



## Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Yani Fitriyani<sup>\*1</sup>, Nana Supriatna<sup>2</sup>, Mia Zultrianti Sari<sup>3</sup>

<sup>\*1</sup>Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kuningan

\*Corresponding Author. Email: [yanifitriyani@upi.edu](mailto:yanifitriyani@upi.edu)

**Abstract:** This study aimed to reveal the creativity of teachers in creative learning in social studies subjects in grade 6 of elementary school. This research used descriptive qualitative research method. The research subjects consisted of the principal, teachers and grade 6 of elementary school students. Data collection was carried out by interviewing and observing and recording documents. Data analysis used interactive analysis, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicated that; (1) the teacher has been creative in presenting learning material for the proclamation of Indonesian independence by using imaginative concepts, stimulating original ideas and works, applying variations in interaction patterns, teaching styles, and various messages, and applying direct evaluation, (2) the teacher is creative in applying the teaching method used with the application of brainstorming method and combining existing methods, (3) the teacher has been creative in developing learning media and learning resources by producing homemade media. In conclusion, creative teachers are teachers who are able to develop pedagogical abilities, life skills, increase values and build and develop professional attitudes according to the era of globalization.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kreativitas guru dalam mengajarkan pembelajaran yang kreatif pada mata pelajaran IPS di kelas 6 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi serta pencatatan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) guru sudah kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan konsep imajinatif, merangsang ide dan karya orisinal, menerapkan variasi pola interaksi, gaya mengajar, dan ragam pesan, serta menerapkan evaluasi langsung, (2) guru sudah kreatif dalam menerapkan metode pengajaran yang digunakan dengan menerapkan metode *brainstorming* dan menggabungkan metode yang ada, (3) guru sudah kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar dengan memproduksi media buatan sendiri. Kesimpulannya guru kreatif merupakan guru yang mampu mengembangkan kemampuan pedagogik, mengembangkan keterampilan hidup, meningkatkan nilai dan membangun serta mengembangkan sikap profesional sesuai era globalisasi.

### Article History

Received: 25-01-2021

Revised: 28-01-2021

Published: 03-03-2021

### Key Words:

Creative Teacher,  
Creative Learning,  
Social Studies  
Learning.

### Sejarah Artikel

Diterima: 25-01-2021

Direvisi: 28-01-2021

Diterbitkan: 03-03-2021

### Kata Kunci:

Guru Kreatif,  
Pembelajaran Kreatif,  
Pembelajaran IPS.

**How to Cite:** Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. (2021). 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). 97-109. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>



<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





## Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari adanya revolusi industri 4.0. Menurut Suwardana (2018) bahwa guru di era revolusi industri 4.0 tidak hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai tantangan pembelajaran pada abad 21. Kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) menekankan pada bagaimana memfasilitasi belajar peserta didik untuk berpikir kreatif agar memiliki kompetensi dalam bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembelajaran di SD tidak hanya bertujuan untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang kompleks (Ledward & Hirata, 2011; Trilling & Fadel, 2009). Pendidikan di sekolah dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Pada dasarnya, peserta didik SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya serta minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Sementara itu, kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis (Kettler et al., 2018). Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting.

Mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu guru kreatif yang mencakup pembelajaran kreatif (*creative teaching*), kepala sekolah yang kreatif (*creative leadership*) dan lingkungan yang kreatif. Pengembangan kreativitas dalam konteks bangsa untuk menyiapkan warga bangsa dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompetitif (global) (Pang, 2015). Menurut Monawati & Fauzi (2018) salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didiknya (Huda, 2017). Pengembangan kreativitas bertujuan dalam upaya peningkatan mutu atau kualitas pendidikan. Pengembangan kreativitas dalam pendidikan dapat didorong oleh tiga aspek antara lain; mengajar yang menyediakan praktik kreatif dan inovatif, dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas peserta didik dan oleh etos guru yang mempertahankan sikap terbuka terhadap peserta didik dan melakukan refleksi (Craft, 2003). Artinya guru kreatif dapat mengembangkan desain imajinatif dengan melakukan perencanaan bagaimana proses pembelajaran yang akan terjadi dan bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran (Supriatna & Maulidah, 2020).

Pengembangan kreativitas dalam kelas (pembelajaran) akan menghasilkan peserta didik kreatif dan peserta didik yang kreatif pada umumnya memiliki kemampuan lebih tinggi dan tangguh dibanding peserta didik biasa (tidak kreatif). Kemampuan berfikir kreatif sebagai komponen kreatif akan menghasilkan pembelajaran efektif atau lebih jauh mengembangkan daya nalar tinggi yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan pembelajaran (Beghetto & Kaufman, 2014). Demikian, peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir kreatif akan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dalam belajar dan memiliki daya dorong kuat, percaya diri serta kemampuan berfikir yang tinggi.

Mengajar bukan lagi usaha menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan peserta didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal (Oktaviani & Wulandari, 2019). Mengajar dalam pemahaman ini memerlukan suatu strategi yang tepat bagi tujuan yang ingin dicapai untuk itu perlu dibina



dan dikembangkan kreativitas guru dalam mengelola program pengajaran dengan strategi belajar mengajar dengan berbagai variasi (Starko, 2013) Hebert (2010) menjelaskan guru kreatif adalah seorang yang menguasai keilmuan (*expert*), memiliki otonomi di kelas (pembelajaran). Guru kreatif menetapkan tujuan, maksud, membangun kemampuan dasar (*basic skills*), mendorong pencapaian pengetahuan tertentu, menstimulasi keingintahuan dan eksplorasi, membangun motivasi, mendorong percaya diri dan berani mengambil risiko, fokus pada penguasaan ilmu dan kompetisi, mendukung pandangan positif, memberikan keseimbangan dan kesempatan memilih dan menemukan, mengembangkan pengelolaan diri (kemampuan atau keterampilan metakognitiv), menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknik dan strategi untuk memfasilitasi lahirnya tampilan kreatif, membangun lingkungan yang kondusif terhadap tumbuhnya kreatifitas, dan mendorong imajinasi dan fantasi (Lin, 2011). Guru kreatif akan memberikan inspirasi kreatif kepada peserta didik (Fisher, 2004). Sebagian besar guru hanya menggunakan metode mengajar yang monoton yang menyebabkan peserta didik bosan, tidak menarik dan akhirnya menyimpulkan bahwa mata pelajaran IPS atau mata pelajaran lainnya itu susah. Oleh karena itu, guru dituntut aktif dan kreatif dalam menyampaikan pesan dan informasi mengembangkan pengetahuan yang ada dikurikulum dengan sekreatif mungkin agar peserta didik antusias menerima pesan tersebut. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan guru dituntut mengembangkan kreativitasnya (Pentury, 2017). Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya (Ucus, 2017).

Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreativitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional (Supriatna, 2019). Berfikir kreatif selalu berawal dari berfikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baikn (Fitriyani & Supriatna, 2019). Konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan peserta didik dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum (Lynch & Fisher-Ari, 2017). Guru mengajukan pertanyaan yang membuat peserta didik berpikir keras, kemudian berimajinasi tentang ide-ide besar dari berbagai persepektif. Guru juga mendorong peserta didik untuk menunjukkan/mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik-topik penting dalam kurikulum menurut caranya sendiri (Jimenez, 2018). Selanjutnya, Piirto (2011) mengidentifikasi kepribadian yang berperan terhadap kreativitas adalah imajinasi, punya pengertian yang mendalam dan intuisi, terbuka dan cepat mengerti, berani menanggung resiko, dan punya toleransi terhadap ambiguitas. Pengajaran kreatif dapat digambarkan kedalam dua bentuk yakni mengajar dengan kreatif dan mengajar untuk kreatif. Mengajar dengan kreatif digambarkan ketika para guru menggunakan pendekatan imajinatif untuk pelajaran menjadi lebih menarik, melibatkan, menggairahkan dan efektif. Mengajar karena kreativitas cara terbaik digambarkan ketika menggunakan wujud-wujud tentang pengajaran yang diharapkan untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan perilaku peserta didik. Kreativitas guru dapat dilihat pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang meyenangkan, aktif, dan kreatif adalah kewajiban dari setiap guru sebagai pendidik (Undang-Undang, 2003).



Esensi dari pembelajaran adalah berpikir kreatif dimana guru sebaiknya dapat mengembangkan kualitas belajar seperti motivasi, pelibatan, imajinasi, kebebasan berpikir secara relatif (*relative freedom*) dan berpikir bebas (*independent thinking*). Perkembangan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya menguasai pemahaman konsep dan keterampilan proses, melainkan juga bagaimana mereka berpikir kreatif. Perkembangan tersebut dapat difasilitasi dengan cara memberikan tantangan yang menekankan pada proses pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendekatan pengajaran berorientasi pada belajar fleksibel dan berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pada dasarnya peserta didik memerlukan kesempatan berpikir kreatif untuk menggali fenomena dan menerapkan keterampilan yang mereka miliki dan mengembangkannya. Namun demikian, aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran pada umumnya bersifat reseptif sehingga kurang memfasilitasi kreativitas peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik menghasilkan ide berdasarkan gambar yang telah tersedia sehingga mengarah pada proses imitative learning (belajar meniru dari contoh yang ada). Pendekatan tersebut kurang mengakomodasi *fluency*, *fleksibilitas* dan *elaborasi* berpikir peserta didik.

Memahami uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Karakteristik yang dimiliki model pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru menerapkan model tersebut didalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tanggung jawab dan kerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran. Maka tujuan penelitian ini ialah untuk menggambarkan kreativitas guru dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Menurut Moeloeng (2005) bahwa pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Selanjutnya Sumanto (2014) berpendapat bahwa metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan permasalahan yang ada, seperti kondisi dan hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang. Pemilihan pendekatan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa data yang hendak dicari adalah data yang menggambarkan kreativitas guru dalam mata pelajaran IPS. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi terhadap sumber-sumber data yang diperlukan hal ini bertujuan untuk mengungkap secara detail tentang pengembangan kreativitas guru pada mata pelajaran IPS.

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif. Huberman & Miles (2002) menyebutkan langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, meliputi analisis dan interpretasi tentang arti data tersebut. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yaitu: mempunyai latar alamiah, manusia sebagai alat (*instrument*), menggunakan metode kualitatif, analisis data secara induktif, teori dari dasar (*grounded theory*), deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, adanya batas yang ditentukan oleh fokus, adanya kriteria khusus untuk





keabsahan data, desain yang bersifat sementara, dan hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam pembahasan hasil penelitian ini diupayakan untuk menginterpretasikan hasil temuan penelitian di lapangan, yakni di sekolah SD Negeri 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan, yang telah diperoleh. Hal ini didasarkan pada suatu persepsi bahwa tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemaknaan atas realita yang terjadi. Selanjutnya secara sistematis pembahasan hasil penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

#### **1) Kreativitas Guru dalam Menyajikan Meteri Pembelajaran IPS**

Seorang guru, dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, menarik, dan kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, berbagai upaya yang dilakukan oleh guru kelas 6 SDN 1 Awirarangan. Upaya-upaya tersebut seperti menyajikan materi pembelajaran yang menuntut gagasan dan karya orisinil, imajinatif, bervariasi, dan pembelajaran yang sifatnya baru.

##### **a) Pembelajaran dengan Konsep Imajinatif**

Pembelajaran yang kreatif merupakan pembelajaran yang bersifat imajinatif, tetapi tidak lepas dari tumpuan realitas. Hal ini sesuai dengan penjelasan Piirto (2011) bahwa salah satu ciri kepribadian kreatif adalah *“alternate between imagination and fantasy, and a rooted sense of reality”*. Maksudnya bahwa orang yang kreatif melakukan imajinasi dan fantasi, tetapi tidak lepas dari realitas. Guru kelas atas di SDN 1 Awirarangan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan konsep imajinatif. Upaya ini dilakukan agar pemikiran dan gagasan-gagasan peserta didik dapat bermunculan. Salah satu contoh yang dilakukan guru kelas atas ialah menyuruh peserta didik menulis tentang pengalaman peserta didik, dan menulis catatan yang berisikan cita-cita dan harapan peserta didik ke depan.

##### **b) Pembelajaran yang Merangsang Gagasan dan Karya Orisinil**

Pembelajaran kreatif, menuntut gagasan-gagasan dan karya-karya orisinil. Setiap penyajian pembelajaran harus menghasilkan sebuah gagasan dan karya yang orisinil. Untuk mengaktualisasikan hal tersebut, guru kelas memberikan pekerjaan yang sifatnya individu. Misalnya guru menyuruh peserta didik membuat poster tanpa melihat contoh yang ada di dalam buku peserta didik. Hal ini sesuai dengan ungkapan subyek NA dalam wawancara sebagai berikut:

*“Dalam upaya menghasilkan konsep Imajinatif serta karya orisinil dalam proses pembelajaran saya membebaskan peserta didik untuk menghasilkan gagasan serta karya dengan imajinasi peserta didik tanpa melihat contoh-contoh di dalam buku, konsep imajinatif akan terlihat dari variasi gambar, warna dan tulisan.”* (Wawancara NA, 17 November 2020).

Hal ini memberikan gambaran bahwa guru berupaya untuk merangsang peserta didik agar dapat menghasilkan gagasan serta karya yang imajinatif dengan melibatkan penuh peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

##### **c) Penyajian Pembelajaran yang Bervariasi**

Dalam menyajikan pembelajaran harus menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aktivitas yang dilakukan guru agar pembelajaran tidak membosankan adalah dengan menyajikan pembelajaran yang bervariasi. Guru menyajikan



pembelajaran dengan pola interaksi yang bervariasi, gaya mengajar yang bervariasi, dan menguraikan pesan yang bervariasi. Selanjutnya dapat dilihat pada uraian di bawah.

1) Pola Interaksi

Interaksi guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan materi ajar proklamasi kemerdekaan di kelas atas bersifat aktif, komunikatif, produktif, dan kondusif. Interaksi guru peserta didik yang positif itu terwujud tidak lepasnya dari sikap guru yang mampu menciptakan lingkungan yang kreatif. Pola interaksi yang diterapkan guru sangat bervariasi. Upaya guru dalam berinteraksi dengan peserta didik adalah banyak melibatkan aktivitas yang berpusat pada peserta didik. Contohnya, peserta didik menempelkan karya imajinasi mereka dalam papan board di depan, peserta didik dan guru melakukan tanya jawab, peserta didik saling memberi tanggapan atas pernyataan teman-temannya, dan sebagainya.

2) Gaya Mengajar

Di dalam proses pembelajaran di kelas guru menggunakan gaya mengajar yang bervariasi. Variasi dalam gaya mengajar misalnya variasi suara, gerakan badan dan mimik, mengubah posisi, serta melakukan kontak pandang dengan peserta didik. Guru kelas terlihat jarang berdiam diri di meja selalu melakukan pendekatan ke arah peserta didik.

3) Variasi Pesan

Guru menguraikan pesan/informasi dengan cara bervariasi. Kreativitas guru terlihat dalam menyajikan pembelajaran dengan cara deduktif dan induktif. Contohnya dalam pembelajaran materi ajar Proklamasi kemerdekaan Indonesia peserta didik di sajikan gambar, kemudian setiap gambar menjelaskan makna kemerdekaan setelah menjelaskan makna kemerdekaan selanjutnya menuliskan serta menyebutkan cara-cara dalam mempertahankan kemerdekaan, setelah itu menjelaskan sejarah dalam proses mencapai kemerdekaan. Cara penyajian ini juga dapat dibalik seperti; menentukan tema terlebih dahulu, kemudian membuat kerangka, dan mengembangkan kerangka menjadi kalimat sendiri. Dapat dikatakan bahwa guru fleksibel dalam berpikir.

Hal ini sesuai dengan ungkapan subyek NA dalam wawancara sebagai berikut:  
*“Pada saat saya memberikan materi ajar saya lebih melibatkan peserta didik untuk bersikap aktif, jika ada peserta didik yang kurang aktif saya pasti menghampiri tempat duduk nya dan memberikan pertanyaan.”* (Wawancara NA, 17 November 2020).

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

d) Penilaian Secara Langsung

Dalam pembelajaran kreatif, guru kelas 6 selalu melaksanakan penilaian. Bentuk penilaian yang dilakukan adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Pada penilaian hasil yang dilakukan oleh guru, dilakukan secara langsung. Penilaian secara



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

## 2) Kreativitas Guru dalam Menggunakan Metode Pembelajaran

### a) Metode yang Merangsang Kreativitas

Metode curah pendapat (*brainstorming*) merupakan teknik di mana orang-orang dalam sebuah kelompok didorong untuk menghasilkan ide-ide kreatif, saling bertukar pendapat, dan mengungkapkan apa saja yang ada dipikiran mereka yang tampaknya relevan dengan isu tertentu. Metode ini dapat juga dikatakan suatu bentuk menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta didik. Penggunaan metode curah pendapat, pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi. Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan) pendapat, informasi, pengalaman semua peserta didik yang sama atau berbeda. Metode curah pendapat digunakan untuk mengembangkan dan merangsang gagasan-gagasan atau ide-ide peserta didik. Guru telah melaksanakan berbagai strategi yang dapat memicu kreativitas peserta didik. Misalnya, guru membagi kelompok sesuai dengan tempat yang pernah di datangi oleh peserta didik. Setelah itu, setiap peserta didik dalam kelompok tersebut mengungkapkan apa saja (yang dilihat, dirasakan, dan terjadi) di tempat yang telah didatangi. Kemudian peserta didik menyusun sebuah tulisan yang menceritakan tentang tempat tersebut. Metode curah pendapat dikatakan sebagai metode yang kreatif karena dengan metode ini dapat memberikan kontribusi kepada peserta didik untuk menuangkan dan mengungkapkan berbagai ide-ide atau gagasan-gagasannya. Oleh karena itu, guru yang menggunakan metode tersebut dapat dikatakan melaksanakan pembelajaran yang kreatif. Sebagaimana dikatakan Santrock (2007) bahwa salah satu tujuan penting pengajaran adalah membantu murid menjadi lebih kreatif dan strategi yang dapat mengilhami kreativitas murid di antaranya *brainstorming*.

### b) Mengkombinasikan Metode Pembelajaran

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diperlukan prosedur atau metode yang merupakan langkah-langkah sistematis dalam proses pembelajaran. Prosedur atau cara ini ada kemungkinan berbeda antara satu proses pembelajaran dengan proses pembelajaran lainnya. Jadi, proses ini menyesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Pada proses pembelajaran yang diterapkan di kelas atas tergolong kreatif. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan metode yang bervariasi. Dengan penggunaan metode yang bervariasi, akan memudahkan pembelajaran mencapai tujuannya. Metode yang bervariasi dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih menarik, terarah, membantu penyampaian informasi, menyenangkan, dan akan terhindar dari kejenuhan atau kebosanan peserta didik. Metode-metode yang



dikembangkan oleh guru menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kreativitas guru dalam menggunakan metode dengan cara mengkombinasikan atau bervariasi metode yang ada dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hebert (2010) menjelaskan bahwa dalam mengkombinasikan penggunaan metode, dilihat kelebihan dan ketepatan penggunaan metode itu. Misalnya guru menyajikan materi menulis laporan, metode yang dikombinasikan adalah tanya jawab, pembagian kelompok, curah gagasan, dan penugasan. Lin (2011) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif mengharuskan guru agar dapat memotivasi peserta didik dan memunculkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode dan strategi yang variatif misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah, dan sebagainya.

Dalam penggunaan satu atau beberapa metode, guru kreatif memperhatikan syarat-syarat antara lain; (1) metode mengajar yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat, atau gairah belajar peserta didik, (2) dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik, (3) dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mewujudkan hasil karyanya, (4) dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut, dan (5) dapat melakukan proses pembelajaran dengan teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas 6 ialah metode tanya jawab, pembagian kelompok, karyawisata, demonstrasi, curah pendapat/gagasan, dan metode penugasan (*resitasi*). Senada dengan ungkapan Fitriyani et al., (2020) bahwa setiap metode pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan, oleh karena itu untuk saling menutupi diambil langkah untuk mengkombinasikan dengan metode yang sudah ada. Cara guru dalam mengkombinasikan beberapa metode seperti; metode tanya jawab dikombinasikan dengan metode kerja kelompok dan penugasan. Contoh lain adalah mengkombinasikan metode demonstrasi dengan kerja kelompok, dan penugasan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa guru kelas 6 telah melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan cara kreatif. Proses kreativitas dalam mengembangkan metode pembelajaran dengan cara mengkombinasikan beberapa metode yang sudah ada. Dengan kata lain, guru-guru menggunakan dan mengembangkan metode dengan variatif sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### **3) Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media dan Sumber Belajar Peserta didik**

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

#### **a) Pengembangan Media Pembelajaran**

Manfaat dan fungsi media adalah sebagai alat bantu dan sumber belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan media yang bervariasi dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran, maka akan memperlancar pemberian informasi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal pemilihan media Mahnun (2012) menjelaskan bahwa pemanfaatan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, ketepatan pemilihan media, mampu memperjelas materi pelajaran, dan sesuai dengan kemampuan dan pola belajar peserta didik serta dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik. Terlihat di SDN 1 Awirarangan memiliki sarana yang cukup memadai. Walaupun masih kekurangan,





akan tetapi tidak mempengaruhi para guru-guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah telah memfasilitasi kebutuhan media pembelajaran para guru, tetapi tidak semua kebutuhan guru dapat disediakan karena keterbatasan anggaran. Tetapi hal itu tidak membuat para guru kehilangan kreativitasnya. Kekurangan fasilitas media yang disediakan oleh sekolah, membuat guru-guru lebih banyak menghasilkan media buatan sendiri. Selanjutnya beliau menambahkan bahwa guru-guru kelas atas dan guru lainnya dalam proses pembelajarannya dapat menciptakan/membuat alat peraga sendiri.

Berikut akan dijelaskan kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran.

#### 1) Membuat Media Sendiri

Dalam melaksanakan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pengadaan media pembelajaran, setiap sekolah terkadang mempunyai keterbatasan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas guru dalam pengadaan dan pengembangan media pembelajaran sendiri. Media-media yang sering dibuat guru seperti; media pohon sejarah, pengumuman, ringkasan cerita, pantun, karangan sederhana, dan media *board game*. Bahan-bahan yang dibutuhkan oleh guru adalah spidol, pulpen, penggaris, pensil, kertas, dan kwarto. Dengan media buatan guru, peserta didik-peserta didik dapat termotivasi karena dapat melihat bahwa guru juga menulis dan melakukan aktivitas yang sama seperti yang dilakukan peserta didik.

#### 2) Memodifikasi Media Pembelajaran

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah kemampuan memodifikasi sesuatu menjadi bentuk yang baru dan berguna. Hal yang dilakukan oleh guru adalah memodifikasi media pembelajaran. Guru memodifikasi media pembelajaran dengan cara mengumpulkan bahan yang sama dari berbagai sumber media, kemudian dijadikan satu. Contohnya, guru mengambil media gambar dari buku paket terbitan Yudistira kemudian mengambil bahan juga dari buku paket terbitan Erlangga, setelah itu disatukan dalam bentuk selebaran. Dengan memodifikasi media pembelajaran, guru dapat memberikan media yang baru dan bermanfaat. Contoh media yang di modifikasi oleh guru adalah membuat media percakapan, pengumuman, pohon sejarah, media gambar, dan sebagainya.

#### 3) Mengkombinasikan Media Guru dan Karya Peserta didik

Karya-karya peserta didik biasanya setelah diperiksa dan diberi nilai tidak lagi difungsikan, karya peserta didik tersebut terkadang disimpan digudang atau dilaci lemari guru. Lain halnya dengan apa yang dilakukan oleh guru kelas atas dengan pemikiran kreatif dapat memanfaatkan karya peserta didik sebagai media pembelajaran. Upaya guru selanjutnya dengan menggunakan karya peserta didik sebagai media adalah mengkombinasikan karya peserta didik dengan media buatan guru. Sejalan dengan ungkapan Mahnun (2012) bahwa dengan memanfaatkan hasil karya peserta didik sebagai media pembelajaran, akan memberikan motivasi kepada peserta didik. Peserta didik-peserta didik juga akan merasa bangga jika hasil karyanya dapat bermanfaat dalam pembelajaran. hal yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan karya peserta didik, dapat juga dikatakan sebagai bentuk penghargaan guru kepada peserta didik. Kreativitas



guru dalam mengembangkan media pembelajaran antara lain: (1) mengkombinasikan beberapa media belajar, (2) membuat dan menciptakan media sendiri, (3) memanfaatkan hasil karya peserta didik sebagai media pembelajaran, (4) dapat menyesuaikan kondisi belajar dengan kondisi peserta didik, (5) dapat memberikan motivasi kepada peserta didik, dan (6) dapat menyesuaikan dengan pembelajaran yang disajikan.

b) Pengembangan Sumber Belajar

Sumber belajar yang dimiliki SDN 1 Awirarangan, pada umumnya sering digunakan oleh para guru. Sumber belajar seperti perpustakaan sekolah dimanfaatkan peserta didik untuk membaca buku-buku pilihan dan buku pelajaran, membaca surat kabar dan majalah, mencari bahan pelajaran yang ditugaskan oleh guru, dan sebagai tempat belajar peserta didik. Selain itu, terkadang guru menyuruh kepada peserta didik untuk mencari media belajar sendiri misalnya peserta didik disuruh mencari bahan pelajaran internet. Peserta didik-peserta didik juga kadang diberi tugas membuat laporan berita dirumah masing-masing dengan menggunakan sumber belajar milik peserta didik seperti televisi. Peserta didik-peserta didik juga kadang disuruh mencari bahan materi di surat kabar dan majalah, atau pada buku cerita anak.

1) Memanfaatkan Lingkungan

Guru memanfaatkan lingkungan (sekolah maupun lingkungan sekitar) sebagai sumber belajar peserta didik. Misalnya, pada saat SDN 1 Awirarangan melakukan kunjungan ke museum Linggarjati, peserta didik ditugaskan oleh guru untuk membuat laporan kegiatan yang telah dilaksanakan dalam cerita dan dokumentasi. Contoh lain dalam pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar adalah guru memanfaatkan kantin sekolah. Cara guru memanfaatkan kantin sekolah adalah menyuruh peserta didik membuat laporan tentang aktivitas kantin sekolah.

2) Memanfaatkan Objek yang Sering Dijumpai Peserta didik

Selain pemanfaatan lingkungan (baik sekolah maupun sekitarnya), guru-guru juga memanfaatkan objek-objek yang sering dijumpai oleh peserta didik untuk dijadikan sebagai sumber inspirasi belajar peserta didik. Contoh dari pemanfaatan objek yang sering dijumpai oleh peserta didik di antaranya peserta didik mewawancarai dan memberi penghargaan kepada tokoh yang dianggap sebagai pahlawan dilingkungan sekitarnya.

3) Memanfaatkan Pengalaman Peserta didik

Sumber belajar lain yang dimanfaatkan oleh peserta didik atas instruksi dari guru adalah pengalaman peserta didik. Pengalaman-pengalaman peserta didik dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber inspirasi peserta didik dalam berpikir kreatif. Seperti peserta didik diinstruksikan untuk menulis tentang pengalamannya pada saat melakukan wawancara kepada tokoh sejarah dilingkungannya, pengalaman peserta didik mengunjungi tempat-tempat sejarah (contohnya museum Linggarjati), pengalaman peserta didik pada saat memaknai kemerdekaan dilingkungan sekitarnya misalnya dengan melakukan kerja bakti membersihkan lingkungan sekitar.

Kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber belajar yaitu; (1) mampu menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan alat atau media yang sudah ada, (2) mampu mengembangkan sumber belajar dengan memanfaatkan sumber belajar apa saja, (3) menyesuaikan kondisi belajar peserta didik dengan kejadian tempat



hidup peserta didik, (4) mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media apa adanya, serta (5) memanfaatkan media secara efektif dan efisien.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini antara lain: Pertama; Dalam menyajikan materi pembelajaran menulis, guru-guru dapat dikatakan kreatif. Kreativitas guru adalah menyajikan pembelajaran dengan konsep imajinatif, melaksanakan pembelajaran yang merangsang gagasan dan karya orisinal, menyajikan pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, variasi pesan), dan menilai secara langsung dalam pembelajaran kreatif. Kedua; Dalam menggunakan metode pembelajaran, guru dapat dikatakan kreatif. Kreativitas guru adalah menggunakan metode yang merangsang kreativitas peserta didik dan mengkombinasikan beberapa metode. Metode kreatif yang digunakan oleh guru adalah metode *brainstorming* (curah pendapat) dan pemecahan masalah. Metode pembelajaran yang dikombinasikan adalah tanya jawab, *brainstorming* (curah pendapat), karya wisata, demonstrasi, dan metode penugasan. Ketiga; Dalam mengembangkan media dan sumber belajar, guru dikatakan kreatif. Kreativitas guru-guru adalah menciptakan media pembelajaran sendiri, memodifikasi media, dan mengkombinasikan media. Kreativitas guru dalam pengembangan dan pemanfaatan sumber belajar adalah memanfaatkan lingkungan, memanfaatkan objek yang sering dijumpai peserta didik, dan memanfaatkan pengalaman peserta didik.

### **Saran**

Adapun saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain; (1) Bagi kepala sekolah diharapkan senantiasa mendukung dan mendorong dalam menciptakan ruang pembelajaran kreatif, (2) Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Karena guru adalah kunci keberhasilan pendidikan, dituntut dapat menjadi contoh teladan kreatif (*creative role model*) yang mengembangkan sikap dan perilaku diri dengan memberikan inspirasi dan motivasi dengan menciptakan suasana kelas, materi dan metode serta teknik pembelajaran yang kreatif untuk perkembangan peserta didik, dan (3) Bagi peserta didik, diharapkan terus mengikuti pembelajaran yang dapat menghasilkan gagasan dan ide kreatif, sehingga terbiasa untuk mengikuti pembelajaran kreatif.

### **Daftar Pustaka**

- Barbot, B. (2011). Assessing Creativity in the Classroom. *The Open Education Journal*, 4(1), 58–66. <https://doi.org/10.2174/1874920801104010058>
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53–69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- Craft, A. (2003). The limits to creativity in education: Dilemmas for the educator. *British Journal of Educational Studies*, 51(2), 113–127. <https://doi.org/10.1111/1467-8527.t01-1-00229>
- Fisher, R. (2004). *What is creativity*. Fisher, R. (2004). What is creativity. Unlocking creativity: Teaching across the curriculum.
- Fitriyani, Y., Gunawan, A., & Lestari, M. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Cooperative Script, Artikulasi dan Cooperative Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 129–139. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.10971>



- Fitriyani, Y., & Supriatna, N. (2019). Effect of Effectiveness of Application Used Cooperative Learning Model Type Numbered Head Together (NHT), Teams Games Tournament (TGT) and Course Review Horay (CRH) against Increased Critical Thinking Skill of Students. *The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2(1), 955–968. <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/707/623>
- Hebert, A. (2010). *The Pedagogy Of Creativity*. London, New York: Routledge.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. Sage.
- Huda, M. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi pada Mata Pelajaran PAI). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Jimenez, A. P. M. (2018). Game co-creation with young music students: A pedagogic approach to promote creativity and engagement. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2018-October*(October), 792–799.
- Kettler, T., Lamb, K. N., Willerson, A., & Mullet, D. R. (2018). Teachers' Perceptions of Creativity in the Classroom. *Creativity Research Journal*, 30(2), 164–171. <https://doi.org/10.1080/10400419.2018.1446503>
- Ledward, B. C., & Hirata, D. (2011). An Overview of 21st Century Skills. *Summary of 21st Century Skills for Students and Teachers, by Pacific Policy Research Center. Honolulu: Kamehameha Schools—Research & Evaluation*.
- Lin, Y.-S. (2011). Fostering Creativity through Education – A Conceptual Framework of Creative Pedagogy. *Creative Education*, 02(03), 149–155. <https://doi.org/10.4236/ce.2011.23021>
- Lynch, H. L., & Fisher-Ari, T. R. (2017). Metaphor as pedagogy in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 66, 195–203. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.03.021>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Moeloeng, L. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Persona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Oktaviani, N. M., & Wulandari, I. (2019). Implementasi Standar Proses Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 8(2), 180–187.
- Pang, W. (2015). Promoting creativity in the classroom: A generative view. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(2), 122–127. <https://doi.org/10.1037/aca0000009>
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Piirto, J. (2011). *Creativity for the 21st Century Skills*. Sense Publishers.
- Santrock, J. (2007). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Starko, A. J. (2013). Creativity in the Classroom. In *Creativity in the Classroom*. <https://doi.org/10.4324/9780203115176>
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS (Center Of Academic Publishing Service).
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16629>



- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 102.  
<https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). Century Skills For Life Our Time. *21St Century Skill*.
- Ucus, S. (2017). Exploring Creativity in Social Studies Education for Elementary Grades: Teachers' Opinions and Interpretations. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 111.  
<https://doi.org/10.5539/jel.v7n2p111>
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.