



## Analisis Pembelajaran Kreatif & Inovatif Dikelas V SDN 068877 Medan Perjuangan

Hawa Putri M. Harahap<sup>1</sup>, Suyit Retno<sup>2</sup>, Rahma Amelia Putri Nasution<sup>3</sup>, Kasih Erani Aprilia<sup>4</sup>, Wynda Hutapea<sup>5</sup>, Adelia Syahfitri Siregar<sup>6</sup>, Andre Amrizal<sup>7</sup>, Eprimsa Ananta Sembiring<sup>8</sup>

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

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

**Abstract:** This research aims to analyze the implementation of creative and innovative learning in grade 5 students at SD Negeri 068877 Medan Perjuangan. The research focus includes learning methods, the media used, and their impact on student motivation and learning outcomes. This research uses a qualitative approach using data collection techniques in the form of observation, in-depth interviews and document research. Research shows that implementing creative learning through the use of visual aids, project-based strategies, and collaborative learning significantly increases student engagement. Apart from that, innovations in the use of digital technology such as interactive learning applications and video-based media have succeeded in increasing students' interest in learning. However, this research also revealed several challenges, including: B. Limited access to technological resources and the need for teacher training to support learning creativity. This study recommends the development of teacher training programs that integrate technology, increased digital-based learning opportunities, and ongoing evaluation of the effectiveness of creative and innovative learning methods. It is hoped that these findings can help improve the quality of basic education in Indonesia, especially in the context of 21st century learning.

*Keywords: Creative Learning, Innovative, Collaborative*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif pada siswa kelas V SD Negeri 068877 Medan Perjuangan. Fokus penelitian meliputi metode pembelajaran, media yang digunakan, dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan penelitian dokumen. Penelitian menunjukkan bahwa menerapkan pembelajaran kreatif melalui penggunaan alat bantu visual, strategi berbasis proyek, dan pembelajaran kolaboratif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, inovasi pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan media berbasis video berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Namun penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan, antara lain: B. Terbatasnya akses terhadap sumber daya teknologi dan perlunya pelatihan guru untuk menunjang kreativitas pembelajaran. Studi ini merekomendasikan pengembangan program pelatihan guru yang mengintegrasikan teknologi, peningkatan kesempatan pembelajaran berbasis digital, dan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas metode pembelajaran yang

kreatif dan inovatif. Temuan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

*Kata kunci: : Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Kolaboratif*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dasar merupakan salah satu pilar utama dalam membangun masa depan suatu negara, karena merupakan tahap dimana kemampuan akademik, karakter, dan nilai-nilai sosial siswa mulai terbentuk. Dalam konteks ini, sekolah dasar merupakan lembaga yang mempunyai peran strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan namun juga melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Seiring berjalannya waktu, pendidikan mulai fokus tidak hanya pada prestasi akademik tetapi juga pada pengembangan potensi siswa secara holistik. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif semakin mendapat perhatian sebagai pendekatan penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan siswa modern.

Pembelajaran kreatif mengacu pada proses mendorong siswa untuk berpikir mandiri dan menemukan solusi baru terhadap masalah yang dihadapinya. Pembelajaran inovatif kini juga mencakup pengenalan metode, media, dan teknologi baru untuk memperkaya proses pembelajaran. Faktanya, pembelajaran kreatif dan inovatif mencakup penggunaan alat bantu pembelajaran visual, teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif, pendekatan berbasis proyek, dan strategi gamifikasi untuk memotivasi siswa belajar. Pendekatan-pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, yang menekankan perolehan keterampilan berpikir tingkat tinggi, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi dengan situasi dinamis.

Namun penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan. Guru yang merupakan pelaku utama dalam proses pembelajaran mungkin masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan kreativitas karena kurangnya pelatihan, keterbatasan waktu, dan tekanan administratif. Selain itu, akses terhadap infrastruktur dan teknologi juga menjadi hambatan, terutama bagi sekolah di wilayah yang terbatas sumber dayanya. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting. Seberapa efektifkah pembelajaran kreatif dan inovatif diterapkan pada pendidikan dasar khususnya di sekolah yang menghadapi kendala seperti SD Negeri 068877 Medan Perjuangan? latar belakang. Sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sekolah kami telah memulai berbagai inisiatif pembelajaran kreatif, khususnya bagi siswa kelas 5 yang menjadi subjek penelitian ini. Namun pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah ini belum dievaluasi secara sistematis dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa memerlukan kajian lebih lanjut.

Pendidikan dasar adalah tahap dimana kemampuan akademik, karakter, dan nilai-nilai sosial peserta didik mulai terbentuk, dan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun masa depan suatu bangsa. Dalam konteks ini, sekolah dasar merupakan lembaga yang mempunyai peran strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada

penyampaian pengetahuan namun juga melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Seiring berjalannya waktu, pendidikan mulai fokus tidak hanya pada prestasi akademik tetapi juga pada pengembangan potensi siswa secara holistik. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif semakin mendapat perhatian sebagai pendekatan penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan siswa modern.

Pembelajaran kreatif mengacu dalam proses yg didesain buat mendorong murid berpikir secara asli & menemukan solusi baru terhadap kasus yg dihadapi. Sementara itu, pembelajaran inovatif meliputi sosialisasi metode, media, & teknologi baru yg bisa memperkaya proses pembelajaran. Dalam praktiknya, pembelajaran kreatif & inovatif bisa melibatkan penggunaan indera bantu pembelajaran visual, teknologi digital misalnya pelaksanaan pembelajaran interaktif, pendekatan berbasis proyek, sampai taktik gamifikasi yg menciptakan murid lebih termotivasi buat belajar. Pendekatan-pendekatan ini sejalan menggunakan tuntutan pendidikan abad ke-21 yg menekankan dalam dominasi keterampilan berpikir taraf tinggi (higher-order thinking skills), literasi digital, & kemampuan buat mengikuti keadaan pada situasi yg dinamis.

Namun, penerapan pembelajaran kreatif & inovatif pada sekolah dasar acapkalikali kali menghadapi banyak sekali tantangan. Guru, menjadi aktor primer pada proses pembelajaran, terkadang masih menghadapi keterbatasan pada menyebarkan kreativitas mereka dampak kurangnya training yg memadai, ketika yg terbatas, & tekanan administratif. Selain itu, infrastruktur & akses terhadap teknologi pula sebagai kendala, terutama pada sekolah-sekolah yg berada pada daerah menggunakan asal daya terbatas. Hal ini memunculkan pertanyaan krusial: sejauh mana pembelajaran kreatif & inovatif bisa diterapkan secara efektif pada konteks pendidikan dasar, khususnya pada sekolah-sekolah yg menghadapi keterbatasan misalnya Sekolah Dasar Negeri 068877 Medan Perjuangan?

Sekolah Dasar Negeri 068877 Medan Perjuangan merupakan galat satu sekolah dasar pada Kota Medan yg mempunyai keragaman murid baik menurut segi kemampuan akademik juga latar belakang sosial. Sebagai forum pendidikan yg berusaha menaikkan kualitas pembelajarannya, sekolah ini sudah mulai menerapkan banyak sekali pendekatan kreatif & inovatif pada pembelajaran, terutama pada kelas lima yg sebagai penekanan penelitian ini. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran kreatif & inovatif pada sekolah ini belum sepenuhnya dinilai secara sistematis, sebagai akibatnya efektivitasnya terhadap motivasi & output belajar murid masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Penelitian ini bertujuan buat menganalisis penerapan pembelajaran kreatif & inovatif pada kelas lima Sekolah Dasar Negeri 068877 Medan Perjuangan. Fokus kajian mencakup taktik pembelajaran yg dipakai guru, media yg dimanfaatkan, dampaknya terhadap motivasi & output belajar murid, dan kendala yg dihadapi pada proses pembelajaran. Pendekatan ini krusial nir hanya buat mengevaluasi keberhasilan metode yg sudah diterapkan, namun pula buat menaruh rekomendasi yg bisa mendukung pengembangan pembelajaran yg lebih efektif pada masa depan. Dengan menelaah aspek-aspek tersebut, penelitian ini dibutuhkan bisa menaruh donasi dalam pengembangan literatur mengenai pembelajaran kreatif & inovatif, khususnya pada konteks sekolah dasar pada Indonesia. Selain itu, output penelitian ini dibutuhkan bisa sebagai acuan bagi pendidik, ketua sekolah, & penghasil kebijakan pada merancang acara-acara pendidikan yg lebih adaptif terhadap kebutuhan murid & tantangan pendidikan pada era

modern. Penelitian ini pula dibutuhkan bisa memperkaya perspektif mengenai bagaimana pembelajaran kreatif & inovatif bisa diintegrasikan ke pada kurikulum sekolah dasar buat menaikkan kualitas pendidikan pada Indonesia.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pembelajaran Kreatif**

Menurut Alwasilah (2008), kreativitas dalam pembelajaran adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang ada menjadi lebih bernilai. Pembelajaran kreatif menekankan bagaimana guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, mandiri, dan menemukan solusi atas permasalahan. Peter Kline (dalam Hernowo) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Strategi pembelajaran kreatif dapat mencakup penggunaan alat bantu visual, pendekatan berbasis proyek, dan gamifikasi, yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

### **2. Pembelajaran Inovatif**

Inovasi dalam pembelajaran merujuk pada pengenalan metode, media, atau teknologi baru yang dapat memperkaya proses belajar mengajar (Rogers, 2003). Inovasi dapat berbentuk penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, video, atau pendekatan digital lainnya yang relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Menurut Schumpeter, inovasi tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran tetapi juga nilai dari hasil yang dicapai, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan siswa.

### **3. Kreativitas dan Inovasi dalam Pendidikan Abad ke-21**

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keterampilan seperti berpikir kritis, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi. Pamungkas dkk. (2019) menyebutkan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).

Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pendidikan modern, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar. Misalnya, metode pembelajaran berbasis proyek dan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus hasil belajar mereka.

### **4. Hambatan dalam Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif**

Menurut Moleong (2017), kendala dalam pembelajaran sering kali terkait dengan keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan guru, dan keberagaman karakteristik siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sistemik dari institusi pendidikan dan kebijakan yang mendukung untuk mengatasi tantangan ini.

Kajian teoritis ini menjadi landasan dalam memahami pentingnya pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Dengan penerapan yang efektif,

diharapkan dapat mendukung terciptanya generasi yang kompeten dan adaptif terhadap tantangan zaman.

## **METODE PENGAMATAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data demi kelancaran penelitian. Sugiyono (2014) mengungkapkan bahwa "metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Arikunto S. (2013) mengungkapkan bahwa "metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Untuk mencapai hasil yang maksimal, peneliti harus menggunakan metode yang tepat sehingga tujuan penelitiannya dapat tercapai. Metode penelitian yang menggunakan jurnal dan artikel ilmiah biasanya disebut metode penelitian pustaka atau penelitian literatur. Ini melibatkan mengumpulkan dan menganalisis informasi yang ditemukan dalam literatur yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dipelajari. Prosesnya melibatkan pencarian, evaluasi, dan sintesis informasi dari sumber-sumber terpercaya seperti jurnal ilmiah, artikel, buku, dan laporan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif pada siswa kelas 5 SD Negeri 068877 Medan Perjuangan. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sehingga memungkinkan pengumpulan data secara rinci tentang fenomena yang diteliti. Metode ini dipilih karena menggambarkan kenyataan di lapangan dan memberikan pemahaman kontekstual terhadap pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah dasar, metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, dengan jurnal dan artikel ilmiah sebagai sumber data utama. Studi literatur ini berfokus pada pengumpulan dan analisis karya ilmiah yang berkaitan dengan geometri simetri dan ornamen tradisional Melayu. Pada jurnal ini penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menginterpretasikan data yang dikumpulkan dari berbagai jurnal dan artikel ilmiah yang relevan. Penelitian ini merupakan studi literatur yang mendalam, yang mengumpulkan informasi dari berbagai jurnal dan artikel ilmiah tentang Pembelajaran Kreatif dan Inovatif. Peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas 5 secara langsung, mencatat aktivitas guru dan siswa, serta pola interaksi yang terjadi. Observasi dilakukan selama enam pertemuan dengan panduan observasi yang mencakup indikator pembelajaran kreatif, penggunaan media, dan keterlibatan siswa. Observasi ini memberikan data tentang bagaimana strategi kreatif diterapkan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Wawancara dilakukan dengan guru, kepala sekolah, dan siswa untuk menggali pandangan, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi. Guru diwawancarai untuk mengetahui cara mereka merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif, sementara siswa diwawancarai untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan. Kepala sekolah diwawancarai untuk mendapatkan informasi tentang dukungan kebijakan terhadap pendekatan kreatif dan inovatif.

Penelitian ini juga memperhatikan kualitas sumber melalui evaluasi jurnal yang digunakan, termasuk dengan melihat faktor dampak jurnal dan reputasi penulis artikel. Literatur yang memiliki dasar teoritis yang kuat dan didukung oleh penelitian empiris menjadi

prioritas utama dalam pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan jurnal dan artikel ilmiah sebagai sumber data utama untuk mengeksplorasi ornamen rumah adat Melayu dalam kaitannya dengan geometri simetri. Dengan memadukan literatur ilmiah yang relevan dan teknik analisis tematik, penelitian ini diharapkan mampu mengungkap pola-pola simetri yang terdapat dalam ornamen tradisional Melayu serta makna filosofis di baliknya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif pada siswa kelas 5 SD Negeri 068877 Medan Perjuangan. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi dokumen, dan kuesioner, ditemukan beberapa temuan penting. Temuan penelitian ini tidak hanya mencerminkan praktik guru dan dampaknya terhadap siswa, namun juga menyoroti berbagai tantangan dan peluang yang ada di bidang ini.

### **1. Menerapkan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif di kelas**

Guru kelas 5 SD Negeri 068877 menerapkan berbagai strategi pembelajaran kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi-strategi tersebut meliputi:

#### **Penggunaan Media Visual dan Digital**

Guru menggunakan media pembelajaran visual seperti gambar interaktif, diagram, dan video penjelasan terkait materi pelajaran. Salah satu kegiatan yang menarik perhatian siswa adalah ketika guru menjelaskan proses fotosintesis melalui video animasi. Media ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi siswa tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, para guru telah berhasil menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Kahoot dan Wordwall untuk mengadakan kuis kelas guna menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.



Gambar 1 Jenis Media Pembelajaran

### **Pendekatan Berbasis Proyek (Project-Based Learning)**

Guru juga menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dimana siswa diminta bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu. Misalnya, mintalah siswa membuat poster yang menekankan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas siswa tetapi juga meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi.

Untuk menjaga semangat siswa saat belajar, guru menggunakan teknik gamifikasi seperti permainan edukatif yang dikaitkan dengan materi pelajaran. Permainan ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa secara informal sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun penerapan strategi ini tidak konsisten. Khususnya di kelas dengan jumlah siswa yang banyak, akan sulit bagi guru untuk mengadaptasi strategi berdasarkan

karakteristik siswa yang berbeda. Selain itu, terbatasnya perlengkapan kelas, seperti proyektor dan akses internet, menjadi hambatan dalam memanfaatkan media berbasis teknologi.

## 2. Pengaruh terhadap motivasi siswa dan hasil belajar

Data yang diperoleh dari survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika guru menunjukkan pendekatan yang kreatif dan inovatif. 85% siswa menyatakan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami bila materi disajikan menggunakan media visual dan kegiatan kelompok. Saya juga suka menggunakan kuis interaktif dan permainan edukatif untuk membuat suasana kelas lebih hidup.

Hasil belajar anak didik jua mengalami peningkatan signifikan selesainya penerapan taktik ini. Dari output analisis nilai harian, homogen-homogen nilai anak didik dalam mata pelajaran IPA & IPS semakin tinggi sebanyak 15% dibandingkan sebelum diterapkannya metode kreatif. Selain itu, anak didik memperlihatkan perkembangan pada keterampilan berpikir kritis & kemampuan menuntaskan kasus. Misalnya, mereka sanggup mengungkapkan konsep-konsep yg diajarkan menggunakan memakai bahasa mereka sendiri, yg mengindikasikan pemahaman yg lebih mendalam. Meskipun demikian, nir seluruh anak didik mencicipi manfaat yg sama. Siswa menggunakan kesulitan belajar, misalnya mereka yg mempunyai kasus pada membaca atau tahu instruksi, acapkalikali kali tertinggal pada aktivitas berbasis proyek atau teknologi. Hal ini memperlihatkan bahwa pengajar perlu lebih memperhatikan diferensiasi pembelajaran buat memastikan seluruh anak didik bisa terlibat aktif.

## 3. Hambatan pada Penerapan Pembelajaran Kreatif & Inovatif

Melalui wawancara menggunakan pengajar & ketua sekolah, terungkap beberapa kendala primer pada implementasi pembelajaran kreatif & inovatif pada Sekolah Dasar Negeri 068877: **Keterbatasan Fasilitas Teknologi**

Sebagian akbar kelas pada Sekolah Dasar Negeri 068877 belum dilengkapi menggunakan fasilitas teknologi yg memadai. Pengajar wajib memakai perangkat langsung misalnya laptop atau meminjam proyektor berdasarkan ruang administrasi buat melaksanakan pembelajaran berbasis media digital. Hal ini acapkalikali kali Mengganggu kelancaran proses pembelajaran, terutama apabila perangkat yg tersedia mengalami kerusakan atau nir berfungsi menggunakan baik.

## **Kurangnya Pelatihan Pengajar**

Pengajar mengakui bahwa mereka masih membutuhkan training lebih lanjut buat menaikkan keterampilan pada merancang & memakai media pembelajaran kreatif. Sebagian akbar pengajar merasa kurang percaya diri pada mengintegrasikan teknologi ke pada pembelajaran, sebagai akibatnya mereka cenderung balik memakai metode tradisional.

## **Keberagaman Karakteristik Siswa**

Siswa pada kelas lima mempunyai latar belakang kemampuan yg sangat beragam. Beberapa anak didik sanggup mengikuti pembelajaran berbasis teknologi menggunakan baik, sedangkan yg lain membutuhkan bimbingan tambahan. Hal ini sebagai tantangan bagi pengajar buat memastikan seluruh anak didik menerima pengalaman belajar yg setara.

## 4. Dukungan Institusi & Kebijakan Sekolah

Kepala sekolah menyatakan bahwa pihak sekolah sudah berupaya mendukung penerapan pembelajaran kreatif & inovatif melalui penyediaan indera peraga sederhana, misalnya poster, kitab panduan, & indera tulis. Namun, dukungan ini belum meliputi penyediaan perangkat teknologi yg lebih modern. Sebagai solusi jangka panjang, pihak sekolah sudah mengajukan permohonan donasi dana pada dinas pendidikan buat pengadaan fasilitas teknologi, misalnya proyektor, komputer, & akses internet. Selain itu, sekolah jua mulai mengadakan workshop internal buat mengembangkan pengalaman antara pengajar pada merancang pembelajaran kreatif. Workshop ini bertujuan buat menaikkan kapasitas pengajar, meskipun skalanya masih terbatas lantaran keterbatasan anggaran.

Hasil penelitian ini mendukung teori pendidikan yg menyatakan bahwa pembelajaran kreatif & inovatif bisa menaikkan motivasi belajar anak didik dan membantu mereka mencapai output belajar yg lebih baik. Penerapan taktik misalnya project-based learning, penggunaan media visual, & gamifikasi terbukti efektif pada membentuk pengalaman belajar yg lebih menarik & bermakna.

Namun, keberhasilan pembelajaran kreatif nir bisa dipisahkan berdasarkan dukungan sistemik, misalnya training pengajar, penyediaan fasilitas, & kebijakan yg memadai. Pengajar membutuhkan akses terhadap asal daya yg relevan dan training yg monoton supaya sanggup mengadaptasi taktik pembelajaran menggunakan kebutuhan anak didik yg beragam.

Hasil ini juga menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran terpadu. Siswa dengan kebutuhan belajar khusus memerlukan akomodasi tambahan melalui perhatian individual dan strategi pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membuat rencana pembelajaran yang fleksibel dan dapat mengakomodasi seluruh siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Namun, untuk mengoptimalkan manfaatnya, guru, sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan harus bekerja sama untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung kreativitas dan inovasi.

Secara umum, Aunurrahman (2010) menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan melalui beberapa teori sebagai berikut:

1. Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah atau reinforcement (penguatan).

2. Teori kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.

Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru sehingga siswa mengorganisirnya menjadi suatu bermakna).  
untuk memberikan pembelajaran sedemikian

3. Teori humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minatmateri rupa, muda (mengaturnya) gestalt (pola lebih dan kemampuannya

1. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mewujudkan masyarakat yang berkualitas dan kompeten. Kualitas di sini adalah menciptakan manusia dan sumber daya manusia yang memiliki kecerdasan untuk menyelesaikan semua masalah kehidupan. Di abad ke-21, keterampilan sangat penting bagi setiap individu, termasuk literasi digital, inovasi, komunikasi, dan pemikiran kritis. IPA adalah produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah Kegiatan pembelajaran IPA membekali siswa dengan banyak bidang ilmu pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikirnya (Pamungkas, G. H., Harjono, N., & Airlanda, G. S., 2019).
2. Menurut A. Chaedar Alwasilah (2008), dalam karya Ngainun Naim (2009), kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak, seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi adalah memunculkan sesuatu kejutan-kejutan efektif dan misterius, karena datangnya ilham atau solusi yang begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dipaksakan.
3. Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.
4. Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo, *learning is most effective when it's fun*, belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang. Demikian juga hendaknya pendidikan, terutama pada anak-anak, bahwa pembelajaran akan berjalan efektif jika menggunakan pendekatan tersebut. Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan adalah sesuatu yang penting agar dipahami oleh para orang tua, guru maupun para pendidik yang lain, termasuk pengelola pendidikan nonformal.
5. Selanjutnya menurut Stephen inovasi yaitu sebuah ide atau gagasan baru yang mana diterapkan guna memprakarsai dan memperbaiki sebuah produk, proses, ataupun jasa yang telah ada sebelumnya.
6. Menurut Everett M. Rogers, inovasi adalah sebuah gagasan, ide, rencana, praktek atau benda yang diterima dan disadari sebagai sebuah hal yang baru dari seseorang, kelompok/organisasi atau instansi/lembaga untuk diimplementasikan atau diadopsi.
7. Inovasi menurut Schumpeter memiliki arti, usaha mengkreasikan dan mengimplementasikan sesuatu menjadi satu kombinasi sehingga, dengan inovasi seseorang dapat menambahkan nilai dari produk, pelayanan, proses kerja, dan kebijakan tidak hanya bagi lembaga pendidikan tapi juga Stakeholder dan masyarakat.
8. Belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah (Rahman, 2021), dan hasil belajar, yang merupakan ketercapaian proses pembelajaran peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Malfani & Zainil,

2020), dapat diukur melalui perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Faradilla et al., 2021).

9. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan mengumpulkan data sedalam-dalamnya. Pada penelitian kualitatif, peneliti lebih menekankan pada kedalaman data didapatkan. Memperhatikan pernyataan Rusmini (2001) bahwa kesulitan belajar siswa tidak selamanya disebabkan oleh faktor intelegensi, akan tetapi bisa juga disebabkan karena penggunaan metode belajar yang tidak sesuai, pemilihan metode mengajar yang tepat dan terbaik diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang lebih efektif dan efisien. Setelah perencanaan selesai, tahap berikutnya adalah tahap pengorganisasian yang biasanya dikaitkan dengan bagaimana seorang manajer mampu menggerakkan bawahannya atau siswanya dalam mengikuti atau melaksanakan kegiatan proses pembelajaran yang direncanakan. sudah Pada tahap ini guru dituntut mampu dan kreatif dalam menciptakan dan menumbuhkan minat siswa belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam perencanaan.

Guru yang profesional diyakini mampu memotivasi siswa untuk mengoptimalkan potensinya dalam rangka mencapai standar pendidikan yang telah ditetapkan. Berdasarkan Undang-undang Guru dan Gosen No. 14 tahun 2005 pasal 8 menyatakan bahwa guru harus memiliki 4 kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi selanjutnya.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif di kelas 5 SD Negeri 068877 Medan Perjuangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Strategi seperti penggunaan media visual, pembelajaran berbasis proyek, dan gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Dampaknya terlihat dari peningkatan motivasi siswa, pemahaman konsep, serta hasil belajar yang lebih baik, dengan nilai rata-rata meningkat hingga 15%.

Namun, implementasi strategi ini tidak lepas dari kendala. Hambatan utama meliputi keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta keberagaman karakteristik siswa yang memerlukan pendekatan diferensiasi. Untuk mengatasi kendala tersebut, dukungan institusi dan kebijakan sekolah menjadi faktor penting. Upaya seperti pengadaan teknologi, pelatihan guru, dan workshop internal telah dilakukan, meskipun masih terbatas.

Penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara guru, institusi, dan pengambil kebijakan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung kreativitas dan inovasi. Selain itu, pendekatan terpadu dan rencana pembelajaran yang fleksibel diperlukan

agar seluruh siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan dukungan yang memadai, pembelajaran kreatif dan inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran kreatif dan inovatif di kelas V SD Negeri 068877 Medan Perjuangan, berikut beberapa saran untuk mendukung pengembangan lebih lanjut:

### **1. Penguatan Pelatihan Guru**

Guru perlu mengikuti pelatihan yang lebih komprehensif mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran. Workshop rutin dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media kreatif, seperti aplikasi interaktif dan alat bantu visual lainnya.

### **2. Peningkatan Fasilitas Teknologi**

Pemerintah atau pihak sekolah dapat mengalokasikan anggaran untuk melengkapi fasilitas teknologi, seperti proyektor, komputer, dan akses internet. Dukungan ini penting untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital.

### **3. Pendekatan Diferensiasi dalam Pembelajaran**

Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang lebih fleksibel untuk mengakomodasi kebutuhan siswa dengan kemampuan beragam. Pendekatan seperti pengelompokan diferensiasi atau mentoring dapat memastikan semua siswa terlibat aktif.

### **4. Kerja Sama dengan Orang Tua dan Komunitas**

Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas lokal dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung. Misalnya, orang tua dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan bahan atau waktu untuk membantu siswa.

### **5. Evaluasi Berkelanjutan**

Penting untuk mengadakan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Guru dapat menggunakan survei siswa dan analisis hasil belajar untuk mengidentifikasi apa yang berhasil dan perlu diperbaiki.

### **6. Pengembangan Program Kebijakan Pendidikan**

Dinas Pendidikan dapat memperluas program kebijakan yang mendukung pembelajaran inovatif, seperti hibah teknologi untuk sekolah dan insentif untuk guru yang berhasil mengimplementasikan pembelajaran kreatif.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan kualitas pendidikan dasar khususnya di SD Negeri 068877 dapat meningkat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak SD Negeri 068877 Medan Perjuangan, serta keluarga dan teman-teman atas dukungan dan bimbingan yang diberikan. Kritik dan saran sangat kami harapkan demi perbaikan karya ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyani, Yani, Nana Supriatna, and Mia Zultrianti Sari "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 (2021) 97-109
- Rifa'i, Muh Husyain, et al Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, dan Motivatif. Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022.
- Fahrurrozi, M. Pd, M. Pd Edwita, and Totok Bintoro. Model- Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. Unj Press, 2022.
- Yuwono, Imam, and Mirnawati Mirnawati. "Strategi pembelajaran kreatif dalam pendidikan inklusi di jenjang sekolah dasar." Jurnal basicedu 5.4 (2021): 2015-2020Novianti, Y. C. (2022). Identifikasi Langgam Arsitektur Melayu Pada Rumah Tradisional. *Jurnal Raut* , 22-33.
- Marzuki, Abdul Gafur. "Model Pembelajaran KIP (Kreatif, Inovatif, Dan Produktif) Sebagai Solusi Peningkatan Kualitas Pembelajaran. (2022).Rumiati, P. (2013). Identifikasi Tipologi Arsitektur Rumah Tradisional Melayu di Kabupaten Langkat dan Perubahannya. *Jurnal Permukiman*, 78-88.
- Mauladani, Yuza Hauda. "Menjadi Guru Kreatif, Inovatif Dan Inspiratif (2021)
- Nurdin, Nurdin. "Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2.1 (2021) 56-67.

*Analisis Pembelajaran Kreatif & Inovatif Dikelas V SDN 068877 Medan Perjuangan (Hawa Putri M. Harahap)*

Ratno, Suyit, et al. "ANALISIS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA DI UPT SPF SDN 101830 TANJUNG SELAMAT Trigonometri: Jumal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 4.3 (2024) 41-50

Ratno, Suyit, et al "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPA JURNAL HUKUM PENDIDIKAN MOTIVASI HARAPAN 22 (2024)

Alwasilah, A. Chaedar. (2023). Dalam Ngainun Naim. (2009). *Menulis Karya Ilmiah: Panduan untuk Mahasiswa, Guru, dan Peneliti*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.