

## Analisis Penerapan Pembelajaran Kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar

Intan Agustina Aviriyanti<sup>1</sup>, Marinda Sari Sofiyana<sup>2</sup>, Devita Sulistiana<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar Balitar

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar, khususnya pada kelas 2 dan kelas 5 dalam konteks Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas 2 serta kelas 5, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket yang dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif dilaksanakan melalui kegiatan berbasis proyek, penggunaan media variatif, serta pemberian kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi sesuai minat dan tahap perkembangan. Pada kelas 2, kreativitas diterapkan pada pembelajaran matematika dengan memanfaatkan benda konkret dan media visual, sedangkan di kelas 5 pada mata pelajaran Seni Budaya melalui proyek kerajinan bunga flanel dan praktik seni. Hasil wawancara dan angket mengungkapkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan mampu mengekspresikan ide dengan baik. Faktor pendukung implementasi meliputi kompetensi pedagogik guru, ketersediaan sarana prasarana, partisipasi aktif siswa, serta dukungan orang tua. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan kreativitas siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar guru terus mengembangkan inovasi media dan strategi, sekolah memperkuat fasilitas, serta penelitian selanjutnya mengkaji dampak pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar dan pengembangan karakter siswa.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Kreatif, Kurikulum Merdeka, Sekolah Dasar, Motivasi Belajar, Kreativitas Siswa*

### PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, melainkan juga pada pengembangan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) yang menjadi bagian dari Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi siswa untuk aktif merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang memungkinkan mereka berinovasi serta mengembangkan berbagai alternatif solusi kreatif. Pendekatan ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna dan personal karena guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar masing-masing siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar menguasai materi, tetapi juga berkembang sebagai individu yang kreatif, imajinatif, dan mampu memecahkan masalah secara kritis dan inovatif (Pasri, 2025).

Guru dalam era Kurikulum Merdeka berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan berpusat pada siswa (student centered learning). Guru memberikan ruang bagi setiap siswa untuk menemukan minat dan bakatnya, serta membantu mereka mengembangkan kreativitas dengan

memberikan kebebasan dalam memilih proyek dan metode belajar yang sesuai. Peran guru juga penting dalam menciptakan lingkungan kelas yang aktif dan nyaman agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan serta mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan inovatif. Dengan peran ini, guru bukan hanya sebagai pemberi materi, tetapi sebagai pendamping yang memotivasi dan mendukung pertumbuhan pribadi dan kemampuan setiap siswa secara optimal (Inayah, 2024).

UPT SDN Pagergunung 01 Kesamben merupakan sekolah negeri di Kecamatan Kesamben, Kabupaten Blitar yang telah terakreditasi "B" pada tahun 2023. Sekolah ini memiliki 161 siswa dengan tenaga pendidik profesional serta fasilitas memadai seperti ruang kelas, perpustakaan, dan halaman yang kondusif. Lingkungan belajar juga didukung hubungan harmonis antara sekolah, orang tua, dan masyarakat sehingga tercipta suasana pembelajaran yang optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif mulai diterapkan di kelas 2 dan kelas 5. Di kelas 5, penerapan terlihat pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi "Kerajinan Membuat Bunga dari Kain Flanel". Guru menyusun modul ajar berbasis proyek yang mendorong siswa mengekspresikan ide secara langsung melalui praktik. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan psikomotorik dan sikap afektif siswa.

Sementara itu, di kelas 2 pembelajaran kreatif diterapkan pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah puluhan. Guru menugaskan siswa membuat tabel bilangan berdasarkan pemahaman masing-masing, serta mengaitkan materi dengan benda konkret di sekitar kelas. Pendekatan visual dan penggunaan warna membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan kognitif siswa kelas rendah. Untuk mendukung kreativitas, guru memanfaatkan media pembelajaran variatif seperti permainan teka-teki, kertas "Kopyok", Canva, hingga video YouTube. Pada pelajaran Seni Budaya, siswa bahkan difasilitasi berekspresi melalui platform TikTok. Selain itu, guru sering mengajukan pertanyaan terbuka, memberi ruang eksplorasi, dan mendorong kolaborasi lewat kerja kelompok, misalnya membuat kerajinan dari barang bekas.

Penelitian Fani (2023) meneliti kreativitas guru dalam pembelajaran dengan metode kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi pada 12 guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru di SDN Susukan 01 sangat baik. Kreativitas ini terlihat dari kemampuan guru merancang dan mempersiapkan pembelajaran, mengelola kelas dengan baik, menggunakan metode pembelajaran yang variatif, memanfaatkan media pembelajaran, serta melakukan evaluasi secara efektif. Keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh kreativitas guru tersebut. Penelitian Dari, Fathurrohman, and Sejati (2023) menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dari kondisi awal 65,29 menjadi 84,85 setelah dua siklus pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan kuesioner, dan hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kreatif berbasis masalah efektif meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian Pelupessy et al (2023) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kreatif yang meliputi pemanfaatan teknologi, diskusi produktif, pembelajaran tematik yang mengajak siswa menemukan dan bereksperimen, serta pengadaan lomba-lomba kreatif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih bersemangat dan

mampu belajar mandiri tanpa didorong, dengan pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan. Indikator minat belajar yang meningkat meliputi motivasi, perhatian, dan keinginan belajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang mendeskripsikan implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben, khususnya pada kelas rendah (kelas 2) dan kelas tinggi (kelas 5) dalam konteks Kurikulum Merdeka. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menyoroti kreativitas guru secara umum atau efektivitas model tertentu, penelitian ini menggambarkan secara detail praktik nyata pembelajaran kreatif yang dilakukan guru di lapangan, strategi yang digunakan, keterlibatan siswa, serta dukungan lingkungan sekolah dan orang tua. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran kontekstual yang lebih menyeluruh tentang pelaksanaan pembelajaran kreatif di sekolah dasar negeri dengan kondisi nyata di daerah.

Berdasarkan paparan permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar, peneliti bermaksud untuk mengetahui lebih lanjut penerapan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01, khususnya pada kelas 2 dan 5 dengan melaksanakan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan Pembelajaran Kreatif di Sdn Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar”.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Pemilihan desain ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam dan objektif mengenai implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2024 sampai Juli 2025, dengan subjek penelitian yaitu guru kelas 2 dan kelas 5 serta siswa kelas 2 dan kelas 5. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga seluruh populasi yang relevan dijadikan sampel penelitian. Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi observasi awal, penyusunan proposal, validasi instrumen, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan. Instrumen penelitian disusun dalam bentuk panduan wawancara, angket, dan lembar observasi yang dirancang berdasarkan indikator pembelajaran kreatif. Validitas instrumen dijaga melalui uji ahli serta pengecekan keabsahan data dengan triangulasi sumber, teknik, dan dokumen, sedangkan reliabilitas dipastikan dengan konsistensi hasil temuan di berbagai teknik pengumpulan data. Alat pengumpul data yang digunakan meliputi panduan wawancara, kuesioner angket berskala Likert, serta lembar observasi kelas. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat menggambarkan secara menyeluruh bagaimana implementasi pembelajaran kreatif diterapkan beserta faktor pendukungnya di sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Pembelajaran Kreatif**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben telah dilaksanakan secara konsisten, terutama di kelas 2 dan kelas 5. Setiap guru berusaha menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa serta mata pelajaran yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi, guru kelas 2 pada pembelajaran Matematika bilangan cacah memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat tabel bilangan sendiri. Aktivitas ini mendorong siswa berpikir mandiri dan menggunakan benda konkret di sekitar kelas. Sementara itu, di kelas 5, pembelajaran Seni Budaya dirancang berbasis proyek, misalnya membuat bunga dari kain flanel. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih keterampilan tangan, tetapi juga mengembangkan imajinasi dan kolaborasi antar siswa. Temuan observasi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas 2 yang menekankan pentingnya memberikan contoh nyata serta kesempatan praktik langsung kepada siswa. Guru tersebut menyampaikan:

*“Anak-anak lebih mudah paham kalau diberi contoh konkret dan diberi kesempatan mencoba langsung, misalnya menghitung dengan benda di sekitar kelas”* (Wawancara Guru Kelas 2, 23 Juli 2025).

Pernyataan serupa juga diungkapkan guru kelas 5. Dalam wawancara, guru tersebut menekankan bahwa pendekatan berbasis proyek bukan hanya membantu siswa menyalurkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Beliau menjelaskan:

*“Saya sengaja memberi proyek membuat bunga flanel supaya mereka bisa menyalurkan kreativitasnya. Mereka jadi lebih bersemangat karena hasil karyanya bisa dilihat dan dibawa pulang”* (Wawancara Guru Kelas 5, 23 Juli 2025).

Sejalan dengan itu, penelitian Dewi, Dewi, and Wicaksono (2024) menyebutkan bahwa model pembelajaran kreatif, khususnya yang berbasis Project Based Learning (PjBL), memungkinkan siswa menguasai konsep melalui penyelesaian proyek nyata, memunculkan ide-ide kreatif, dan meningkatkan semangat belajar secara berkelompok. Hal ini didukung oleh pernyataan guru kelas 2 yang memberi contoh konkret serta kesempatan praktik langsung, hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran kreatif mampu membuat siswa lebih aktif memahami materi. Hal ini didukung oleh penelitian Panesha and Nurkholis (2023) menekankan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar menjadikan proses belajar lebih bermakna dan efektif. Hal ini didukung oleh guru kelas 5 yang memberi proyek membuat bunga flanel, terlihat bahwa media dan aktivitas kreatif meningkatkan motivasi karena hasilnya nyata dan dapat dibawa pulang. Hal ini diperkuat oleh temuan Rofikoh et al. (2025) menelaah literatur terkait strategi pembelajaran kreatif menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif, pembelajaran berbasis proyek, dan permainan edukatif mampu meningkatkan fokus, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Integrasi teknologi dan peran guru sebagai fasilitator kreatif juga berdampak positif pada daya serap siswa dan semangat belajar.

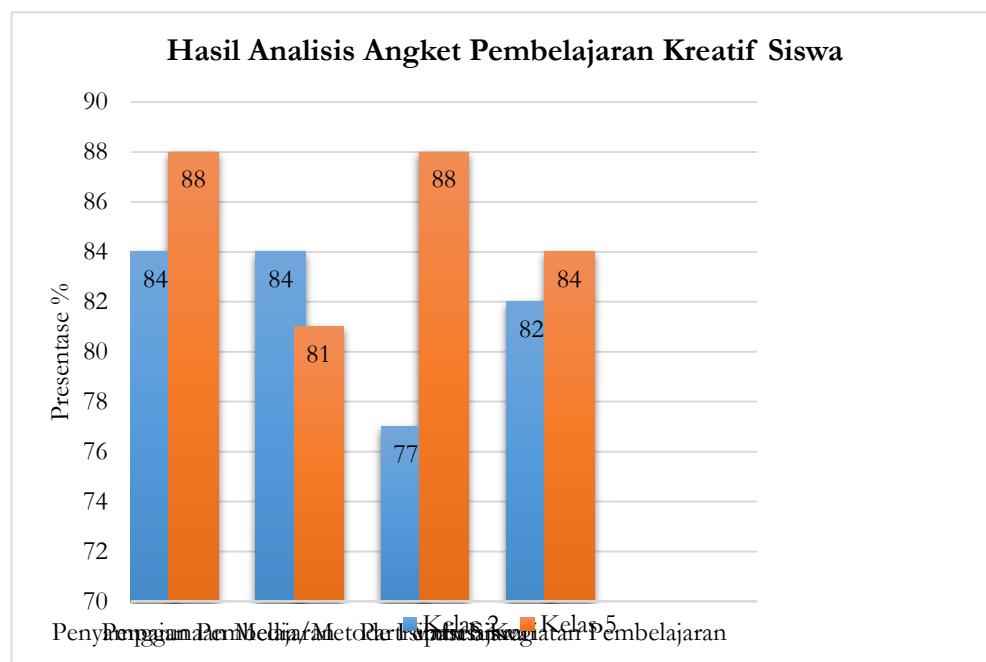
Sejalan dengan itu, wawancara dengan siswa kelas 2 memperlihatkan respons positif terhadap pembelajaran kreatif. Salah satu siswa menuturkan:

*“Saya senang belajar matematika karena bisa pakai kertas warna dan main hitung-hitung dengan benda di kelas”* (Wawancara Siswa Kelas 2, 23 Juli 2025).

Respons serupa juga muncul dari siswa kelas 5 yang merasa kegiatan berbasis praktik lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan dibandingkan hanya membaca buku. Ia mengungkapkan bahwa kegiatan kelompok dalam proyek turut menambah semangat belajar:

*“Kalaupelajaran praktik membuat bunga flanel, rasanya lebih mudah paham daripada hanya membaca buku. Bisa sambil kerja kelompok juga jadi seru”* (Wawancara Siswa Kelas 5, 23 Juli 2025).

Hal ini diperkuat oleh penelitian Saliya et al. (2024) yang membuktikan bahwa pendekatan kreatif dan kontekstual, seperti Culturally Responsive Teaching (CRT), meningkatkan kreativitas, motivasi, serta keterlibatan siswa secara signifikan. Sejalan dengan itu, penelitian Lestari (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran visual yang sederhana seperti kertas warna dan benda konkret mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Pangertu, Syam, and Damayanti (2024) yang menemukan bahwa penerapan PjBL membuat pembelajaran lebih menarik dengan skor kreativitas tinggi, temuan ini diperkuat oleh respons siswa kelas 5 yang menyatakan kegiatan praktik dan kerja kelompok lebih menyenangkan.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Angket Implementasi Pembelajaran Kreatif

Selain wawancara, angket siswa juga memperlihatkan kecenderungan serupa. Berdasarkan hasil analisis angket yang ditampilkan pada Gambar 1, terlihat adanya perbedaan hasil antara siswa kelas II dan kelas V. Pada aspek penyampaian pembelajaran, kelas V memperoleh persentase sebesar 88%, lebih tinggi dibandingkan kelas II yang mencapai 84%. Pada indikator penggunaan media, kelas II lebih tinggi (84%) dibandingkan kelas V (81%). Selanjutnya, pada partisipasi siswa, kelas V mencapai 88%, sedangkan kelas

II hanya 77%. Terakhir, pada variasi kegiatan pembelajaran, kelas V unggul dengan 84%, sementara kelas II memperoleh 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas II lebih menonjol pada penggunaan media, sedangkan kelas V unggul dalam partisipasi, variasi kegiatan, dan penyampaian pembelajaran.

Sejalan dengan itu, penelitian Tabriji (2024) menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis aktivitas kreatif dan kolaboratif meningkatkan keterlibatan siswa, meminimalkan tekanan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini didukung oleh penelitian Rofikoh et al. (2025) yang menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif membuat siswa lebih nyaman dan memacu kreativitas dalam pemecahan masalah, temuan ini diperkuat oleh penelitian Kastur et al. (2025) menyoroti bahwa pendekatan pembelajaran seperti *Project Based Learning* (PjBL) menciptakan ruang kelas yang terbuka, fleksibel, dan ekosistem belajar kolaboratif. Pembelajaran ini menuntut perubahan peran guru menjadi fasilitator yang mendukung kebebasan berekspresi dan keterlibatan aktif siswa sehingga suasana belajar menjadi menarik, interaktif, dan menantang.

Sejalan dengan itu, Afandi, Khobi, and Muhlisin (2025) mengungkapkan bahwa integrasi gamifikasi dan metode inkuiri menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Hal ini didukung oleh penelitian Rofikoh et al. (2025) yang menekankan pentingnya media interaktif, proyek, dan permainan edukatif dalam meningkatkan partisipasi siswa, hasil ini diperkuat oleh bukti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada daya serap siswa, dengan guru berperan sebagai fasilitator kreatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi melalui kegiatan berbasis proyek, penggunaan media variatif, serta pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Respon positif dari siswa, baik melalui wawancara maupun hasil angket, memperkuat bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas mereka.

### **Faktor Pendukung Implementasi Pembelajaran Kreatif**

Faktor pendukung implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben terbentuk melalui sinergi antara guru, siswa, sarana prasarana, serta dukungan orang tua dan lingkungan. Keberhasilan pembelajaran kreatif tidak hanya ditentukan oleh kreativitas guru dalam mengajar, tetapi juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa, kesiapan fasilitas sekolah, serta dukungan keluarga. Hal ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran kreatif merupakan hasil kerja sama berbagai pihak yang saling melengkapi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, bermakna, dan menyenangkan. Faktor pertama yang menjadi penopang penting adalah kompetensi pedagogik guru. Guru kelas 2 menegaskan bahwa memahami perbedaan karakteristik siswa menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang menarik:

*“Setiap anak berbeda, jadi saya berusaha menyesuaikan media dan cara mengajar supaya mereka tetap antusias”* (Wawancara Guru Kelas 2, 23 Juli 2025).

Sejalan dengan itu, Wardan et al. (2023) yang menegaskan bahwa kreativitas guru sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam menyesuaikan metode dengan kurikulum yang sedang berjalan. Guru kreatif mampu mengelola kelas secara dinamis sehingga tujuan pembelajaran seni budaya dapat tercapai dan suasana belajar menjadi kondusif. Hal ini didukung oleh Apriyantika and Mustika (2023) yang menyatakan bahwa kompetensi pedagogik guru tercermin dari kemampuan memahami karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar, dan mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, temuan ini diperkuat oleh Melati and Susanto (2023) yang menemukan bahwa kompetensi pedagogik guru berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Guru yang mampu berinovasi dan menyesuaikan metode pembelajaran akan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, sebagaimana usaha guru kelas 2 yang beradaptasi dengan perbedaan karakteristik anak.

Selain itu, sarana dan prasarana sekolah juga menjadi faktor pendukung yang penting. Berdasarkan observasi, sekolah telah memiliki ruang kelas rapi, perpustakaan, alat peraga, serta akses media digital sederhana. Guru kelas 5 menuturkan:

*“Alhamdulillah di sekolah sudah ada fasilitas yang bisa dipakai untuk mendukung pembelajaran, seperti projektor atau internet. Jadi saya bisa pakai video atau Canva untuk membuat media”* (Wawancara Guru Kelas 5, 23 Juli 2025).

Sejalan dengan itu, Juandi and Sontani (2017) menyoroti bahwa guru yang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan sarana dan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa, sementara pembelajaran yang monoton justru menurunkan minat belajar. Hal ini didukung oleh Harahap et al. (2025) yang menegaskan bahwa perpustakaan digital, ruang kelas nyaman, dan laboratorium praktikum memberikan pengalaman belajar lebih baik, temuan ini diperkuat oleh Thoyyibah (2016) yang menyatakan bahwa optimalisasi pembelajaran kreatif perlu Hal ini didukung oleh pelatihan guru dan fasilitas memadai agar siswa lebih antusias..

Faktor ketiga yang berperan adalah partisipasi aktif siswa. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung akan merasakan manfaat dari pembelajaran kreatif, baik dalam bentuk motivasi maupun pemahaman materi. Salah seorang siswa kelas 5 menyampaikan:

*“Kala belajar sambil praktik, saya jadi lebih semangat, apalagi bisa kerja kelompok dengan teman-teman”* (Wawancara Siswa Kelas 5, 23 Juli 2025).

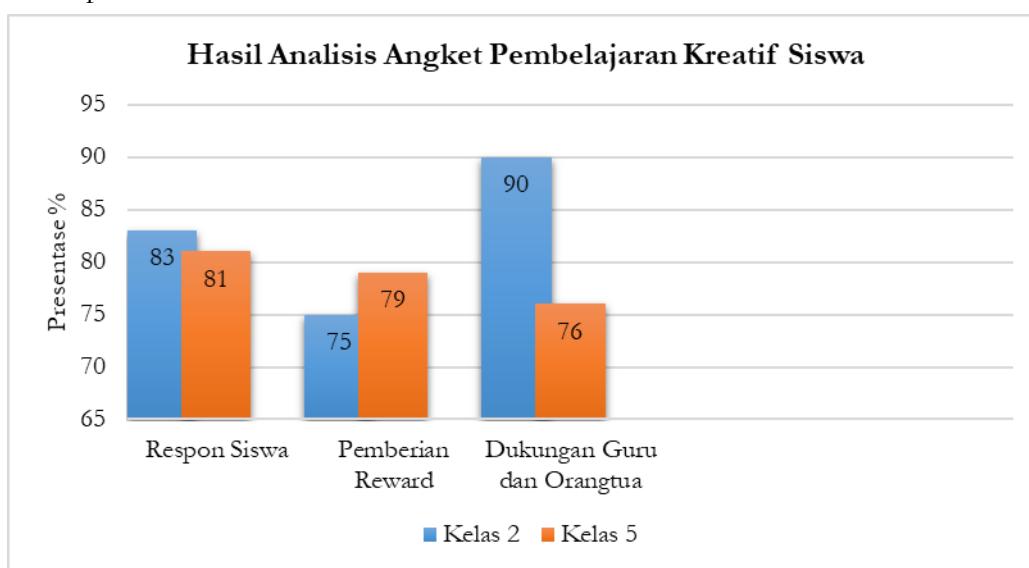
Sejalan dengan itu, Mursid and Ayu (2021), menyebutkan bahwa keterlibatan anak dalam pembelajaran kreatif meningkat ketika mereka diberi ruang untuk bereksplorasi dan mendapat dukungan. Hal ini didukung oleh penelitian Gea and Zega (2025) yang menemukan bahwa penggunaan alat peraga edukatif sesuai tahap perkembangan anak meningkatkan keterlibatan siswa, hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan siswa lebih semangat ketika belajar berbasis praktik nyata.

Faktor berikutnya adalah dukungan orang tua dan lingkungan sekitar. Keterlibatan orang tua tidak hanya mendukung secara moral, tetapi juga dalam bentuk penyediaan

fasilitas sederhana yang dapat menunjang kreativitas anak. Guru kelas 2 menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua memberi dampak positif:

*“Kalaun anak-anak bawa hasil prakarya ke rumah, biasanya orang tua ikut bangga dan kadang membantu menyediakan bahan-bahan sederhana dari rumah”* (Wawancara Guru Kelas 2, 23 Juli 2025).

Sejalan dengan itu, Yulianti (2021) menegaskan bahwa orang tua yang memberi motivasi, penghargaan, dan kesempatan anak bereksplorasi mampu mengoptimalkan potensi kreatif anak. Hal ini didukung oleh penelitian Rofikoh et al. (2025) yang menyebutkan bahwa dukungan guru, sekolah, dan fasilitas eksternal berperan penting menciptakan pembelajaran kreatif kondusif, temuan ini diperkuat oleh Tiara, Nursalimah, and Ritonga (2025) mengonfirmasi bahwa pemberian reward secara signifikan meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa. Sebuah penelitian di SMA Muhammadiyah menemukan korelasi positif yang kuat antara pemberian reward dan kreativitas belajar siswa, dengan reward memicu peningkatan kreativitas belajar yang mencapai pengaruh sebesar hampir 44%. Pemberian reward ini efektif terutama pada siswa yang sudah lebih mandiri dan bisa merasakan manfaat langsung dari apresiasi dan penghargaan, seperti pada siswa kelas V yang lebih dewasa dan responsif terhadap motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.



Gambar 2. Bagan Grafik Faktor Pendukung Pembelajaran Kreatif

Berdasarkan hasil angket pada Gambar 2, terlihat bahwa siswa kelas II memperoleh skor lebih tinggi pada aspek dukungan guru dan orang tua (90%) dibandingkan kelas V (76%), sedangkan kelas V lebih tinggi pada aspek pemberian reward (79%). Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa kelas II lebih banyak merasakan dukungan eksternal, sementara siswa kelas V lebih terpengaruh oleh penghargaan dalam belajar.

Secara keseluruhan, dapat dilihat bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran kreatif dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling melengkapi. Kompetensi guru memungkinkan terciptanya strategi pembelajaran yang relevan, sarana prasarana mendukung penggunaan media yang menarik, siswa menunjukkan antusiasme dalam

mengikuti kegiatan, dan orang tua memberikan dorongan serta fasilitas tambahan. Sinergi dari keempat faktor ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan, sekaligus membentuk ekosistem pendidikan yang mendukung pengembangan kreativitas siswa secara optimal.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben berjalan efektif melalui strategi pembelajaran berpusat pada siswa, penggunaan media yang variatif, serta pengaitan materi dengan pengalaman nyata. Faktor pendukung meliputi kompetensi pedagogik guru, ketersediaan sarana prasarana, partisipasi aktif siswa, dan dukungan orang tua. Pembelajaran kreatif terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas siswa sehingga relevan diterapkan dalam konteks Kurikulum Merdeka. Implikasinya, guru perlu terus mengembangkan inovasi metode dan media pembelajaran, sekolah memperkuat dukungan fasilitas, dan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengaruh pembelajaran kreatif tidak hanya terhadap hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan abad 21 siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, T., Khobi, A., & Muhlisin. (2025). Strategi Pembelajaran di Era Digital : Gamifikasi dan Metode Inkuiiri dalam Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Kewarganegaraan*, 2, 24–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/paud.v2i2.368>
- Apriyantika, N., & Mustika, D. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri 141 Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 503–513. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.206>
- Dari, D. W., Fathurrohman, & Sejati, W. P. (2023). Pendidikan Kreativitas Siswa Pada Tema 2 Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas 3 SDN 273/VI Sungai Putih II. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 341–345. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.8033>
- Dewi, D. A., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2024). Eksternalitas Implementasi Model Pembelajaran Kreatif pada Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar Negeri. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(2), 99–109. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/23976/11579>
- Fani, K. D. (2023). *Analisis Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di SDN Susukan 01 Kecamatan Ungaran Timur*. UNDARIS.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Harahap, A., Sabrina, Simbolon, S. A., & Napila, S. D. (2025). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3545>

- Inayah, R. (2024). Peran Tenaga Pendidik dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Era Kurikulum Merdeka. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 219–230. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2746>
- Juandi, A., & Sontani, U. T. (2017). Keterampilan Dan Kreativitas Mengajar Guru Sebagai Determinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8114>
- Kastur, A., Hidayati, F., Kurniasari, Julianto, & Rahmawati, E. (2025). Menguatkan Keluwesan dan Kebaruan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Project-Based Learning (PjBL) yang Kontekstual. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 277–292. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10032>
- Lestari, M. I. (2024). Hambatan dan tantangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. *Elementary School Teacher*, 7(2), 48–58. <https://doi.org/10.15294/9wvmet33>
- Melati, C. S., & Susanto, R. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas Rendah. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 8(1), 144–150.
- Mursid, & Ayu, K. K. (2021). Perlibatan Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di KB Tunas Bangsa Ds. Gondang Kec. Subah Kab. Batang. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v3i1.621>
- Panesha, N., & Nurkholis. (2023). *Fase Perkembangan Peserta Didik dan Karakteristiknya Selama Masa Sekolah Dasar di Kelas 2 SDN I Kubangdeleg. September*, 1–17. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxxx>
- Pangertu, S. R., Syam, M., & Damayanti, P. (2024). Penerapan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 149.
- Pasri, E. (2025). Institutional Design: Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 10(6). <https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/triwikrama/article/view/4129/3544>
- Pelupessy, B. D. M., Dewi, A. K., Sofandi, E., Hakim, M. N., Febriana, S. V., Nurhalimah, S., & Wati, T. W. (2023). Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smp Islam Purbolinggo. *Jurnal Akommedia*. <https://jurnal.akommedia.net/index.php/EDUAKOMMEDIA/article/download/42/30>
- Rofikoh, S., Anisatul, G., Ayu, I., Muthiah, N., Aranda, A., Mardiah, A., & Ivanka, N. (2025). Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Assabiah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 15–26. <https://ejournal.darunnajah.ac.id/index.php/Assabiah/article/view/356>

- Saliya, I. I., Yantoro, Misnawati, & Basyir. (2024). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 312–323.
- Tabriji, J. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 58–66. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1132>
- Thoyyibah. (2016). Hubungan Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran dan Kreativitas Mengajar Guru PAI dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Tarbawi*, 2(1), 121–138.
- Tiara, A. U., Nursalimah, N., & Ritonga, M. (2025). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Kreativitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Kab. Labuhanbatu. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3698–3704. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7576>
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.212>
- Yulianti, T. R. (2021). Peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Studi kasus pada pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah). *E-Journal.Stkippsiliwangi.Ac.Id*, 4(1), 11–24. <http://ejournal.stkippsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/569>