kreatif bisa dilakukan dengan menggunakan alat bantu yang nyata, melakukan aktivitas belajar sambil bermain, serta menerapkan metode yang membuat anak lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Misalnya, dalam pelajaran Matematika, guru bisa memanfaatkan benda-benda nyata seperti potongan kertas, balok, atau barang-barang sehari-hari untuk membantu anak memahami konsep bilangan pecahan. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, guru bisa menggunakan permainan kata, tarian sederhana, atau menceritakan cerita dengan bantuan gambar. Sementara itu, dalam pelajaran IPA, guru bisa memperbolehkan siswa melakukan kegiatan eksperimen sederhana dengan alat dan bahan yang ada di sekitar mereka. Semua bentuk kegiatan tersebut membuat anak lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih senang belajar.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif sangat penting untuk diterapkan di kelas rendah. Menurut Islamiah, Supriatin, dan Mahmudah (2023), menggunakan media konkret dalam mengajar pecahan membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDIT Al Qonita. Siswa lebih mudah memahami konsep pecahan ketika mereka bisa melihat dan memanipulasi benda nyata. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ismiyana dkk. (2022) yang mengembangkan media kreatif bernama Jellyfish Matematika. Media ini berupa permainan dan berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas I SD. Selain itu, media ini juga meningkatkan semangat belajar, membuat anak lebih aktif, serta membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna (Islamiah et al., 2025).

Selain itu, Sulistiawati (2019) juga mengatakan bahwa menggunakan media benda nyata dalam pembelajaran tematik bisa membuat siswa lebih terlibat. Dengan mengaitkan

materi pembelajaran tema lingkungan menggunakan benda nyata, siswa kelas II SDN Ketabang I Surabaya menjadi lebih aktif, tertarik, dan bisa menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman langsung untuk memahami konsep secara baik (Sulistiawati, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran kreatif di sekolah berdasarkan data yang dikumpulkan dari siswa dan guru. Subjek penelitian adalah siswa kelas II (28 orang) dan kelas III (23 orang) sekolah dasar, dengan total 51 responden.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Peneliti mengamati metode yang dipakai guru saat melakukan pembelajaran, media yang dipakai serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kuesioner (angket)

Pada penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada siswa kelas 2 dan 3 SD, dengan 15 pernyataan dengan 3 opsi pilihan jawaban yaitu, iya/ suka, biasa saja, tidak / kurang suka.

Teknik Analisis Data

Langkah Pengolahan Data Angket

1) Tentukan Skor (Skala Likert 3 poin)

Suka / Iya = 3 Biasa saja = 2 Tidak / Kurang suka = 1

2) Kumpulkan Data Jawaban (dari angket siswa)

Hitung Persentase Tiap Kategori

Rumus: $\% = \frac{Total\ Jawaban}{Jumlah\ kategori\ x\ 100\%}$

Hitung Rata-rata Skor

Rumus: Rata-rata = $\frac{Jumlah\ Jawaban\ Total}{Skor}$

Hitung Skor Total

Rumus: Total Skor = (3×Suka) + (2×Biasa) + (1×Tidak)

Interpretasi skor:

Skala 2,50–3,00 = Iya/Suka

Skala 1,50–2,49 = Biasa saja

Skala 1,00–1,49 = Tidak / kurang suka

Tabel 1. Angket yang diberikan kepada siswa.

No	Pertanyaan	Iya / Suka	Biasa Saja	Tidak/ Kurang Suka
1	Apakah kamu senang belajar dengan cara bercerita atau mendengarkan dongeng dari guru?			
2	Apakah guru sering mengajakmu bernyanyi atau bertepuk tangan saat belajar?			
3	Apakah kamu suka jika guru menggunakan gambar atau video saat menjelaskan pelajaran?			
4	Apakah kamu pernah diajak menggambar, mewarnai, atau membuat kerajinan saat belajar?			
5	Apakah kamu senang kalau belajar dilakukan di luar kelas, seperti di halaman sekolah?			
6	Apakah kamu suka bermain sambil belajar di kelas?			
7	Apakah kamu sering diajak kerja kelompok bersama teman-temanmu?			
8	Apakah kamu merasa lebih mudah mengerti jika guru menggunakan benda nyata (contoh: buah, mainan, alat sekolah)?			
9	Apakah kamu suka kalau guru memberikan permainan tebak-tebakan atau kuis saat belajar?			
10	Apakah guru sering mengajakmu bergerak atau bermain peran di kelas?			
11	Apakah kamu merasa gembira saat belajar dengan cara yang berbeda (tidak hanya menulis dan membaca)?			
12	Apakah kamu pernah diajak membuat cerita atau drama kecil di kelas?			
13	Apakah guru memberi kesempatan untukmu bercerita atau menyampaikan pendapat di depan kelas?			
14	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar saat guru menggunakan cara yang seru dan menyenangkan?			
15	Apakah kamu ingin belajar lebih sering dengan cara bermain, bernyanyi, atau bercerita bersama teman?			

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di kelas II dan III SD, terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru masih dominan bersifat konvensional, yaitu ceramah. Guru jarang menerapkan metode kreatif secara konsisten, meskipun media pendukung tersedia, seperti TV dan alat peraga lain. Keterlibatan siswa selama pembelajaran terlihat pasif ketika guru menggunakan ceramah, namun meningkat ketika ada aktivitas interaktif, seperti kuis singkat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merespon positif terhadap metode kreatif, meskipun penggunaannya masih terbatas.

Guru memahami konsep pembelajaran kreatif sebagai metode yang melibatkan ide-ide baru, penggunaan media berbeda, dan aktivitas yang membuat siswa aktif. Namun, strategi kreatif yang diterapkan masih terbatas, hanya sesekali berupa kuis atau penggunaan TV. Guru menyadari bahwa metode kreatif lebih efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, tetapi terkendala oleh kurangnya pengalaman, kebiasaan mengajar konvensional, dan kekhawatiran waktu yang lebih lama Dukungan sekolah berupa fasilitas cukup baik, namun pelatihan dan kebijakan untuk mendukung pembelajaran kreatif belum intens.

Hasil perhitungan angket siswa:

a. Kelas 2 : 420 jawaban terkumpul

1) Iya/Suka = 252
2) Biasa Saja = 90
3) Tidak/ kurang suka = 78

b. Kelas 3 : 345 jawaban terkumpul

1) Iya/Suka = 253
2) Biasa Saja = 45
3) Tidak/ kurang suka = 47

c. Gabungan (765 jawaban total)

1) Iya/Suka = 505
2) Biasa Saja = 135
3) Tidak/ kurang suka = 125

Hitung Skor Total

Rumus: Total Skor = (3×Suka) + (2×Biasa) + (1×Tidak)

a. Kelas 2 = (3×252) + (2×90) + (1×78)
   = 756 + 180 + 78
   = 1.014
b. Kelas 3 = (3×253) + (2×45) + (1×47)

= 759 + 90 + 47

= 896

c. Gabungan = (3×505) + (2×135) + (1×125)

= 1515 + 270 + 125

= 1.910

Hitung Rata-rata Skor

Rumus: Rata-rata = $\frac{Jumlah\ Jawaban\ Total}{Skor}$

Rata-rata = $\frac{1.014}{420}$

Kelas 2 = 2.41

Rata-rata = $\frac{896}{345}$

Kelas 3 = 2.59

Rata-rata = $\frac{190}{765}$

Gabungan = 2,49

Hitung Persentase Tiap Kategori

Rumus $= \frac{Total\ Jawaban}{Jumlah\ Kategori}\ x\ 100\%$

Kelas 2 $= \frac{252}{420}\ x\ 100\%$

= 60%

Biasa Saja $= \frac{90}{420}\ x\ 100\%$

= 21,42%

Tidak/Kurang Suka $= \frac{78}{420}\ x\ 100\%$

= 18,57%

Kelas 3 $= \frac{253}{345}\ x\ 100\%$

= 73,3%

Biasa Saja $= \frac{45}{345}\ x\ 100\%$

= 13,4%

Tidak/Kurang Suka $= \frac{47}{345}\ x\ 100\%$

= 13,6 %

Gabungan

Iya/Suka $= \frac{505}{765}\ x\ 100\%$

= 66,1%

Biasa Saja $= \frac{135}{765}\ x\ 100\%$

= 17,6%

Tidak/Kurang Suka $= \frac{125}{765}\ x\ 100\%$

= 16,3%

Interpretasi Hasil

i. Rata-rata skor gabungan = 2.49 → kategori biasa saja .
ii. Mayoritas jawaban siswa (66%) memilih Suka terhadap pembelajaran kreatif.
iii. Hanya sedikit yang menjawab Biasa (17%) atau
iv. Tidak (16%).
v. Kelas 3 sedikit lebih tinggi (2.59) dibanding kelas 2 (2.41), tapi perbedaannya kecil.

Hasil angket terhadap 51 siswa kelas II dan III menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyukai pembelajaran kreatif:

a. Kelas II: Suka 60%, Biasa 21,42%, Tidak 18,57% (rata-rata skor 2,41 → kategori Biasa saja)
b. Kelas III: Suka 73,3%, Biasa 13,4%, Tidak 13,6% (rata-rata skor 2,59 → kategori suka)
c. Gabungan: Suka 66,1 %, Biasa 17,6%, Tidak 16,3 % (rata-rata skor 2,49 → kategor i biasa saja mendekati suka

Mayoritas siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran kreatif. menyukai aktivitas yang lebih interaktif dan menyenangkan, meskipun guru jarang menerapkannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun metode konvensional masih dominan, siswa lebih merespons positif ketika guru menggunakan strategi pembelajaran kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhayani (2016) yang menekankan bahwa kreativitas anak berkembang ketika mereka diberi kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba hal-hal baru, dan mengekspresikan imajinasi mereka. Temuan ini juga konsisten dengan teori Piaget tentang tahap operasional konkret, di mana siswa usia sekolah dasar awal lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan penggunaan media konkret.

Selain itu, hasil angket yang menunjukkan 66,1% siswa menyukai pembelajaran kreatif mengindikasikan bahwa strategi kreatif, meskipun sederhana, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Siswa menjadi lebih antusias ketika pembelajaran disertai permainan edukatif, kuis, atau aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi. Hal ini sesuai dengan penelitian Ismiyana dkk. (2022) yang membuktikan bahwa media kreatif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran kreatif di kelas rendah. Guru dapat memanfaatkan fasilitas sederhana yang sudah tersedia di sekolah, seperti alat peraga atau lingkungan sekitar, serta mengombinasikannya dengan pendekatan variatif. Dengan dukungan sekolah melalui pelatihan, kebijakan yang mendukung, dan inovasi media pembelajaran, implementasi pembelajaran kreatif berpotensi semakin efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas rendah SDS Parulian 2 Medan masih banyak menggunakan metode konvensional, namun siswa memberikan respon positif terhadap penerapan pembelajaran kreatif. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan sebagian besar siswa menyukai kegiatan belajar yang bervariasi, seperti permainan edukatif, kuis, dan penggunaan media konkret. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran kreatif mampu meningkatkan semangat, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Dengan demikian, pembelajaran kreatif memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan di sekolah dasar. Dukungan berupa pemanfaatan media yang sudah tersedia, perancangan kegiatan interaktif sederhana, serta pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan dapat menjadi langkah konstruktif untuk memperkaya proses pembelajaran. Melalui upaya bersama antara guru, siswa, dan sekolah, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di kelas rendah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan dan penyelesaian jurnal ini. Terima kasih kepada Bapak Suyit Ratno, S. Pd., M. Pd. yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh siswa kelas II dan III di SD Swasta Parulian 1 yang bersedia menjadi peserta dalam penelitian ini, serta kepada orang tua mereka yang telah mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan dukungan moral dan berbagi pengetahuan serta pengalaman selama penulisan jurnal ini. Akhirnya, penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah menyumbangkan informasi dan referensi yang diperlukan, sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik

DAFTAR REFERENSI

Amanda, A. S., & Sudibyo, E. (2025). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP melalui model *Problem Based Learning*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, 5*(1), 407–416. https://jurnalp4i.com/index.php/science

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9*(2), 292–299. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299

Batubara, D. S. (2020). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan.*

Dewi Safitri, & Fitriyani, Y. (2025). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 15*(2), 20–29.

Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 11*(1), 119–130. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.692

Harahap, H. P. M., Retno, S., Nasution, R. A. P., Aprilia, E., Hutapea, W., Siregar, A. S., Amrizal, A., & Sembiring, E. A. (2024). Analisis pembelajaran kreatif dan inovatif di kelas V SDN 068877 Medan Perjuangan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan, 3*(1), 37–50. https://doi.org/10.59031/jkppk.v3i1.526

Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik pembelajaran siswa tingkat sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, 3*(1), 123–127. https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1754/1214

Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9*(1), 146–160. https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300

Istiqomah, N., Lestari, W., Anggraeni, F. T., & Utami, W. T. P. (2023). Analisis faktor yang memengaruhi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 6*(2), 10–18.

Kurniawan, H., & Kasmiati. (2016). *Anak usia dini.* In *Teknik Komputer* (Vol. 2, Issue 1).

Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran.* Erzatama Karya Abadi. https://www.researchgate.net/publication/335320470_Kreativitas_dalam_Konteks_Pembelajaran

Marfilinda, R., Nissa, A., Tulljanah, R., Rossa, R., Zuleni, E., Helmi, W. M., & Al-Mawla, M. A.-W. J. (2025). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Journal of Education Research, 6*(1), 34–42. https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2247

Muhsin Kalida. (2022). *Model pembelajaran kreatif dalam meningkatkan minat membaca anak di luar sekolah* (pp. 1–14).

Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 3*(4), 1082–1092.

Ponidi, Rahmah, A., Siregar, N. S., & Siregar, A. S. (2025). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 4*(1), 2436–2443.

Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran kreatif guna meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar,* 21–30. https://doi.org/10.56972/jikm.v1i1.3

Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). Gamifikasi: Pengaruh gamifikasi berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan keaktifan belajar peserta didik. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 8*(1), 73. https://doi.org/10.30587/jtiee.v8i1.7059

Siahaan, T., Ratno, S., Nadadap, K., Sihotang, I., Manurung, S., Laia, S., & Lase, J. (2024). Menganalisis karakteristik kreativitas dalam pembelajaran kreatif dan inovatif di SDN 064966. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 3*(4), 152–160. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2728

Sulistiawati. (2013). Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran tema lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Ketabang 1 Surabaya. *Penelitian dan Pendidikan Guru SD, 1*(1), 1–5. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2129