



# Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar

Arifatun Ni'mah<sup>1\*</sup>, Sukartono<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 12, 2022

Revised February 20, 2022

Accepted June 24, 2022

Available online July 25, 2022

### Kata Kunci:

Guru, Kreativitas Berpikir, Pembelajaran

### Keywords:

Teacher, Creativity Thinking, Learning



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

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Guru sangat kesulitan dalam menguji kreativitas berpikir pada peserta didik. Sarana prasarana masih minim, sehingga sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat peserta didik untuk berpikir kreatif saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Tujuan penelitian ini yakni untuk menganalisis upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi melalui uji keabsahan data, triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. 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 dengan cara guru 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 berbagai model, metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik.

## ABSTRACT

Teachers are very difficult in testing the creativity of thinking on students. Infrastructure facilities are still minimal, so it greatly affects the process of teaching and learning activities. This can be seen from the lack of interest of students to think creatively when teachers carry out teaching and learning activities in class. The purpose of this study is to analyze the teacher's efforts in increasing creative thinking in the learning of students in elementary schools. This research is a research using a qualitative approach with the type of phenomenological research. Data collection techniques used are through interviews, observation, and documentation through data validity testing, source triangulation and method triangulation. Data analysis techniques are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that there are several obstacles for teachers to increase the creativity of thinking in students, namely teachers have not been able to use technology well, lack of infrastructure, teacher abilities are still low, and teachers are less creative in making teaching materials. Efforts made by teachers in dealing with problems are by way of teachers respecting the ideas conveyed 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 teachers are expected to be able to use various models, methods and learning media in increasing students' creative thinking.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat (Alpian et al., 2019; Mitra & Purnawarman, 2019). Pendidikan juga salah satu hal yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun lingkungan (Sihombing et

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [arifatun909@gmail.com](mailto:arifatun909@gmail.com) (Arifatun Ni'mah)

al., 2021). Belajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh setiap individu atau kelompok untuk mengubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu (Kirom, 2017; E. Kurniawati et al., 2020). Proses kegiatan belajar mengajar, di sisi lain, adalah kegiatan pendidikan inti yang diprogramkan untuk dimasukkan dalam pelajaran. Perubahan tingkat pengetahuan, pemahaman, keterampilan atau sikap anak sebagai proses belajar dan proses belajar mengajar berlangsung di dalamnya (Mitra & Purnawarman, 2019; Sari et al., 2020). Proses pendidikan mencapai tujuan pendidikan yang tidak hanya membentuk perubahan perilaku peserta didik, tetapi juga meningkatkan pengetahuan anak yang ada. Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia kearah yang lebih baik, maju dan berkualitas (Babuta & Rahmat, 2019).

Sekolah berperan penting dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik (Triyanto dkk, 2019). Sekolah Dasar Negeri 06 Raja Pangkalan Bun merupakan sekolah yang sudah menerapkan kreatifitas berpikir pada setiap kegiatan. Akan tetapi belum berjalan dengan baik karena berbagai kendala. Kepala sekolah SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun selalu mengingatkan guru untuk selalu menerapkan kreatifitas berpikir dalam kegiatan belajar mengajar maupun di kegiatan yang lainnya. Namun, ternyata hal ini tidak berjalan sesuai dengan apa yang sudah diharapkan. Peserta didik di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun masih merasa takut dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya, 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 prasarana yang ada di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun masih minim, sehingga sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat peserta didik untuk berpikir kreatif saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Saat guru menjelaskan, peserta didik lebih banyak diam dibandingkan bertanya terkait materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu kreativitas berpikir di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun perlu ditingkatkan lagi.

Adanya permasalahan yang ada, guru harus mempunyai strategi khusus dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik. Adapun pendekatan yang dapat menjadi pertimbangan untuk digunakan dalam upaya guru dalam memperbaiki kualitas belajar peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ketika melakukan kegiatan pembelajaran maupun di kehidupan yang dijalani oleh peserta didik itu sendiri. Kreatifitas merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide atau gagasan melalui proses berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu yang menuntut pemusatan, perhatian, kemauan, kerja keras dan ketekunan (Kuswariningsih, 2016; Wulandari et al., 2019). Kreatifitas merupakan tuntutan pendidikan agar peserta didik bisa mengenali potensi dan kemampuannya sendiri (Herak & Lamanepa, 2019). Sehingga penting bagi peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang tertuang dalam pembelajaran yang mereka hadapi dengan solusi yang kreatif karena tidak selalu dapat diselesaikan dengan cara yang sama dengan sebelumnya. Hal ini juga mendorong peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, hingga membuat peserta didik akan mampu menemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang timbul dalam masyarakat karena terlatih untuk berpikir kreatif (Anjarsari et al., 2020; L. Kurniawati et al., 2020). Peran guru sangat besar dalam memicu kreatifitas peserta didik, dengan berpikir kreatifnya peserta didik dapat motivasi belajar yang tinggi tentu menjadi kemudahan untuk para guru. Selain akan membuat para guru lebih mudah dalam membimbing peserta didik melalui pembelajaran di sekolah, pencapaian hasil belajar yang maksimal pun tentu akan lebih mudah karena peserta didik memiliki inisiatif dan dorongan dari dalam diri untuk pencapaian yang maksimal tersebut. Begitu pula dengan peserta didik yang belajar untuk mencapai prestasi yang optimal dengan bimbingan dari orang-orang yang ada disekitarnya, mengingat dimana merupakan masa untuk mencari identitas diri, oleh sebab itu konsep diri mereka cenderung belum objektif (Saputra et al., 2021). Temuan sebelumnya menyatakan bahwa 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). Penelitian ini mempunyai tujuan yakni untuk menganalisis upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik di sekolah.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan alat pengumpulan data yang berbentuk narasi seperti hasil wawancara, hasil observasi dan dokumentasi (Zaluchu, 2020). Kemudian laporan disusun dari semua sumber yang didapat disertai dengan dukungan dari beberapa pendapat ahli. Penelitian kualitatif ini ditujukan untuk mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik di sekolah dasar.

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan fenomenologi. Menurut (Danastri & Desiningrum, 2016) pendekatan fenomenologi merupakan suatu cara atau metode dengan tujuan mendapatkan sebuah informasi dari segi tampilan yang disajikan. Peneliti dengan pendekatan fenomenologis menempatkan diri tidak hanya sebagai pelaku tetapi juga menempatkan diri sebagai manusia sejati yang mempunyai rasa dan empati dalam setiap situasi yang diamati. Fokus penelitian ini yakni yang berhubungan dengan upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. Lokasi penelitian terletak di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun yang terletak di Jl. Pakunegara No.35 Raja, Kecamatan Arut Selatan, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah. Informan dalam penelitian ini yakni kepala sekolah, guru kelas, dan beberapa peserta didik yang ada di SD tersebut. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari hingga Maret 2022. Sesuai dengan penelitian ini, dimana peneliti turut wajib dalam mengkaji lebih dalam sehingga peneliti hadir dalam pelaksanaan observasi dan wawancara di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun masih merasa takut dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya, 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 prasarana yang ada di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun masih minim, sehingga sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat peserta didik untuk berpikir kreatif saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Saat guru menjelaskan, peserta didik lebih banyak diam dibandingkan bertanya terkait materi yang sedang diajarkan. SD Negeri 06 Pangkalan Bun merupakan sekolah yang sudah menerapkan kemampuan berpikir pada pembelajaran. Ada beberapa metode atau cara yang digunakan guru dalam menerapkan kebiasaan berpikir kreatif pada peserta didik. Ada beberapa upaya yang dilakukan guru yakni dalam kegiatan belajar mengajar, guru selalu menerapkan kuis atau tanya jawab setelah selesai menjelaskan materi, merangsang kemampuan berpikir peserta didik melalui kegiatan membuat sebuah karya sesuai dengan materi yang sedang dibahas, dan di SD Negeri 06 Pangkalan bun juga selalu mengadakan kegiatan debat pada kelas IV untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

#### Pembahasan

Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik kelas IV di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. 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). Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa ada beberapa upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik kelas IV di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. Pertama, guru dapat merangsang kreativitas peserta didik disela pembelajaran. Sekolah merupakan salah satu jembatan bagi peserta didik dalam menimba ilmu (Supriyono, 2018). Didalam 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 yang disampaikan peserta didik. Peserta didik kelas IV SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun 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 IV di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. 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 (Biassari et al., 2021; Wandi & Mayar, 2019). 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 (Setiawan et al., 2021; Widiyanto, 2017). Hal itu, merupakan salah satu dan hal yang paling penting dalam menumbuhkan kreativitas berfikir peserta didik.

Kendala guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik kelas IV di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. 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 berpikir peserta didik melalui gadget. Kedua, minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik. Dengan adanya fasilitas yang lengkap, dapat dengan mudah peserta didik untuk berpikir kreatif. Di kelas IV SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun sarana dan prasarana yang ada sangat terbatas, sehingga pelaksanaan literasi tidak dapat berjalan dengan lancar.

Ketiga, kemampuan guru yang masih rendah. Dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik, peran guru sangat penting. Kreativitas berpikir 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 berpikir 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 membuat peserta didik berpikir kreatif. 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 kelas IV di SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun. 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. Di kelas IV SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun 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 berpikir dengan 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 karakteristik

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 Bachtiar, 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.

#### 4. SIMPULAN

Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada pembelajaran peserta didik di kelas IV SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun bahwa adapun upaya yang dilakukan guru 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. Di kelas IV SD Negeri 06 Raja Pangkalan Bun juga memiliki 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 kerativitas berpikirnya, guru membuat mindmapping agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan guru memberikan bentuk apresiasi kepada peserta didik agar peserta didik memiliki semangat didalam proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A. (2022). Teacher ' s Strategy for Increasing Students ' Creative Thinking Ability Through Open-Ended Learning in Elementary Schools Teacher ' s Strategy for Increasing Students ' Creative Thinking Ability Through Open-Ended Learning in Elementary Schools. *Journal of Etika Demokrasi*, 7(1), 98-108. <https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466>.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Babuta, A. I., & Rahmat, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis Dengan Teknik Kelompok. *AL- Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1-28. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.496>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- binti Bachtiar, E. S. (2016). Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.22202/jg.2016.v2i1.1395>.
- Buran, A., & Filyukov, A. (2015). Mind Mapping Technique in Language Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 206. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.010>.
- Danastri, N., & Desiningrum, D. (2016). Eksplorasi Pengalaman Stress Pada Individu Yang Berperilaku Bruksisme (Studi Kualitatif Dengan Pendekatan Fenomenologis). *Empati*, 5(4), 604-609. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15402>.

- Gao, X., Wang, L., Deng, J., Wan, C., & Mu, D. (2022). The effect of the problem based learning teaching model combined with mind mapping on nursing teaching: A meta-analysis. *Nurse Education Today*, 111, 105306. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105306>.
- Hakim, M. F. Al, & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1). <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–72. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1340>.
- Herak, R., & Lamanepa, G. H. (2019). Meningkatkan kreatifitas siswa melalui STEM dalam pembelajaran IPA Increasing Student Creativity Through STEM in Science Learning. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 4(1), 89–98. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/1047>.
- Hidayanti, W. (2020). Penggunaan metode think pair share dalam meningkatkan hasil belajar PPKn tentang kebebasan berorganisasi peserta didik di kelas V. *Jurnal Sinektik*, 3(2), 223–235. <https://doi.org/10.33061/js.v3i2.3992>.
- Kau, M. A. (2019). Teacher Competence in Developing Creativity Elementary School Students. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(2), 5276–5280. <https://doi.org/10.35940/ijeat.b2865.129219>.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.
- Khamim, M. (2021). Penerapan Media Online Berbasis Google Classroom dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pai di Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 2 Ponorogo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1, 27. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14657/>.
- Kiong, T. T., Yunos, J. M., Mohammad, B., Othman, W., Heong, Y. M., & Mohamad, M. M. (2012). The Development and Implementation of Buzan Mind Mapping Module. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.464>.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 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. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14071>.
- 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/JPPi>.
- 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>.
- 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>.
- Nursoviyani, 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>.
- 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., Pajariantanto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.
- Saputra, R. A., Hariyadi, A., & ... (2021). Pengaruh Konsep Diri dan Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 7(3), 1046–1053. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1337>.
- 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>.
- Setiawan, L., Sulistya Wardani, N., Intan Permana, T., & Kristen Satya Wacana, U. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1068>.
- 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>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Susilawati, E. (2018). Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 45–56. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.492>.
- Syahrul, & Nurhafizah. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>.
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 176–186.
- Vikiantika, A., Kurnia, I., & Rachmawati, D. N. (2021). Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5984–5994. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi*, 4(1), 363 – 370. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>.
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>.
- Zaluchu, S. E. (2020). Strategi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.46445/ejti.v4i1.167>.
- Zulkifli, Z. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170).
- Zulvawati, A., Isnaini, M., & Imtihana, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Islam Di Smp Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(1), 62–67. <https://doi.org/10.19109/pairf.v1i1.3011>.