

## **PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN KREATIF PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**

Dewi Safitri<sup>1</sup>, Yani Fitriyani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FIPST, Universitas Muhammadiyah Kuningan

<sup>2</sup>PGSD, FIPST, Universitas Muhammadiyah Kuningan

<sup>1</sup>dewisft1@gmail.com, <sup>2</sup>yanifitriyani@umkuningan.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe efforts to develop student creativity through creative learning in the subject of Natural and Social Sciences in elementary schools. The method used in this study uses descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were fifth grade students of SDN 2 Gandasoli. The results of the study indicate that varied learning based on experiments, projects, and the use of interactive media has proven effective in developing student creativity in schools. The main factors in supporting student creativity are innovative learning methods, and a supportive learning environment, while the inhibiting factors include limited facilities and infrastructure, lack of teacher training, and an overly dense curriculum. It can be concluded that creative learning in Natural Sciences has an important role in encouraging the development of student creativity in elementary schools.*

*Keywords: student creativity, creative learning, science, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran kreatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Gandasoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang bervariasi yang berbasis eksperimen, proyek, dan penggunaan media yang interaktif terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah. Adapun faktor utama dalam mendukung kreativitas siswa yaitu metode pembelajaran yang inovatif, serta lingkungan belajar yang mendukung, sedangkan faktor penghambatnya mencakup keterbatasan sarana prasarana, kurangnya pelatihan guru, dan kurikulum yang terlalu padat. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif dalam IPAS memiliki peran penting dalam mendorong pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: kreativitas siswa, pembelajaran kreatif, IPAS, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Perubahan paradigma pendidikan di abad ke-21 menuntut sistem pembelajaran peralihan dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik ke pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kurikulum yang dirancang saat ini menuntut sekolah untuk mengubah pendekatan ini. Oleh karena itu, pendidik harus dapat membuat rencana pembelajaran yang melibatkan kegiatan yang menantang siswa untuk melatih kreativitas dalam memecahkan masalah. Semua rencana pembelajaran harus mencakup kegiatan yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi (Mu'minah, 2021: 584).

Di tingkat sekolah dasar, pengembangan kreativitas menjadi aspek fundamental dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dasar adalah tingkat pertama dalam sistem pendidikan formal di Indonesia yang mengharuskan siswa menguasai beberapa aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor (Soro et al., 2024: 302). Sedangkan kreativitas itu sendiri merupakan sebuah proses mental seseorang dalam menghasilkan ide, metode, proses

yang berguna dalam berbagai bidang kehidupan untuk menyelesaikan persoalan tentunya bersifat, *fleksibel, estetik, integritas, sukses, diskontinuitas, dan deferensiasi* (Kusmiati et al., 2021: 116).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah sebuah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan benda mati yang berdampingan, mata pelajaran ini juga mengamati tentang keseharian manusia sebagai individu dan anggota masyarakat yang hidupnya berdampingan dengan lingkungan (Rindiani, 2024: 27).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Ratnasari et al., 2022: 661) mengatakan bahwa di sekolah saat berlangsungnya KBM biasanya memakai metode ceramah dan tanya jawab saja. Pembelajaran berdominan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif dan aktivitas pembelajaran secara berlangsung dikatakan rendah. Terbukti dengan siswa untuk maju ke depan banyak siswa yang menolak karena merasa malu untuk

menyampaikan pendapat mereka terkait materi yang disampaikan. Itu berakibat pada kreativitas siswa dalam berfikir kurang baik, selain itu penggunaan media pembelajaran pun masih kurang diterapkan.

Pembelajaran kreatif berarti menggunakan pendekatan baru dan inovatif untuk membuat pelajaran mudah dipahami dan menyenangkan. Pembelajaran kreatif adalah metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menjadi kreatif, baik dalam bertindak maupun berpikir (Prihastuti et al., 2021: 22). Guru dalam hal ini tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, terbuka, dan menantang. Pembelajaran kreatif menempatkan siswa sebagai subjek utama yang mengalami langsung proses pembelajaran melalui eksplorasi, diskusi, percobaan, dan kolaborasi.

Beberapa studi menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir dan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kemampuan

berpikir divergen siswa dibandingkan dengan model pembelajaran penemuan. Dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol, siswa dalam pembelajaran berbasis proyek menunjukkan lebih banyak kreativitas, orisinalitas, dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah. Ini menunjukkan bagaimana metode berbasis proyek dapat membantu siswa mengembangkan ide-ide baru dengan memecahkan masalah dunia nyata (Carlina Rini, Firdaus Daud, 2025: 50).

Demikian pula, berdasarkan penelitian (Nugraha et al., 2023: 46) pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kreatif dan kreatif. Kegiatan proyek dalam kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa dan memungkinkan mereka memperoleh pembelajaran yang bermakna dengan hasil yang lebih baik. Pendidikan berbasis proyek bertujuan untuk mendorong siswa untuk belajar lebih dalam melalui inkuiri dan peran guru sebagai fasilitator yang membantu siswa memperoleh pengalaman dan melakukan percobaan. Ini memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip dan membuat

pemahaman mereka sendiri. Menurut (Fitriyani et al., 2023: 99) dalam Pembelajaran kreatif, guru harus memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk menjadi kreatif dalam berpikir dan melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang rasional. Berpikir kritis, yaitu menemukan dan menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya atau memperbaiki sesuatu yang buruk, adalah dasar dari berpikir kreatif.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran kreatif adalah penciptaan suasana belajar yang aman, inklusif, dan mendukung. Lingkungan belajar yang suportif dapat mendorong siswa untuk lebih berani menyampaikan ide, tidak takut gagal, serta terbuka terhadap umpan balik. Dalam konteks ini, guru memiliki peran strategis dalam menumbuhkan iklim kelas yang positif. Faktor penghambat guru dalam mengembangkan kreativitas siswa meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu berupa pengalaman guru, kemampuan dan keterampilan guru. Sedangkan faktor eksternal yaitu peran orang tua siswa, sarana dan prasarana, dari kedua

faktor tersebut mempengaruhi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa (Pramudya & Wijayanti, 2024: 650).

. Pembelajaran IPS menuju era masyarakat 5.0 membutuhkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti jaringan internet dan media pembelajaran berbasis elektronik. Teknologi informasi memiliki dampak positif terutama pada perkembangan intelektual siswa, mereka dapat mengembangkan memori yang lebih baik, perhatian, imajinasi spasial, dan berpikir cepat (Utami D. V. & Asidiqi F. D., 2023: 24). Namun, guru tetap perlu bijak dalam memadukan teknologi dengan aktivitas pembelajaran aktif agar teknologi tidak menggantikan proses berpikir siswa.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat penting dilakukan guna membentuk karakter dan kompetensi abad ke-21. Akan tetapi, masih banyak tantangan yang harus dihadapi, terutama dalam hal kesiapan guru, pendekatan pembelajaran yang digunakan, serta fasilitas pendukung yang tersedia.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pembelajaran kreatif dalam mata pelajaran IPAS dapat dirancang dan diimplementasikan secara efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pendidikan dasar yang lebih humanistik, kontekstual, dan berorientasi masa depan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa deskriptif yang bersumber dari hasil pengamatan baik berupa tulisan, lisan atau perilaku dari subjek penelitian. Data deskriptif terbentuk dari hasil eksplorasi dan pemaknaan peneliti terhadap lingkungan sosial yang diteliti. Maka, konsep ini menjadi dasar dari penelitian kualitatif (Waruwu, 2024: 200). Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dilapangan, tahap analisis data, tahap pengecekan keabsahan data, dan tahap pelaporan. Sedangkan teknik

pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar observasi, kamera dan alat rekam. Adapun teknik analisis datanya meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini untuk memaparkan temuan penelitian di lapangan yang sudah dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Gandasoli Kecamatan Kramatmulya, Kabupaten Kuningan. Pemaparan ini berdasarkan tujuan utama penelitian untuk mendeskripsikan upaya pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Adapun pemaparan hasil dan pembahasan penelitian, sebagai berikut:

### **1. Tingkat Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS**

Mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan adanya teknik analisis data berdasarkan hasil wawancara terhadap kreativitas siswa

di lapangan subyek FR mengatakan sebagai berikut;

“Menurut saya kreativitas siswa itu sangat penting karena saya berharap keterampilan itu menunjang siswa dalam berkompeten kalau hanya sebatas penyampaian materi, hanya sebatas siswa membaca itu sepertinya kurang bermakna tetapi kalau siswa bisa mendapatkan informasi atau materi dengan keterampilannya itu menurut saya lebih bermakna bagi siswa.”  
(Wawancara FR, 26 Oktober 2024)

Dengan kondisi tersebut menggambarkan bahwa proses pembelajaran jika hanya mengandalkan metode ceramah, siswa menulis dan membaca saja pembelajaran belum bermakna maka perkembangan kreativitas siswa itu sangat penting dalam proses pembelajaran.

Maka, perlu adanya pembelajaran kreatif salah satunya menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan informatif serta dengan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa. Salah satunya dengan menggunakan media animasi berbasis model PBL, terbukti dalam hasil wawancara, sebagai berikut:

“Menurut saya media animasi menyajikan gambar-gambar yang bisa bergerak itu mampu menarik perhatian dan rasa ingin tau siswa terhadap media tersebut. Serta media animasi bisa mengemas materi dengan praktis yang mampu di pahami oleh siswa. media tersebut harus konkret, sederhana dan mudah di pahami berkaitan dengan hal-hal yang mungkin lebih konkret karena siswa berfikirnya hanya mampu berfikir konkret belum bisa ke hal-hal yang lebih abstrak. Apa gunanya media hanya menjelaskan secara teori saja, media tersebut harus bisa mengemas menggiring siswa untuk belajar. Jika ketepatan media tidak didukung dengan strategi yang baik dari gurunya maka tidak akan efektif.”  
(Wawancara FR, 26 Oktober 2024)

Hal tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran kreatif tentunya harus didukung dengan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan informatif tetapi media tersebut harus bersifat konkret dan didukung dengan strategi yang baik sebagai salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas siswa. Tetapi berdasarkan hasil di lapangan setelah penyebaran angket di kelas V di SDN 2 Gandasoli sebelum melakukan implementasi

pembelajaran kreatif, hasil analisis data menunjukkan bahwa yang terdiri dari 18 siswa berada pada 11,1% siswa dinyatakan baik dalam kreativitasnya dan 88,8% siswa dinyatakan cukup baik, maka kreativitas siswa dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar dapat menunjang tercapainya proses pembelajaran itu sendiri sesuai dengan tujuan belajar. Tentu nya pembelajaran harus lebih interaktif lagi itu perlu kolaborasi yang baik dari berbagai pihak.

Adapun indikator kreativitas siswa yang diukur meliputi:

a. Mengemukakan gagasan, pertanyaan dan jawaban

Pada pernyataan saya sering mengungkapkan ide atau pendapat dalam diskusi kelas. Dari 18 siswa, 1 orang mengatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut, 4 orang mengatakan tidak setuju, 12 orang mengatakan setuju, dan 1 orang mengatakan sangat setuju. Maka, dalam proses pembelajaran peneliti menganalisis tidak semua siswa aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran dikarenakan mereka merasa bosan, mengantuk dan konsentrasinya terganggu..

b. Dapat menghasilkan beberapa ide, jawaban, dan pertanyaan yang bermacam

Menggunakan pernyataan saya bisa memberikan lebih dari satu jawaban untuk satu pertanyaan. Dari 18 siswa, 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 8 orang menyatakan tidak setuju, 4 orang menyatakan setuju, dan 3 orang menyatakan sangat setuju. Oleh karena itu, peneliti melihat bahwa kreativitas siswa dalam berpikir kreatif perlu adanya perkembangan lagi karena sebagian siswa belum mampu menyelesaikan persoalan dengan cara yang beragam itu terjadi disebabkan karena siswa belum memahami materi yang di jelaskan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

c. Melihat dari sudut pandang yang berbeda

Pernyataan saya mencoba memahami masalah dari berbagai sisi sebelum mengambil keputusan. Dari 18 siswa, 4 orang menyatakan tidak setuju, 11 orang mengatakan setuju, dan 3 orang mengatakan sangat setuju. Maka dari pernyataan tersebut peneliti melihat bahwa tidak semua siswa dapat mengambil keputusan secara mandiri terhadap permasalahan yang mereka hadapi.

Oleh karena itu, guru memiliki tantangan dalam menyajikan model pembelajaran yang dikemas untuk melatih siswa dalam memecahkan permasalahan secara mandiri.

d. Mampu mengungkapkan hal-hal yang berbeda dan luar biasa

Pada pernyataan saya sering membuat cerita, gambar, atau karya yang unik dan berbeda. Dari 18 siswa, 1 orang menyatakan sangat tidak setuju, 9 orang menyatakan tidak setuju, 5 orang menyatakan setuju, dan 3 orang menyatakan sangat setuju. Oleh sebab itu, kebanyakan siswa belum mampu mengungkapkan hal-hal yang berbeda dan luar biasa disebabkan karena keterbatasan kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa dalam mengungkapkan hal-hal yang berbeda dan luar biasa, maka perlu adanya modifikasi dalam menyajikan proses pembelajaran yang bervariasi supaya siswa diberikan kesempatan dalam menciptakan sebuah karya untuk melatih kreativitasnya dalam penyajian yang berbeda.

e. Dapat mengembangkan produk

Kemudian, pada pernyataan saya mampu mengembangkan ide sederhana menjadi sesuatu yang lebih kompleks. Dari 18 siswa, 4 orang

menyatakan sangat tidak setuju, 9 orang menyatakan tidak setuju, 4 orang menyatakan setuju, dan 1 orang menyatakan sangat setuju. Dari data pernyataan tersebut peneliti melihat bahwa kebanyakan siswa belum mampu dalam mengembangkan sebuah produk yang sederhana menjadi sesuatu yang lebih kompleks, maka penting sekali guru dalam menyajikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk memberikan contoh dalam mengembangkan sebuah produk.

f. Mampu merincikan suatu objek secara detail

Terakhir, dalam menganalisis pada pernyataan pernyataan saya memperhatikan detail dalam menggambar, menulis, atau membuat sesuatu. Dari 18 siswa, 5 orang menyatakan tidak setuju, 9 orang menyatakan setuju, dan 4 orang menyatakan sangat setuju. Dengan demikian, hampir semua siswa dapat mengungkapkan idenya secara rinci tetapi perlu adanya perkembangan lagi agar siswa yang bisa melakukan hal tersebut bisa konsisten dan siswa yang belum mampu bisa berkembang untuk lebih baik lagi karena hal

tersebut memerlukan pembiasaan yang terlatih.



**Gambar 1.1 Data Hasil Angket Kreativitas Siswa**

Dapat disimpulkan dari hasil diagram batang yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa di SDN 2 Gandasoli yang telah dilakukan penyebaran angket dikelas V yang terdiri dari 18 peserta didik berada pada 11,1% peserta didik dinyatakan baik dalam kreativitasnya dan 88,8% peserta didik dinyatakan cukup baik, maka kreativitas siswa dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar dapat menunjang tercapainya proses pembelajaran itu sendiri sesuai dengan tujuan belajar.

## **2. Implementasi Pembelajaran Kreatif dalam IPAS**

Implementasi pembelajaran kreatif dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Gandasoli yang berjumlah 20 siswa, namun pada saat pelaksanaan siswa yang hadir berjumlah 18 siswa. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan

kreativitas siswa dalam pembelajaran kreatif mata pelajaran IPAS yang dikemas dalam media pembelajaran berupa video animasi berbasis model PBL yang bertemakan warisan budaya pada materi “Daerahku Kebanggaanku”. Pada saat proses implementasi berlangsung, dapat diamati bahwa guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan kreativitasnya.

Awal pembelajaran guru memberikan pertanyaan pemantik berupa apakah kalian tahu warisan budaya yang ada di daerah kalian? Siswa menjawab dengan berbagai jawaban dengan sangat antusias, seperti singa depok, alat musik angklung, dan lain-lain. Guru memberikan contoh permasalahan warisan budaya dengan solusinya untuk menstimulus siswa, tidak hanya itu saja guru memberikan media ajar berupa video animasi. Siswa memberikan antusias yang tinggi dalam mengeksplorasi video animasi tersebut, mereka menonton video tersebut dengan seksama dan tertib, mereka berdiskusi dengan teman sekelompok mengenai temuan baru yang berkaitan dengan warisan

budaya, setelah itu mereka diberikan tantangan mencari permasalahan yang dihadapi tentang perkembangan warisan budaya jawa barat dan mereka mencari solusi dari permasalahan tersebut agar warisan budaya bisa tetap dilestarikan.

Pada akhir proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk memaparkan hasil dari diskusi kelompoknya di depan kelas bahwa ada salah satu kelompok yang menjelaskan bahwa bahwa tarian jaipong itu memiliki keunikan karena tarian yang suka ditampilkan di upacara adat karena tariannya indah, dan pakaian yang dikenakan sangat indah dan bermacam-macam. Tetapi permasalahan yang ditemukan gerakannya susah untuk ditiru oleh anak sekolah dasar, maka solusinya harus adanya pelatih disekolah dasar agar siswa mampu mengenal tarian jaipong. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya interaksi antara guru dengan siswa selama pembelajaran berlangsung mencerminkan keberhasilan metode PBL (*Prablem Based Learning*) dalam mengembangkan kreativitas siwa serta menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif. Hasil implementasi diatas didukung dengan

adanya penelitian terdahulu menurut (Nursanti, D. N., Muslih, M., Nurd, A. M., & Ngazizah, 2022: 428)

Pembelajaran berbasis masalah juga dapat membantu pembelajaran berfikir kritis karena siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah melalui percobaan atau eksperimen. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.



Gambar 1.1 Implementasi pembelajaran kreatif

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Siswa**

#### **a. Faktor Pendukung**

##### **1) Metode Pembelajaran Inovatif**

Metode pembelajaran inovatif merupakan salah satu kunci utama dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Pendekatan-pendekatan seperti Project-Based Learning (PJBL), Discovery Learning, Problem-Based Learning, serta model STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Math) memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk

mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, menyelesaikan masalah nyata, dan menghasilkan produk kreatif.

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kurikulum memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas, berpikir kritis dan inovasi siswa. Oleh karena itu, implementasi metode ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif, yang akan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan yang akan datang (Zulfikar & Zulfikar, 2025: 49). Terbukti dalam hasil wawancara guru kelas yang mengatakan sebagai berikut:

“Menurut saya dilihat lagi dengan media dan model yang cocok atau tidak dengan materi yang kita bawakan. Menurut saya pribadi PBL ini sangat cocok digunakan karena PBL ini mengajarkan siswa untuk berfikir kreatif, memecahkan masalah, dan bekerja sama, dari situ saja sudah terlihat siswa dituntut untuk berkreatif itu seharusnya secara teori dan secara pendapat saya PBL ini bisa, serta buktinya sudah saya lakukan walaupun di materi yang lain. PBL mampu meningkatkan kreatifitas siswa, menjadikan siswa berantusias,

siswa tersebut yang tadinya diam saja mau tidak mau ikut membantu ikut berpikir dan bekerjasama secara sintaks juga memang menuntut siswa untuk aktif berfikir.”(Wawancara FR, 26 Oktober 2024)

Hal ini menggambarkan bahwa model PBL cocok dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran karena siswa berperan aktif dalam berfikir, bekerjasama, serta menyelesaikan permasalahan dengan mencari solusi secara mandiri kegiatan tersebut dapat merangsang perkembangan kreativitas siswa.

## 2) Lingkungan Belajar yang Mendukung

Lingkungan belajar yang aman, terbuka, dan suportif merupakan faktor penting dalam perkembangan kreativitas siswa. Lingkungan seperti ini memberi siswa kebebasan untuk berekspresi, berani mencoba hal baru, dan tidak takut melakukan kesalahan.

Menurut (Habbah & Husna, 2024: 25-26) menyatakan bahwa Pengelolaan kelas harus membuat lingkungan sekolah gembira atau menyenangkan. Dengan membuat hubungan antara guru dan siswa, guru dapat lebih mudah memimpin siswa

untuk mendorong dan memotivasi mereka untuk belajar.

### 3) Teknologi dan sumber belajar yang beragam

Pemanfaatan teknologi dan sumber belajar yang beragam juga berperan besar dalam memfasilitasi kreativitas siswa. Akses ke perangkat digital seperti laptop, tablet, internet, serta platform pembelajaran online memberi ruang bagi siswa untuk mencari informasi, membuat karya multimedia, belajar mandiri, dan berkolaborasi dalam proyek lintas kelas atau sekolah.

Menurut (Fauziah & Sulisworo, 2022: 84) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki banyak keuntungan, termasuk memastikan bahwa materi disampaikan dengan cara yang sama kepada siswa, mencegah siswa bosan, dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, yang dapat menghemat waktu dan tenaga. Dengan bantuan teknologi, pendidik dapat membuat berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media yang digunakan oleh pendidik dapat menjadi sumber pengetahuan bagi siswa dengan

tujuan penggunaan media tersebut oleh pendidik untuk membangkitkan minat dan prestasi belajar siswa.

#### b. Faktor Penghambat

##### 1) Keterbatasan sarana dan prasarana

Minimnya fasilitas pendidikan seperti laboratorium, perpustakaan, alat peraga, atau perangkat teknologi menjadi salah satu hambatan terbesar dalam mengembangkan kreativitas siswa, terutama di daerah terpencil atau sekolah yang belum berkembang. Tanpa sarana pendukung, siswa kesulitan untuk melakukan eksperimen, eksplorasi media kreatif, maupun kerja kelompok proyek.

Menurut (Saragih & Marpaung, 2024: 893) mencatat bahwa sekolah kekurangan fasilitas penting seperti infocus dan laptop yang sangat diperlukan untuk proses pembelajaran, terutama untuk menampilkan video sebagai bagian dari pengajaran. Meskipun sekolah memiliki beberapa infocus, namun jumlahnya terbatas sehingga tidak selalu tersedia untuk setiap mata pelajaran. Pernyataan di atas didukung dengan keadaan sekolah dilapangan berdasarkan hasil

wawancara subyek FR mengatakan sebagai berikut:

“Tantangan yang paling sering dihadapi yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai, sebetulnya fasilitas ini mudah tetapi tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang memadai, walaupun harus menggunakan secara pribadi saya tidak mempunyainya karena saya juga hanya mempunyai HP, laptop tetapi menurut saya laptop kurang efektif jika hanya menggunakan satu di dalam kelas minimal harus ada proyektor kendalanya lebih ke fasilitas.”

(Wawancara FR, 26 Oktober 2024)

## 2) Kurangnya pelatihan guru

Kreativitas siswa juga dapat terhambat apabila guru tidak memiliki keterampilan dan pemahaman yang cukup tentang strategi pembelajaran kreatif. Guru yang tidak mengikuti pelatihan terkini cenderung menggunakan metode mengajar yang monoton dan tidak mampu merancang pembelajaran inovatif. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kaku, membosankan, dan menurunkan semangat eksplorasi siswa. Hasil penelitian dari (Saragih & Marpaung, 2024: 900) menunjukkan bahwa pengembangan guru yang berkelanjutan dan berkelanjutan

menghasilkan perubahan yang signifikan dalam profesionalisme mereka.

## 3) Kurikulum yang padat

Kurikulum yang terlalu padat dan berorientasi pada capaian kognitif semata menjadi penghambat utama kreativitas. Ketika pembelajaran hanya berfokus pada penuntasan materi dan pencapaian nilai ujian, guru dan siswa tidak memiliki cukup waktu untuk melakukan eksplorasi, diskusi mendalam, atau kegiatan kreatif lainnya. Siswa hanya dikejar target dan kehilangan ruang untuk berpikir bebas. (Ripandi, 2023: 124) menjelaskan Kurikulum mencakup banyak aspek pendidikan yang lebih penting daripada hanya daftar mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

## E. Kesimpulan

Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar berada pada kategori cukup baik hingga baik, tergantung dengan metode pembelajaran yang digunakan. Tentunya pembelajaran yang bervariasi yang berbasis eksperimen, proyek, dan penggunaan media yang interaktif terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah. Adapun faktor utama

dalam mendukung kreativitas siswa yaitu metode pembelajaran yang inovatif, serta lingkungan belajar yang mendukung, sedangkan faktor penghambatnya mencakup keterbatasan sarana prasarana, kurangnya pelatihan guru, dan kurikulum yang terlalu padat. Tentunya pembelajaran kreatif dalam IPAS memiliki peranan penting dalam mendorong perkembangan kreativitas siswa di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- .Rindiani, G. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pembelajaran IPAS Kelas IV. *Repository. Unja*, 15(1), 37–48. [https://repository.unja.ac.id/62855/10/Skripsi\\_New\\_Fix\\_Gusnia\\_Rindiani\\_A1d120062.Pdf](https://repository.unja.ac.id/62855/10/Skripsi_New_Fix_Gusnia_Rindiani_A1d120062.Pdf)
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Nursanti, D. N., Muslih, M., Nurd, A. M., & Ngazizah, N. (2022). (2022). *Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning*. 9(2), 356–363.
- Ratnasari, N., Pgri, U., Rissa, M., Kurniawati, P., Pd, S., & Pd, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 660–665. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Zulfikar, M. D., & Zulfikar, R. J. (2025). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kolaborasi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Karang Anyar Langsa*. 1, 47–57
- Carlina Rini, Firdaus Daud, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *COCOS BIO Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 11(1), 45–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.111142> ISSN
- Fauziah, A. N., & Sulisworo, D. (2022). Pembelajaran Fisika dengan Memanfaatkan Teknologi Guna Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Genesis Indonesia*, 1(02), 79–86. <https://doi.org/10.56741/jgi.v1i02.93>
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>

- Habbah, E. S. M., & Husna, E. N. (2024). Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Pedagogi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.62872/vf2gr537>
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639–652. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 21–30. <https://doi.org/10.56972/jikm.v1i1.3>
- Ripandi, A. J. (2023). *JURNAL AL-WAHYU*. 1.
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 888–903. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.632>
- Soro, V. M., Itu, M. A., Lawe, Y. U., & Suzana, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Ips Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (Madu)*, 2(1), 300–309.
- Utami D. V., & Asidiqi F. D. (2023). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Sd Pada Era Disrupsi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(1), 23–30. <https://stkipsetiabudhi.ejournal.id/jpd%0AINTEGRASI>
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/%0A>