



## Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon

Nur Laela

MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, Indonesia  
email korespondensi: [laelanoer@gmail.com](mailto:laelanoer@gmail.com)

### Abstract

*One that influences the teaching process in class is a creative and professional teacher as a support for achieving optimal learning outcomes. This research aims to reveal teacher creativity in teaching creative learning in social studies subjects in grade 5 Madrasah Ibtidaiyah. This study uses a qualitative method with a descriptive research type. The research subjects consisted of school principals, teachers and 5th grade students of Madrasah Ibtidaiyah. Data collection was carried out by interviews and observation as well as document recording. The data analysis technique uses interactive analysis, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that; (1) the teacher is creative in presenting learning material for the arrival of the western nation by using imaginative concepts, stimulating original ideas and work, applying variations in interaction patterns, teaching styles, and various messages, and applying direct evaluation, (2) the teacher is 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, develop life skills, increase values and build and develop professional attitudes in accordance with the globalization era.*

**Keywords** *ips; creativity; learning media*

### Abstrak

Salah satu yang mempengaruhi dalam proses mengajar dikelas yakni guru yang kreatif dan profesional sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kreativitas guru dalam mengajarkan pembelajaran yang kreatif pada mata pelajaran IPS di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah. 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 peristiwa kedatangan bangsa barat 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 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.

**Kata Kunci** ips; kreativitas; media pembelajaran

## A. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana tercantum dalam undang undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan tujuan “pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Masnuah dkk., 2022). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi adanya pendidikan yang berkualitas, salah satu faktornya yaitu guru. Sebagai perancang dan pelaksana kegiatan pembelajaran, guru adalah seseorang yang secara langsung mengetahui bagaimana proses pembelajaran terjadi. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama.

Salah satu yang mempengaruhi dalam proses mengajar dikelas yakni guru yang kreatif dan profesional sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Menurut Supriadi dalam Nurkhayati kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Nehe, 2020). Kreatif (*creative*) berarti menggunakan hasil ciptaan/kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya (Kesogihin dkk., 2023). Kreativitas merupakan kemampuan mengkombinasikan atau menyempurnakan sesuatu berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada. Secara lebih luas kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Hasil kreativitas dapat berbentuk seni, kesustraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (Parinduri dkk., 2022). Supardi mengatakan bahwa Guru kreatif adalah selalu banyak ide, banyak akal, banyak gagasan-gagasan untuk mengatasi sesuatu yang dianggap kurang atau tidak ada (Sulasmi & Lukita Sari, 2021). Sementara momon Sudarman mengatakan bahwa kreativitas keguruan yaitu upaya maksimal dari tenaga pendidik untuk menemukan cara/strategi pembelajaran yang baru, yang

bisa dikembangkan untuk meningkatkan pelayanan pendidikan di setiap satuan pendidikan (A. M. A. M.Pd S. Pd I. dkk., 2021).

Dikaitkan dengan kreativitas guru harus menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (ciptaan sendiri) sehingga menghasilkan kreativitas yang baru bagi pembelajaran di sekolah. Sesuai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas (Tunjung & Purnomo, 2020).

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) (Hamid & Utama, 2020). Menurut Monawati & Fauzi salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru (Monita, 2021). Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didiknya (Rasam & Sari, 2018). 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 (Amirullah dkk., 2022). Artinya guru kreatif dapat mengembangkan desain imajinatif dengan melakukan perencanaan bagaimana proses pembelajaran yang akan terjadi dan bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran (Rohaeni, 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 (Rahzianta & Hidayat, 2016). 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 (M. I. H. M.Pd S. T., 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 (Gulo, 2008). Hebert 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 (M. A. S. M.Pd, t.t.). Guru kreatif akan memberikan inspirasi kreatif kepada peserta didik. 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 (Mappapoleonro, 2019). 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 (Khomsiyatun, 2018).

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. Berfikir kreatif selalu berawal dari berfikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baikn (Jacub dkk., 2020). Konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan peserta didik dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum. 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. Selanjutnya, Piirto 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 (Hasibuan dkk., 2021). 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 menyenangkan, aktif, dan kreatif adalah kewajiban dari setiap guru sebagai pendidik.

Selain strategi, guru juga harus kreatif mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Jenis media pembelajaran sangat banyak, dengan perkembangan zaman guru lebih mudah dalam penggunaan media atau pembuatan media. Sudah banyak media pembelajaran yang di perjual belikan (dipasarkan). Bentuk media pembelajaran di buat atau di desaint sedemikian rupa agar tampak nyata atau konkrit. Karena dengan tampak nyata atau konkrit peserta didik mudah dalam penyerapan informasi sesuai dengan keadaan sebenarnya.

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 Madrasah Ibtidaiyah.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Menurut Moeloeng 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 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 (Setiawan, 2018). 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 5 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. 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.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi 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 5 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

- a. Pembelajaran dengan Konsep Imajinatif
- b. Penyajian Pembelajaran yang Bervariasi
  - 1) Pola Interaksi
  - 2) Variasi Pesan
  - 3) Penilaian Secara Langsung

### 2. 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

Kepala sekolah/madrasah 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.

#### b. Membuat Media 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.

c. 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.

d. Pengembangan Sumber Belajar

Sumber belajar yang dimiliki MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon, 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.

e. Memanfaatkan Lingkungan

Guru memanfaatkan lingkungan (sekolah maupun lingkungan sekitar) sebagai sumber belajar peserta didik. Misalnya, pada saat MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon melakukan kunjungan ke museum Dirgantara 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.

Dalam pembahasan hasil penelitian ini diupayakan untuk menginterpretasikan hasil temuan penelitian di lapangan, yakni di sekolah MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas, yang telah diperoleh. Hal ini didasarkan pada suatu persepsi bahwa tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemaknaan atas realita yang terjadi.



### 3. Kreativitas Guru dalam Menyajikan Materi 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 5 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Upaya-upaya tersebut seperti menyajikan materi pembelajaran yang menuntut gagasan dan karya orisinal, 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 MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. 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 Orisinal

Pembelajaran kreatif, menuntut gagasan-gagasan dan karya-karya orisinal. Setiap penyajian pembelajaran harus menghasilkan sebuah gagasan dan karya yang orisinal. 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 ER dalam wawancara sebagai berikut: "Dalam upaya menghasilkan konsep Imajinatif serta karya orisinal 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 ER, 27 Februari 2023). 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 peristiwa kedatangan bangsa barat peserta didik di sajikan gambar, kemudian setiap gambar menjelaskan alasan bangsa barat ke Indonesia selanjutnya menuliskan serta menyebutkan nama nama bangsa barat yang ke Indonesia, 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 ER 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 ER, 27 Februari 2023).

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”.

#### 4) Penilaian Secara Langsung

Dalam pembelajaran kreatif, guru kelas 5 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 di ungkapkan Barbot (2011) bahwa penilaian secara langsung dapat mempengaruhi kreativitas yang tinggi dari peserta didik.

#### 4. 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 MI Ma'arif NU 01 Pancurendang memiliki sarana yang cukup memadai. Walaupun masih kekurangan, akan tetapi tidak mempengaruhi para guru-guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Kepala sekolah/madrasah 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.

b. 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.

c. 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.

d. 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 Guru dengan memanfaatkan karya peserta didik, dapat juga dikatakan sebagai bentuk penghargaan guru kepada peserta didik. Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran atara 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.

e. Pengembangan Sumber Belajar

Sumber belajar yang dimiliki MI Ma'arif NU 01 Pancurendang, 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.

f. Memanfaatkan Lingkungan

Guru memanfaatkan lingkungan (sekolah maupun lingkungan sekitar) sebagai sumber belajar peserta didik. Misalnya, pada saat MI Ma'arif NU 01 Pancurendang melakukan kunjungan ke museum Dirgantara 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.

g. 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.

h. 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 Dirgantara), 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.

#### **D. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini antara lain: Pertama; 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. Kedua, 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. 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.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amirullah, F. S., Fanirin, M. H., & Ramadhan, F. H. (2022). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dan Membaca dengan Bahasa Arab Di TPA Mutiara Harapan Mustikajaya Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6835>
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. Grasindo.
- Hamid, S., & Utama, W. (2020). PENGARUH KOMPETENSI PAEDAGOGIK DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX SMP BARUNAWATI II. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.14893>

- Hasibuan, A., Novita, D., Tarigan, N. M. R., Yusrita, Y., & Riana, Z. (2021). *Kewirausahaan*. Yayasan Kita Menulis.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS (STUDI PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 2 TOLITOLI). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.56630/jti.v2i2.126>
- Kesogihin, F. A., Aufa, A., Sabila, I. H., Ahmad, S. F., & Lesatari, T. D. (2023). Kreatifitas Guru Dalam Mengajar IPA di Mis Al-Ikhlasih. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), Article 4. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7678122>
- Khomsiyatun, U. (2018). PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS LITERASI BAHASA MENUMBUHKAN ANAK YANG CERDAS DAN KREATIF. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2299>
- Mappapoleonro, A. M. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, PUTM-004.
- Masnua, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis Kebijakan Pendidikan Islam dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.36835/modeling.v9i1.1131>
- Monita, D. R. (2021). *Uji Validitas Isi Modul Daring Teaching Berbasis Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Guru Sekolah Dasar* [Other, UNIVERSITAS JAMBI]. <https://repository.unja.ac.id/>
- M.Pd, A. M. A., S. Pd I., M.S.I, N. K., S. Pd I., M.Pd.I, M., M.Pd, R. U., M.Pd, R. P., & M.Pd, R. R., S. Pd I. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN: Orientasi Standar Proses Pendidikan*. EDU PUBLISHER.
- M.Pd, M. A. S. (t.t.). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- M.Pd, M. I. H., S. T. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Pantera Publishing.
- Nehe, E. (2020). Problematika Guru Ber-Kompetensi Tidak Terlatih Terhadap Kemajuan Sekolah. *Jurnal Alasma : Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah*, 2(2), Article 2.



- Parinduri, S. H., Sitompul, M. S., & Jannah, P. K. (2022). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN EDRAWMIND UNTUK MELATIH KREATIVITAS MAHASISWA FISIKA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.58466/intern.v1i2.791>
- Rahzianta, R., & Hidayat, M. L. (2016). PEMBELAJARAN SAINS MODEL SERVICE LEARNING SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN HABITS OF MIND DAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERPIKIR INVENTIF. *Unnes Science Education Journal*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9646>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). PERAN KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMK DI JAKARTA SELATAN. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Rohaeni, S. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI. *Instruksional*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sulasmi, E., & Lukita Sari, E. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Project Based Learning Secara Daring Di UPTD SPF SDN Asantola*. [Thesis, UMSU]. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16175>
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). KREATIVITAS GURU IPS DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SMP NEGERI 2 SEMARANG DAN MTS NEGERI 1 SEMARANG. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i1.40295>