SINDORO
. ***CENDEKIA PENDIDIKAN***
ISSN: 3025-6488

Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

ANALISIS KREATIVITAS PESERTA DIDIK OLEH PENDIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS 4 DI SD NEGERI 064966 JALAN SEHATI

Yusniar Nainggolan, Suyit Ratno, Nenny Sipangkar, Mhd Irwansyah , Enny Daulay, Afni Tarigan, Lena Sagala,Nisa Rizkiyana

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

Email: yusniarnainggolan@g.mail.com, sipangkarnenny62@gmail.com, mhdirwansyah2020@gmail.com, ennydaulay2005@gmail.com, afninabila192@gmail.com

Abstract
This research was motivated by completing the course assignment, namely creative development, so research was carried out on the creativity of grade 4 students at state elementary schools. 064966 on Jalan Be healthy. The research found problems including the existence of students who did not contribute enough to developing their creativity, a lack of material materials to develop students' creativity at the time and student involvement in the learning process is still lacking. The purpose of This research is to analyze the use of media for increasing the creativity of grade 4 students at Pleburan Elementary School 064966. This research is qualitative research. The technique used in data collection are observation and interviews. Subject in this research are grade 4 teachers and grade 4 students. Objects in research This is the use of learning media to increase the creativity of grade 4 students SD Negeri 064966. The results of the research show that media use learning supports the learning process, students are more interested and creative when participate in learning activities.
Keywords: learning media,creativity

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi untuk menyelesaikan tugas mata kuliah yaitu perkembangan kreatif,maka dilakukan penelitian kreatifitas siswa kelas 4 di SD Negeri 064966 di Jalan Sehati. Penelitian menemukan masalah diantaranya adalah adanya siswa yang kurang berkontribusi dalam mengembangkan kekreatifannya, kurangnya bahan bersifat material dalam mengembangkan kreativitas tersebut siswa pada ketika dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar masih minim . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan media untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 di SD Negeri Pleburan 064966 Penelitian ini merupakan studi kualitatif . Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 4 dan siswa kelas 4. Objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SD Negeri 064966. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran mendukung proses belajar

Article History
Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

mengajar , siswa lebih tertarik dan kreatif saat mengikuti kegiatan belajar .	

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide, konsep-konsep, atau sebuah solusi yang orisinil dan inovatif. Sedangkan menurut Menurut Munandar (2009), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat suatu hal baru yang didapatkan dari kombinasi gagasan-gagasan yang telah ada berdasarkan data, karya, informasi, gambar, atau unsur-unsur yang ada. Munandar (2009) berpendapat bahwa kemampuan kreativitas tidak hanya kemampuan dalam melahirkan sesuatu yang benar-benar baru, namun bisa juga dari hasil kombinasi gagasan-gagasan yang telah ada dari pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang telah dimiliki oleh seseorang. Sehingga dari adanya kombinasi gagasangagasan tersebut dapat menciptakan suatu hal yang baru.

Adapun indikator kreativitas menurut Munandar (1999) antara lain sebagai berikut: 1. Kelancaran (Fluency), dimana dalam indikator kelancaran ini memiliki kriteria a) dapat mencetuskan ide, menyelesaikan permasalahan, banyak bertanya maupun menjawab dengan lancar; b) memiliki banyak cara atau saran dalam menyelesaikan berbagai hal; c) selalu memiliki lebih dari satu jawaban. 2. Keluwesan (Flexibility), dimana dalam indikator ini memiliki kriteria a) dapat mencetuskan ide, gagasan, maupun jawaban yang bervariasi serta mampu mengetahui permasalahan dari berbagai sudut pandang; b) memiliki banyak alternatif; c) mampu mengubah atau memiliki cara pendekatan atau pemikiran yang berbeda. 3. Keaslian (Originality), dimana dalam indikator ini memiliki kriteria a) mampu menghasilkan ide baru yang unik; b) memiliki cara tersendiri atau tidak lazim; c) mampu mengkombinasikan dari bagian atau unsur secara tidak lazim. 4. Elaborasi (Elaborasi), dimana dalam indikator ini memiliki kriteria a) dapat mengembangkan suatu ide atau produk; b) mampu menghibur atau menambah detail-detail dari suatu ide, produk, objek, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Kreativitas berasal dari dorongan dan motivasi yang kuat untuk mengatasi masalah dan tantangan pemecahan masalah . Munandar dalam Novi (2019:19-20) unsur berpikir kreatif yang meliputi unsur-unsur kelancaran atau Kelancaran yaitu kelancaran berpikir kreatif untuk memikirkan beragam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah, kelenturan yaitu keluwesan berpikir sehingga gagasan yang diungkapkan memiliki jangkauan yang lebih luas dan beragam untuk menyelesaikan suatu masalah , orisinalitas atau keahlian yaitu ide-ide atau gagasan yang diungkapkan bersifat orisinil hasil pemikiran sendiri yang berdasar pada pengalaman dan unsur elaborasi yaitu mengembangkan suatu ide , memahami, melengkapi, dan menambah detail terhadap ide sehingga dapat dilaksanakan dan dikerjakan. menurut Slameto (2010:146) Ciri-ciri kreativitas dapat dikuasai dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kognitifnya diantaranya orisinilitas, kehalusan , kelancaran, dan elaborasi. Ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

KAJIAN TEORI

a. Media Pembelajaran

Menurut National Education Association (1969) , media pembelajaran adalah " sarana

Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

komunikasi dalam bentuk tulisan atau visual , termasuk teknologi fisik ." Menurut Schramm (1977), media pembelajaran adalah " teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pengajaran ." Media adalah mediator atau pembawa pesan . Lebih khusus lagi , pengertian media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai perangkat grafis, fotografi , atau elektronik untuk menerima , memproses , dan merekonstruksi informasi visual atau linguistik . Media pembelajaran adalah media yang dirancang untuk merangsang pikiran , perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga proses belajar mengajar berkembang . Bahan ajar memuat informasi yang berupa pengetahuan atau sebagai alat bantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar (membaca, mengamati , berusaha, mengerjakan kuis , menjawab soal, dan sebagainya). Media pembelajaran bukan hanya benda fisik , tetapi apa pun yang berisi materi pembelajaran dan dapat digunakan untuk belajar , memperoleh pengetahuan, keterampilan , atau mengubah sikap. Menurut definisi yang telah dikemukakan , media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) guna merangsang perhatian, minat , pikiran , dan emosi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang dapat dianggap signifikan .

b. Pengertian Kreativitas

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menjadi ciri orang kreatif (Ngalimun et al., 2013). Menurut NACCCE (Dewan Penasihat Nasional untuk Pendidikan Kreatif dan Budaya) , kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil baru dan berharga (Craft, 2005). Kreativitas adalah transformasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru . Dengan kata lain , dua konsep lama digabungkan menjadi sebuah konsep baru (Semiawan, 2009) . Menurut Barron , kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ngalimun et al., 2013) .

c. Karakteristik Kreativitas

Guilford (Munandar, 2009) mengemukakan ciri - ciri kemampuan dan ketidak-kemampuan. Ciri - ciri kemampuan merupakan ciri-ciri yang berkaitan dengan proses kognitif atau berpikir , yaitu fluiditas, fleksibilitas, originalitas , dan elaborasi.Kecerdasan , kemampuan menarik perhatian , kemampuan menghasilkan banyak ide dengan cepat . Berpikir cair berfokus pada kuantitas, bukan kualitas . Fleksibilitas, yaitu Kemampuan menggunakan berbagai metode untuk memecahkan masalah , kemampuan menghasilkan gagasan , jawaban dan pertanyaan yang berbeda , kemampuan melihat masalah dari berbagai perspektif , kemampuan mencari alternatif dan arah , berbagai pendekatan , serta kemampuan memecahkan masalah . kemampuan untuk menggunakan metode pendekatan atau cara berpikir . Orang-orang yang kreatif adalah orang yang berpikir fleksibel. Mereka dapat dengan mudah meninggalkan cara berpikir lama dan menggantinya dengan yang baru . Orisinalitas, kompetensi mengembangkan ide yang unik atau orisinal.Elaborasi adalah kemampuan untuk menyajikan suatu objek, ide , atau situasi dengan cukup detail untuk membuatnya lebih menarik . Karakteristik non-keterampilan dari kreativitas adalah sifat-sifat yang lebih erat kaitannya dengan sikap, emosi, motivasi, atau keinginan internal untuk melakukan sesuatu . Ciri-ciri kreativitas (Desmita, 2010) antara lain: 1.Memiliki imajinasi yang kuat

2. Suka mencari pengalaman baru

ISSN: 3025-6488
Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

3 .Spontanitas
4. Memiliki minat yang luas
5.Selalu mencari atau ingin tau
7. memiliki rasa percaya diri yang kuat
8.Anda memiliki selera humor
9 .Penuh semangat
10. melihat ke masa depan dan menghadapi tantangan tanpa takut akan risiko.

Perilaku kreatif pada anak usia dini tidak dapat berkembang apabila anak takut memikirkan hal - hal baru atau tidak mau berkreasi akibat kurangnya apresiasi dari orang tua , guru , dan orang lain .

d. Kreativitas Belajar

Kreativitas sering dilihat sebagai keterampilan yang didasarkan pada bakat (alami) , di mana hanya orang-orang berbakat yang dapat menjadi kreatif. Anggapan ini tidak sepenuhnya benar, meski pada kenyatannya (dalam realitas) sebagian orang memiliki kemampuan menghasilkan ide-ide baru dengan cepat dan dengan cara yang berbeda- beda . Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia , kata kreativitas mengacu pada " kemampuan untuk menghasilkan atau memiliki (memiliki) daya cipta (karya yang memerlukan kecerdasan dan imajinasi). Di sisi lain , Dien Sumyatiningsi menjelaskan : Ini berarti Anda dapat menemukan jawaban lainnya . Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan hasil-hasil yang baru, inovatif, belum pernah terjadi sebelumnya, menarik dan berguna bagi siswa. Kreativitas erat kaitannya dengan kemampuan siswa untuk memanfaatkan kemampuannya secara maksimal , terutama dalam menciptakan hal - hal baru , dan hal ini terwujud dalam kegiatan-kegiatan seperti metode , model , strategi , dan berpikir . kreatif dan logis.

e. Tujuan Pengembangan Kreativitas Belajar

Ada banyak tujuan untuk menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran . Artinya , pertama, mahasiswa (siswa) bisa menjadi kreator sendiri . Aktualisasi diri merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia . Kebutuhan dasar manusia adalah aktualisasi diri atau realisasi diri . Kedua , keterampilan berpikir kreatif memungkinkan Anda mengidentifikasi berbagai jenis solusi untuk masalah . Ketiga , kreativitas dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran siswa .

f. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar

1. Memiliki Keingintahuan yang Besar

Keinginan untuk mengetahui merupakan hal yang wajar bagi setiap orang dan siswa. Mohammad Asroli mengatakan, ``Manusia sebagai makhluk berpikir dikaruniai keinginan untuk mengetahui tentang benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya, termasuk keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang dirinya.

Hal ini mendorong manusia untuk memahami dan menjelaskan kedua fenomena alam tersebut.Kami membedakan antara dunia (makrokosmos) dan dunia kecil (mikrokosmos), dan berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapi masing-masing.

2. Mandiri

Kemandirian berarti menyendiri dan tidak bergantung pada orang lain.Umar Tirthalaharja dan Rasula mendefinisikan kemerdekaan sebagai “suatu sikap mandiri dimana inisiatif sendiri mendorong diri sendiri jauh melampaui peraturan asing, yang mengarah pada swasembada

ISSN: 3025-6488
Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

secara spontan tanpa perantara, kebebasan untuk melakukan penilaian, pendapat, dan akuntabilitas tanpa batasan." Mereka bergantung pada orang lain.

3. Berpikir yang Fleksibel

Berpikir fleksibel adalah kemampuan untuk menggunakan pendekatan yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah. Pembelajar yang kreatif adalah orang yang berpikir kreatif. Masyarakat dapat dengan mudah meninggalkan cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara berpikir baru . Ini merujuk pada kemampuan untuk tidak terpaku pada pola pikir lama atau menggunakan terminologi secara fleksibel . Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengomunikasikan berbagai ide tentang sesuatu secara koheren . perhatikan kebenaran ide - ide ini .

4. Senang Mencoba Hal-hal yang Baru

Menciptakan sesuatu yang baru sama dengan inovasi.Inovasi adalah proses pembarua, eksploitasi, dan pengembangan melalui penciptaan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya . Inovasi adalah gagasan atau ide baru yang diterapkan untuk meningkatkan suatu produk atau layanan . Inovasi adalah situasi di mana pembelajar atau pencipta menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Orang-orang yang kreatif adalah orang-orang yang gemar menciptakan hal-hal baru .

5. Memiliki Keterampilan

Keterampilan adalah kemampuan seseorang yang muncul secara alami atau melalui latihan dan pembelajaran . Utami Munandar menjelaskan bahwa keterampilan adalah " pengembangan pengetahuan yang diperoleh melalui pelatihan dan pengalaman dalam melakukan berbagai kegiatan . " Oleh karena itu, upaya harus dilakukan untuk terus meningkatkan keterampilan setiap siswa . Dalam pembelajaran kreatif , setiap siswa harus mengembangkan bakat dan kemampuan bawaan mereka untuk mendukung pembelajaran kreatif murid.

g. Faktor-Faktor yang Pendukung Kreativitas Belajar

Faktor -faktor yang mendukung pembelajaran kreatif pada dasarnya menunjukkan bahwa setiap siswa dirangsang dengan melihat, merasakan, dan bergerak , dan kemudian berkembang menjadi lebih baik atau lebih pintar daripada yang lain. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengatakan: "Seseorang harus memiliki rasa aman dan percaya diri yang tinggi , hal tersebut yang menjadi dasar dalam membangun rasa aman dan percaya diri adalah cinta kasih . " Dengan rasa manis seseorang atau siswa akan memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai pengalaman emosional dan memprosesnya dengan baik . kebebasan pribadi .Cara mengembangkan pembelajaran kreatif adalah: Pertama, kejutan mental (stimulasi) baik secara kognitif maupun personal dan dalam suasana psikologis .Kedua , merangsang terciptanya lingkungan yang memungkinkan siswa lebih mudah mengakses segala sesuatu yang mereka lihat , sentuh , dengar , dan mainkan . kreativitas mereka . Stimulasi mental dan lingkungan yang mendukung dapat bekerja secara bersamaan , mensimulasikan kerja otak kiri dan kanan . Ketiga , stimulasi pendidik dalam pengembangan kreativitas , artinya ketika seseorang tumbuh dan menjadi kreatif , peran pendidik adalah menstimulasi peserta didik . In addition to the above, other factors that support creativity in learning include:

A. Stimulasi

Stimulasi dapat terjadi jika siswa menerima stimulasi mental yang mendukung .Secara kognitif, siswa didorong untuk menawarkan sesuatu yang berbeda dalam setiap kegiatan pembelajaran .

Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Dari segi karakter , siswa didorong untuk mengembangkan berbagai potensi pribadi , seperti percaya diri, berani , dan mandiri.

B. lingkungan Kondisi lingkungan sekitar menumbuhkan kreativitas .Lingkungan yang sempit , pengap dan bahkan tidak bersahabat berdampak pada siswa , mengakibatkan kurangnya semangat , kurangnya konsentrasi dan rendahnya hasil individu setiap siswa . Oleh karena itu , diperlukan suatu lingkungan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

C. pengasuh anak Pendidik adalah tokoh utama dalam proses belajar mengajar .Pendidik memainkan peran yang sangat penting dalam pengajaran, pembelajaran, bimbingan, dll ., tetapi pengaruh pribadi mereka sangat menentukan kreativitas pembelajaran siswa . Sardiman atau yang akrab disapa AM; "Guru adalah pendidik, karena di samping mentransfer ilmu pengetahuan, ia juga mentransfer nilai-nilai, menanamkan nilai-nilai dan sikap mental , serta melatih berbagai keterampilan untuk membimbing peserta didik menuju kedewasaan.

h. Faktor-Faktor Yang Menghambat Kreativitas Belajar

Faktor-faktor yang menghambat kreativitas dalam belajar antara lain: Pertama: kurangnya rasa percaya diri. Artinya siswa tidak yakin dengan kemampuannya dan selalu mengatakan tidak mampu atau tidak sanggup . Kedua : Saya tidak berani mencoba . Dengan kata lain , mereka tidak peduli untuk mencoba hal-hal baru yang berkaitan dengan pembelajaran kreatif . Kedua , sikap orang tua terhadap anak didiknya sangat eksklusif . Artinya orang tua terlalu banyak mencampuri cara siswa belajar mandiri dan tidak memberi mereka kebebasan untuk belajar . mandiri.Ketiga: sikap orang tua dan orang lain di sekitar peserta yang membandingkan atau mengkritik siswa dengan saudaranya atau orang lain di sekitarnya .

Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media dan Sumber Belajar Peserta didik

Materi dan sumber pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran . Di bawah ini kami membahas kreativitas guru dalam mengembangkan media dan sumber daya pendidikan.

a). Pengembangan media pengajaran Kelebihan dan fungsi media merupakan alat bantu dan sumber belajar bagi peserta didik .Penggunaan media yang beragam dan mudah dipelajari memudahkan penyampaian informasi dan tercapainya tujuan pembelajaran . Mengenai pemilihan media , Mahnun (2012) menyatakan bahwa Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran , perlu dipilih media yang tepat , mampu memperjelas materi dan sesuai dengan kemampuan dan pola belajar siswa agar tepat guna . Hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar.Anda akan menemukan bahwa SDN 1 Awiralangan dilengkapi dengan baik . Kepala sekolah menjelaskan bahwa meskipun sekolah memenuhi kebutuhan guru untuk pembelajaran media , keterbatasan anggaran menghalangi sekolah untuk memenuhinya . kebutuhan semua guru .Namun , ini tidak berarti guru kehilangan kreativitasnya . Karena kurangnya lingkungan multimedia di sekolah , semakin banyak guru yang membuat media mereka sendiri . Ia juga menambahkan , peserta didik tingkat lanjut dan guru lainnya dapat membuat/menciptakan sendiri materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran .Kreativitas guru dalam pengembangan dan penggunaan media pengajaran dibahas di bawah ini .

1) Buat media Anda sendiri Saat Anda maju dalam studi , Anda akan membutuhkan materi pembelajaran untuk membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran .Setiap sekolah memiliki

Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

keterbatasannya sendiri dalam hal pembelian materi pembelajaran . Oleh karena itu, kreativitas guru sangat dibutuhkan saat membeli dan mengembangkan bahan ajar mereka sendiri .Media umum yang dibuat oleh guru meliputi pohon cerita , pengumuman, ringkasan cerita , sajak anak-anak , struktur sederhana , dan materi permainan papan . Bahan -bahan yang dibutuhkan guru adalah spidol, pena, penggaris, pensil , kertas , dan seperempat . Media yang diproduksi guru dapat memotivasi siswa karena mereka melihat guru menulis dan melakukan kegiatan yang sama dengan siswanya .

2) Modifikasi bahan ajar Kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar adalah kemampuan mengubah sesuatu menjadi bentuk baru dan bermanfaat .Guru mengubah media pembelajaran . Guru mengganti materi pembelajaran dengan mengumpulkan materi yang sama dari sumber media yang berbeda dan menggabungkannya .

3) Mengkombinasikan Media Guru dan Karya Peserta didik

Setelah diuji dan dinilai, pekerjaan siswa biasanya tidak lagi digunakan, dan pekerjaan siswa dapat disimpan di penyimpanan atau di laci lemari guru.Berbeda dengan berpikir kreatif pada siswa yang lebih tua, yang dapat menggunakan hasil karya siswa sebagai media pembelajaran.Upaya guru selanjutnya dalam menggunakan hasil karya siswa sebagai media adalah dengan memadukan hasil karya siswa dengan media hasil karya guru.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Mahnun (2012) yang menyatakan bahwa pekerjaan siswa digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.Siswa juga akan merasa bangga jika pekerjaannya membantu mereka belajar.

METODE PENELITIAN

Dalam pengumpulan data, peneliti mengikuti saran Faisal (1990) dengan cara mengumpulkan data sebagai berikut.

1) Observasi.

Objek yang diamati adalah keadaan sosial di dalam kelas pada saat proses pembelajaran, dengan sekurang-kurangnya ada tiga unsur utama yang diamati: lokasi/fisik, pelaku manusia atau menduduki posisi/jabatan tertentu, dan identifikasi pelaku yang berperan peran, dan aktivitas serta aktivitasnya.

2) Wawancara yang menempatkan informan sebagai sesama peneliti atau memandang satu sama lain sebagai rekan kerja melalui wawancara tidak terstruktur, wawancara terbuka, atau wawancara publik.

3) Dokumentasi .

Kemungkinan penggunaan sumber informasi non-manusia seperti dokumen dan catatan tidak diabaikan.Menjalin hubungan dan mencatat data/informasi hasil pengumpulan data.Hal ini juga dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yaitu dengan cara mengamati pembelajaran siswa SD dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan wawancara dengan wali kelas bagaimana metode pembelajaran yang relevan di kelas tersebut.

SINDORO
. ***CENDEKIA PENDIDIKAN***
ISSN: 3025-6488
Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan maka dapat diambil bahwa metode pembelajaran yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran adalah dengan membuat program dan juga mengembangkan metode pembelajaran seperti operatif leaarnning atau problem based learning. Guru juga melibatkan keaktifan tugas kbb dan sering menggunakan metode metode pengajaran yang tidak hanya berdasarkan dari guru saja namun guru juga membutuhkan kekreativan tersendiri yaitu Dimana menggunakan metode gorden best boarding ataupun koperatif boarding .Selain itu untuk menciptakan lingkungan kelas yang mendukung pengembangan kreativitas yaitu guru biasanya menggabungkan metode pembelajaran yang menyangkutpautkan dengan games.Nah pada permainan ini biasanya siswa lebih aktif daripada Ketika guru menerangkan materi,kemudian mereka menjawab materi yang sudah diajarkan biasanya guru akan membuat mix image yaitu mencocokkan.Dimana siswa mampu membuat dia lebih percaya diri di kelas kemudian membangkitkan motivasi belajarnya.Selanjutnya tantangan yang sering terjadi Ketika mengembangkan kreativitas seorang siswa adalah kurangnya dana. Ketika kerap ingin mengembangkan suatu kreativitas atau memb uat media pembelajaran tentu saja yang selalu menjadi hambatan adalah kurangnya dana.ada Sebagian siswa yang tidak memiliki uang dan untuk guru sendiri pun tidak sanggup. Sehingga kerap mereka memanfaatkan barang yang ada ataupun barang bekas atau membuat media seadanya saja. Sehingga murid tidak dipaksakan untuk berkontribusi lebih. Namun dalam mengembangkan kreativitas ini tidak semua siswa mau berkontribusi atau berperan aktif tentu ada beberapa siswa yang tidak mau diarahkan. Pada siswa kelas 4 ini terdapat 19 siswa dan siswa yang mau berkontribusi ada sekitar 15 siswa dan sisanya susah untuk diarahkan. Karena itu guru melibatkan pembelajaran yang berdipresiasi tidak bisa menyamakan semua murid itu sama,setiap murid berbeda cara belajarnya dan tergantung dari latar belakang mereka. Ada yang siswa dari rumah diajarkan kembali oleh orang tuanya sehingga si anak bisa lebih mendalami dan ada juga yang tidak atau orang tua merasa belum mampu untuk mengajari mereka.Sehingga setelah kami melakukakan observasi juga dengan siswa kelas 4,banyak beberapa siswa yang mengaku bahwa mereka bosan dengan guru yang selalu menjelaskan saja dengan bermodalkan buku paket saja.Mereka jenuh karena guru terlalu monoton dalam menjelelaskan,mereka mengaku lebih suka jika menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung.Mereka juga mengaku lebih suka jika belajar menggunakan variatif misalnya jika diselingi dengan adanya games atau ice breaking jika pembelajaran sudah mulai membosankan.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV lebih memahami penggunaan media pembelajaran dan sering mengembangkan kreativitasnya di sekolah dengan bantuan gurunya.Saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan temuan penelitian ini adalah:

(1) Pimpinan sekolah diharapkan secara konsisten mendukung dan mendorong terciptanya ruang belajar yang kreatif.

(2) Guru diharapkan kreatif dalam pembelajarannya.Guru adalah kunci keberhasilan pendidikan, maka guru memberikan inspirasi dan motivasi dengan menciptakan suasana kelas,

Vol. 9 No 1 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

materi dan metode, serta teknik pembelajaran yang kreatif untuk pertumbuhan siswa, mengembangkan sikap dan perilaku.Ketika siswa terus berpartisipasi dalam pembelajaran yang menghasilkan pemikiran dan gagasan kreatif, maka mereka menjadi terbiasa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

Ratno, S. (2013). analisis kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran berbasis masalah dan advance organizer yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dan media benda riil pada materi lanjutan penyangga . -.

Suyit Ratno, L. P.-a. (2021). Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Katerampilan Berfikir Kreatif Guru Di UPT SPF SDN 101877 Tanjung Morawa.

Fitriyani,F., Supriatna, N., Sari, M, Z. 2021. Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan,* 7(1), 97-109.

Kenedi. 2017. PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS II SMP NEGERI 3 ROKAN IV KOTO. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora,* 3(2), 329-347.

Muntamah, B., Nawangsari, N, A, F., 2024. Menumbuhkan Kreativitas Dengan Model Pembelajaran: Tinjauan Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan,* 14(1), 46-58.

Restyana, E., Suneki, S., Murniati, N, A, N. 2023. Analisis Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,* 9(2), 4666-4673.

Fakhriyani, D, V. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wanaca Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains,* 4(2), 193-200.

Wirnoto, T., Ratnaningsih, N. 2022. Problematika Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Persepsi Guru. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia,* 11(1), 27-40.

Daswati, W. F. (2023). Studi Analisis Psikologi Belajar Pendidikan agama Islam Berdasarkan Kreativitas,Minat,Bakat,dan Intelegasi. *Jurnal Ilmu Kependidikan*.

Rizki Ananda, N. K. (2023). Analisis Keterampilan Profesional Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6638-6646