

Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP

Annisa Indah Wardan¹, Kharisma Septia Ningrum², Reza Amelia³, Septri Prakus⁴

¹ Universitas Muhammadiyah Pringsewu; annisa.2020406405119@student.umpri.ac.id

² Universitas Muhammadiyah Pringsewu; kharisma.2020406405049@student.umpri.ac.id

³ Universitas Muhammadiyah Pringsewu; reza.2020406405161@student.umpri.ac.id

⁴ Universitas Muhammadiyah Pringsewu; septi.202040640515@student.umpri.ac.id

Abstrak: Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP pada tingkat pendidikan dasar memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kesadaran seni atau keindahan karena guru sangat kesulitan dalam menguji kreativitas peserta didik. Sarana prasarana masih minim, sehingga sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat peserta didik untuk kreatif saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Tujuan penelitian ini yakni untuk menganalisis upaya guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sbdp di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa kendala guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik yakni guru belum bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, minimnya sarana prasarana, kemampuan guru yang masih rendah, dan guru kurang kreatif dalam membuat bahan ajar. Upaya yang dilakukan guru dalam menangani permasalahan yaitu menghargai ide-ide yang disampaikan peserta didik, guru dapat merangsang kreativitas peserta didik saat pembelajaran, dan guru harus respek terhadap pertanyaan ataupun jawaban dari peserta didik. Implikasi penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan pembelajaran sbdp untuk melihat kemampuan kreativitas peserta didik.

Keywords: kreativitas, upaya guru, pembelajaran

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.212>

*Correspondence: Annisa Indah Wardan

Email:

annisa.2020406405119@student.umpri.ac.id

Received: 09-12-2023

Accepted: 04-01-2024

Published: 23-02-2024



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Students' creativity in SBdP learning at the basic education level aims to develop awareness of art or beauty because teachers have great difficulty testing students' creativity. Infrastructure is still minimal, so it greatly influences the process of teaching and learning activities. This can be seen from the lack of interest of students to be creative when teachers carry out teaching and learning activities in class. The aim of this research is to analyze teachers' efforts to increase students' creativity in SBdP learning in elementary schools. This research is research using a qualitative approach. The results of the research show that there are several obstacles for teachers in increasing students' creative thinking, namely teachers not being able to utilize technology well, lack of infrastructure, teachers' abilities are still low, and teachers are less creative in making teaching materials. The efforts made by teachers in dealing with problems are respecting the ideas expressed by students, teachers can stimulate students' creativity during learning, and teachers must respect questions or answers from students. The implication of this research is that it is hoped that teachers can use SBdP learning to see students' creative abilities level.

Keywords: creativity, teacher's efforts, education

Pendahuluan

Kreativitas dibutuhkan oleh setiap manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, serta menyenangkan. Potensi kreatif telah dibawa oleh setiap manusia melalui skema berpikir yang dikaruniakan Tuhan. Saat manusia dilahirkan maka berbagai kebutuhan hidup harus ia penuhi, dan untuk mewujudkan semua kebutuhan itu manusia harus berkreasi dalam menciptakan sesuatu yang berguna bagi dirinya. Sendiri merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang untuk mengembangkan ide-ide yang didapatkan.

Kreativitas jika tidak dikembangkan dengan baik dari usia dini dapat memberikan dampak buruk bagi kehidupannya di masa yang akan datang. Jika seorang anak tidak mengembangkan kreativitasnya di masa dini anak akan kehilangan kepercayaan dirinya di masa mendatang, karena anak merasa bahwa dalam dirinya tidak ada sesuatu yang unggul. Selain itu jika kreativitas anak tidak dikembangkan akan membuat dirinya hanya dapat mengambil ide dari orang lain, tentu akan merugikan dirinya sendiri, kreativitas juga dapat meningkatkan kualitas hidup dan mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah baik internal atau eksternal. Dengan adanya kreativitas dan inovasi dari guru dalam pembelajaran dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih berbeda. Hal tersebut dapat menumbuhkan pilar pembelajaran kepada para siswa. Adapun beberapa pilar pembelajaran tersebut seperti *learning to know* atau belajar mengetahui, *learning to do* atau belajar berbuat, *learning to gether* atau belajar hidup bersama, *learning to be* atau belajar menjadi seseorang.

Berdasarkan pada “Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik” disebutkan bahwa indikator kreatifitas sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5) Mempunyai/menghargai rasa keindahan, 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain, 7) Memiliki rasa humor tinggi, 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat, 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil), 10) Dapat bekerja sendiri, 11) Senang mencoba hal-hal baru, 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi.

Guru sebagai pengganti peran orang tua ketika anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah, guru memegang peranan penting dalam mengoptimalkan

tumbuh kembang anak khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak. Guru adalah pemimpin utama yang menjadi tulang punggung atau kekuatan yang menjadi andalan dalam mengemban tugas dan tanggung jawab yang dibebankan. Hal tersebut sangat penting bagi guru untuk berupaya melatih kreativitas anak. Menurut Djamarah, guru sebagai pelatih berarti mengembangkan ketrampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan anak didik (Ardianti, Marwani, dan Lukmanulhakim, 2021: 8-9).

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat kreativitas peserta didik yaitu diantaranya dengan sengaja atau tidak sengaja mengucapkan kalimat yang berbentuk ancaman atau larangan biasanya juga menakut-nakuti peserta didik yang dampaknya membuat mereka menjadi pasif dan tidak berani mengambil resiko, selain itu kegiatan pembelajaran yang monoton tanpa disengaja juga dapat membuat siswa merasa menjadi robot karna tugas yang terus menerus, dari hasil penelitian masih menemukan beberapa pendidik yang masih kurang dalam mengapresiasi peserta didik.

Agung (Dalam sinta, 2021) mengatakan bahwa “kreativitas bukanlah bakat bawaan seseorang sejak dirinya dilahirkan, namun sebaliknya kreativitas merupakan suatu hal yang dapat dipelajari dan dilakukan oleh siapa saja”. Berdasarkan dari pendapat tersebut, seorang guru dituntut untuk mengasah kreativitasnya setiap hari guna menunjang pembelajaran. Seseorang guru harus mampu menghindarkan perannya yang masih mendominasi proses pembelajaran sehingga kurang kreatif dan perilaku melalui sikap siswa, sebaliknya perlu menimbulkan keterlibatan serta perilaku aktif siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar, masih ada asumsi dari peserta didik bahwa pelajaran SBdP itu sangat sulit dan rumit dipahami, sehingga guru yang mengajarkannya harus memiliki kreativitas yang tinggi. Agar

Asumsi yang mengatakan bahwa pembelajaran SBdP itu sangat sulit dan rumit yang hanya mampu dijawab dengan kreativitas yang dinamis oleh guru pembelajaran SBdP itu sendiri. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Guru yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan melalui bimbingan dan keteladanan. Kreativitas dalam hal ini merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Terkait tentang mata pelajaran SBdP, Tidak terkecuali dalam hal ini pada jenjang atau tingkat pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik dari dasar, yang di Indonesia dikenal dengan nama Sekolah Dasar (SD), di mana mata pelajaran SBdP ini masih kadang bermasalah baik dari segi tujuannya, proses pembelajarannya, sampai pada evaluasinya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Pamadhi (2012: 5) yang mengatakan bahwa pendidikan

seni sampai saat ini masih memiliki permasalahan yang bersifat substansial dan instrumental. Ditambah lagi dengan kurikulum yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran, yang selalu mengalami perubahan (Suherman & Shafira, 2019:13), sehingga terkadang membuat para tenaga pengajar atau guru dituntut agar kreatif menyesuaikan. Permasalahan tersebut dalam dunia pendidikan, terutama dalam dunia pendidikan formal, memang masih kerap ditemukan dalam proses pembelajaran, baik pembelajaran mata pelajaran SBdP maupun mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, sangatlah wajar jika guru dalam pengelolaan kelas harus cerdas dan kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Apalagi untuk saat ini di mana kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka, yang notabene di dalamnya guru dituntut agar profesional dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, bermakna dan menyenangkan, mengorganisasikan pembelajaran, menentukan pendekatan yang tepat, dan menentukan kriteria keberhasilan (Mulyasa, 2013: 99). Pada dasarnya, mata pelajaran SBdP turut diwujudkan dan diinternalisasikan dalam satuan kurikulum pendidikan bertujuan sebagai pembelajaran yang memacu siswa untuk menjadi manusia yang kreatif dan dapat berekspresi sesuai perkembangannya.

Permen No. 57 Tahun 2014 menerangkan bahwa pembelajaran SBdP pada tingkat pendidikan dasar memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kesadaran seni atau keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, ataupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif agar dapat pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan. Sekiranya, tujuan pembelajaran SBdP ini dapat tercapai hanya jika guru memiliki persepsi dan kompetensi yang baik dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dan oleh karena itu di sini kreativitas guru sangat menentukan. Artinya, tujuan pembelajaran SBdP di sekolah dasar tercapai dengan guru yang kreatif dalam pengelolaan kelas atau proses pembelajaran SBdP itu sendiri.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa guru kelas dalam proses pembelajaran SBdP khususnya kelas V ini terkadang mengalami kesulitan. Salah satu diantaranya adalah karena guru kelas harus menyesuaikan dengan kurikulum yang sedang berjalan sekarang yakni Kurikulum Merdeka. Di samping itu, guru kelas di sekolah dasar tersebut bukan dari lulusan pendidikan seni, dalam hal ini bidang keilmuan atau latar belakang keilmuannya bukan pendidikan seni.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian yang berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara

keseluruhan, yang dilakukan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan metode alamiah.

Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus ini digunakan untuk memberikan wawasan tentang kondisi dan realitas dunia nyata, khususnya strategi yang digunakan guru dalam dalam peningkatan kreativitas anak di Sekolah Dasar. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mendapatkan gambaran kreativitas peserta didik di sekolah. Peneliti melakukan wawancara dengan guru-guru sebagai informan. Dengan melakukan wawancara, diharapkan mendapatkan data yang lebih lengkap dan mendalam mengenai tanda-tanda peserta didik yang kurang dalam kreativitas. Teknik pengumpulan data dalam upaya ini adalah wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara menunjukkan bahwa peserta didik SDN2 Bulurejo masih merasa takut dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal ini ditandai dengan kurang aktifnya peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran SBDP. Adanya upaya guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik berupa:



Pertama, guru dapat merangsang kreativitas peserta didik disela pembelajaran. Sekolah merupakan salah satu jembatan bagi peserta didik dalam menimba ilmu idalam proses pembelajaran ada banyak hal-hal baru yang didapatkan. Mulai dari belajar hal-hal kompleks hingga hal-hal yang mendetail. Hal tersebut tentu memerlukan daya kreativitas peserta didik. Sehingga kehadiran guru sangat penting untuk merangsang peserta didik agar dapat memunculkan ide-ide atau gagasan barunya melalui sebuah pembelajaran dan pengalaman yang telah dilaluinya.

Kedua, belajar sambil bermain. Pembelajaran disekolah dasar tentu sangat berbeda dengan pembelajaran yang ada di jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Di sekolah dasar yang identik dengan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menggembirakan menuntut pendidik untuk selalu berkreasi dan berinovasi didalam proses penyampaian materi (Anjarani et al., 2020; Mustika, (2020). Hal itu bertujuan agar peserta didik tidak merasa terbebani saat melakukan pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat diterima peserta didik dengan senang dan menggembirakan melalui belajar sambil bermain.

Ketiga, menghargai ide-ide peserta didik, memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap anak punya ciri khas atau keunikannya sendiri. Sehingga dalam memunculkan ciri khas atau keunikan yang dimiliki setiap peserta didik, guru perlu menggunakan metode yang sesuai. Misalnya peserta didik diberi kebebasan dalam mengemukakan pendapat dan berinovasi di dalam pembelajaran (Hidayanti, 2020; Nurrita, 2018).

Keempat, mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Hal mengembangkan kreatifitas peserta didik, guru perlu mempunyai strategi pembelajaran. Guru perlu memberikan wadah bagi setiap peserta didik agar dapat mengembangkan daya kreativitasnya (Hasanah & Priyantoro, 2019; Kuswariningsih, 2016; Patriansah et al., 2021). Melalui berbagai ajang dan acara merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan, mengasah dan mengimplementasikan daya kreativitas peserta didik kelas

Kelima, memberikan respon yang baik terhadap pertanyaan maupun jawaban dari peserta didik. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang interaktif. Interaktif adalah hubungan timbal balik yang dilakukan seseorang kepada orang lain. Dalam hal inilah yang dimaksud adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Tentu dengan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda, membuat guru harus memahami setiap perbedaannya. Pada saat pembelajaran, dijumpai peserta didik yang bertanya tentang materi yang diajarkan, tentunya guru dalam merespon pertanyaan peserta didik harus dengan ekspresi yang menyenangkan dan menjawab dengan penuh semangat. Hal itu, merupakan salah satu dan hal yang paling penting dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. merangsang peserta didik belajar hal-hal kompleks hingga hal-hal mendetail sehingga dapat memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui sebuah pembelajaran dan pengalaman yang telah dilalui, akhirnya kemampuan berpikir sulit untuk dikembangkan. Peserta didik juga memiliki pemahaman yang rendah sehingga kreativitas berpikirnya juga rendah. Saat melakukan kegiatan belajar mengajar, guru

sangat kesulitan dalam menguji kreativitas berpikir pada peserta didik. Selain itu, sarana masih minim, sehingga sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Adapun upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitasnya, antara lain: 1) mengikuti seminar dan pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi dan kreativitas guru, dan 2) belajar secara otodidak. Hal tersebut diterangkan oleh bapak Nasihin (guru kelas) bahwa:

“kami sebagai guru selalu mengikuti seminar dan kegiatan pelatihan untuk menambah pengetahuan dan wawasan kami terkait proses pembelajaran. Selain itu, kami juga selalu belajar secara mandiri seperti membaca buku, menonton youtube, dan sebagainya”.

Ketersediaan sarana belajar pada sekolah sangatlah menunjang pendidikan dalam mencari beberapa model atau metode pembelajaran yang kreatif. Sarana dalam hal tersediannya ruangan misalnya, yang dapat digunakan untuk menerapkan sebuah kreativitas dalam berbagai bentuk sehingga tidak membosankan bagi siswa. Adapun sarana belajar yang kemudian menjadi salah satu factor pendukung kreativitas guru kelas V dalam proses pembelajaran, sebagaimana hasil wawancara oleh Irwan (guru kelas) bahwa:

“Adanya ketersediaan sarana, media pembelajaran, perangkat kurikulum dan alat perangkat lainnya yang diperlukan pada saat proses pembelajaran membuat kami tidak terlalu kesulitan saat mengajar. Selain itu, dari hasil pengamatan oleh peneliti, ditemukan juga bahwa di setiap ruangan cukup memadai untuk diterapkan sebuah model pembelajaran yang kreatif dikarenakan kondisi ruangan yang cukup luas untuk menata ruangan sesuai dengan kondisi siswa. Lingkungan yang kondusif pada umumnya memberikan kenyamanan pada siswa dalam melaksanakan pembelajaran, juga memiliki taman yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran terkhusus pembelajaran SBdP, yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan berada didalam ruangan terus menerus saat proses pembelajaran. Terkait bagaimana menciptakan lingkungan yang kondusif dalam proses pembelajaran sebagaimana hasil wawancara dengan Bahar (kepala sekolah) bahwa: “guru kelas V biasa melakukan proses pembelajaran SBdP di taman sekolah sehingga membuat siswa senang dan gembira, siswa juga tidak merasa bosan selalu berada didalam kelas”. Dari beberapa faktor pendukung tersebut dapat disimpulkan bahwa lima faktor pendukung itu memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain sehingga dapat menunjang kreativitas guru kelas V didalam proses pembelajaran SBdP.

Discussion

Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran SPDB. Upaya adalah salah satu usaha atau syarat untuk mencapai sesuatu maksud tertentu, usaha, akal, ikhtiar boleh juga dikatakan suatu kegiatan dengan mengarah tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai sesuatu (Zulkifli, 2018).

Terdapat beberapa kendala guru dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran sbdp peserta didik kelas V. Guru merupakan tenaga profesional yang

bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan (Babuta & Rahmat, 2019; Hakim & Azis, 2021). Pertama, guru belum bisa menguasai teknologi dengan baik.

Di zaman sekarang, guru dituntut harus bisa menggunakan teknologi dengan baik. Karena teknologi dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena teknologi sekarang, guru dapat menyajikan informasi atau materi ajar dalam bentuk yang variatif dan menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang sedang diajarkan (Kau, 2019; Khamim, 2021). Sehingga perlu adanya kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui gadget, seperti contohnya sebelum praktik peserta didik diajak untuk melihat tutorial membuat kerajinan yang terdapat di youtube.

Kedua, minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas pada peserta didik. Dengan adanya fasilitas yang lengkap, dapat dengan mudah peserta didik untuk berpikir kreatif, sarana dan prasarana yang ada sangat terbatas, sehingga pelaksanaan literasi tidak dapat berjalan dengan lancar.

Ketiga, kemampuan guru yang masih rendah. Dalam meningkatkan kreativitas pada peserta didik, peran guru sangat penting. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran tidak akan terus berkembang jika peran guru tidak maksimal (Agustang, 2022; Syahrul & Nurhafizah, 2021).

Pembelajaran yang menarik hingga mempengaruhi peserta didik hingga guru hanya dapat cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik tidak mendapat motivasi untuk kreatif. Contohnya ketika pendidik melakukan pembelajaran hanya dengan cara yang monoton yang kurang efektif untuk peserta didik hingga membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan konsentrasi belajar yang tidak dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik.

Keempat, guru kurang kreatif dalam membuat bahan ajar. Dalam pembelajaran guru harus kreatif saat pembelajaran. Dimana banyak guru yang belum bisa membuat pembelajaran terasa menarik. Misalnya saat materi tertentu peserta didik disuruh untuk membuat suatu kerajinan. Sehingga dengan adanya kegiatan tersebut dapat membuat kreativitas berpikir peserta didik meningkat. Contohnya bisa memanfaatkan barang-barang bekas seperti kardus menjadi suatu media pembelajaran, dengan barang bekas tersebut dapat dirancang berbagai macam media pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020; Vikiantika et al., 2021).

Akan tetapi sebagian besar pendidik belum maksimal memanfaatkan dan menciptakan suatu ide atau karyanya sendiri, guru lebih banyak menggunakan media yang tersedia dalam internet sesuai dengan tema yang di ajarkan pada proses pembelajaran. Hal ini di sebabkan karena kurangnya kreativitas pendidik dalam merancang media dari barang bekas, sehingga barang bekas yang ada di sekolah tersebut hanya di biarkan dan dijadikan barang sampah tanpa ada yang memanfaatkannya. Solusi

guru dalam mengatasi permasalahan dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik.

Ada beberapa solusi yang dilakukan guru. Pertama, guru memberikan tugas praktek. Dalam pemberian tugas kepada peserta didik, guru perlu memperhatikan beberapa hal seperti karakteristik peserta didik, sarana prasarana yang ada dan keadaan lingkungan disekitarnya, guru perlu meningkatkan pemberian tugas praktek kepada peserta didik sesuai materi yang diajarkan. Hal itu salah satu solusi yang dilakukan guru agar peserta didik terbiasa kreatif.

Kedua, guru membuat mind mapping. Metode mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan peserta didik didalam proses pembelajaran (Rahmatia et al., 2021; Susilawati, 2018). Guru dapat melakukan berbagai cara agar memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Membuat mind mapping sangat sesuai dengan karakter peserta didik yang suka dengan hal-hal yang berwarna, menarik, unik dan tidak monoton (Gao et al., 2022; Lestari, 2019; Nursoviani et al., 2020). Karena mindmapping merupakan sebuah peta konsep yang dibuat guru yang didalamnya terdapat inti dari materi yang diajarkan dalam bentuk yang variatif dan inovatif sehingga mudah dipahami peserta didik usia sekolah dasar (Buran & Filyukov, 2015; Kiong et al., 2012; Wulandari et al., 2019).

Ketiga, memberikan apresiasi kepada peserta didik. Apresiasi merupakan hal yang sederhana tetapi penting untuk dilakukan guru kepada peserta didik disetiap pembelajaran. Apresiasi adalah bentuk ucapan, tindakan atau hadiah sebagai penghargaan yang diberikan kepada seseorang yang telah berkontribusi dalam berbagai aktivitas (binti Bachtar, 2016). Sehingga guru harus meningkatkan kesadarannya bahwa penting baginya untuk memberikan apresiasi setiap pencapaian yang dilakukan peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan rasa semangat peserta didik disekolah. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan peranan model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, terdapat peningkatan yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Inkuiri dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Islam (Zulvawati et al., 2019). Penerapan Project Based Learning sangat mendukung kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi (Titu, 2015). Implikasi penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan berbagai model, metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik.

Simpulan

Dari hasil wawancara dan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sbdp di kelas V yaitu dapat merangsang kreativitas peserta didik disela pembelajaran, belajar sambil bermain, menghargai ide-ide yang disampaikan peserta didik, mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dan memberikan respon yang baik terhadap pertanyaan

maupun jawaban dari peserta didik. Beberapa kendala dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik yaitu guru belum bisa menguasai teknologi dengan baik, minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, kemampuan guru yang masih rendah serta guru kurang kreatif dalam membuat bahan ajar. Sehingga perlu adanya solusi dalam mengatasi kendala-kendala tersebut dengan cara guru memberikan lebih banyak tugas praktek kepada peserta didik agar senantiasa mengasah kreativitas berpikirnya, guru juga melakukan pembelajaran di luar kelas atau belajar dilingkungan taman agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan guru memberikan bentuk apresiasi kepada peserta didik agar peserta didik memiliki semangat didalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arifatun Ni'mah. (n.d.). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.
- Guntur, T. (2012). Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal dan Non Formal. Jurnal edukasi nonformal, 1(1), 199-207.
- Hasnidar, H., & Elihami, E. (2019). The management Model of National Character Education for Early Childhood Education through based on Democracy. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 3(1), 15-19.
- Khoirunnisa, N. (2014). Tugas Strategi Belajar Mengajar Bidang Studi: Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. Retrieved from <http://nuzululkhoirun.blogspot.co.id>.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. AlMurabbi, 3(1), 69–80. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>.
- Kurniawati, E., Arafat, Y., & Puspita, Y. (2020). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan melalui Manajemen Berbasis Sekolah. Journal of Education Research, 1(2), 134–137. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.12>.
- Kurniawati, L., Kadir, K., & Octafiani, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. ALGORITMA: Journal of Mathematics Education, 1(2), 86–102.

- Kuswariningsih, S. (2016). Korelasi Kebiasaan Belajar, Kreatifitas Belajar dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(3), 389–395. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/IPPI>.
- Lestari, T. P. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Metode Mind Mapping pada Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 37 – 42. <https://doi.org/10.17977/um009v28i12019p037>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Mulyasa, H.E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustika, D. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>.
- Pamadhi, H, dkk. (2012). *Pendidikan Seni di SD*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, H. (2012). *Pendidikan Seni: Hakikat, Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni, dan Pengajaran Seni Untuk Anak*. Yogyakarta: UNY Press.
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2022, pp. 162-172 179
- Ratna, N.K. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Rifa'I dan Anni, A. & Anni, C. T. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

- Rohidi, T.R. (2011). Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sari, K. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sd. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(1), 44. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.44-50>.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>.
- Slamet Rohmadi. (2023). Pentingnya pengembangan aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik di era kurikulum merdeka. Magelang.
- Sugiyono. (2005). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suherman, S., & Shafira, R. N. (2019). Filsafat Pendidikan Alfred North Whitehead: Membangun Pengetahuan yang Menyeluruh Mengenai Realitas. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 3(2), 11-21.
- Yandi Cindlir. (2023). Faktor Penghambat Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran.
- Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi. (2020). Memacu Kreatifitas Melalui Bermain. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksa.