

Pembelajaran yang Inovatif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif di Tingkat Sekolah Dasar

Penulis¹⁾

Abdul Fattah Nasution, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
e-mail: abdulfattahnasution@uinsu.ac.id

Penulis²⁾

Fina Safitri Nasution, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
e-mail: finanasution1012@gmail.com

Penulis³⁾

Rifda Ramadina, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
e-mail: rifdaramadina@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang kreatif memiliki peran penting agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses belajar. Inovasi dalam pembelajaran mendorong siswa dan pendidik untuk mengembangkan kemampuan di era digital, sehingga mereka dapat menghadapi kemajuan zaman. Banyak pengembangan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media digital yang mudah diakses, dengan perencanaan pembelajaran yang tidak hanya memperhatikan kebutuhan siswa, tetapi juga kebutuhan guru sebagai pendidik. Kreativitas dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar sangat penting untuk mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Jurnal ini membahas upaya perencanaan yang dilakukan oleh sekolah untuk mewujudkan pembelajaran inovatif guna menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif di tingkat sekolah dasar. Selain itu, jurnal ini membahas penggunaan media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah studi literatur, yaitu dengan menganalisis sejumlah jurnal dan artikel penelitian terdahulu yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian online dengan menggunakan Google Scholar, dan hasilnya disusun menjadi satu kesatuan jurnal yang komprehensif, membahas topik yang dipilih untuk dikembangkan.

Kata kunci : Pembelajaran Kreatif, Pembelajaran Inovatif.

ABSTRACT

Creative learning plays a crucial role in preventing students from feeling bored during the learning process. Innovations in education encourage both students and educators to develop skills in the digital era, enabling them to keep up with the advancements of the times. Numerous innovative educational developments leverage easily accessible digital media, incorporating lesson planning that considers not only the

students' needs but also the requirements of teachers as educators. Creativity in elementary school-level education is essential for fostering students' creativity and enhancing their learning motivation. This journal discusses the school's efforts in planning to realize innovative learning, aiming to create a creative learning environment at the elementary school level. Additionally, the journal explores the use of innovative and creative media in the learning process. The research method employed in this journal is literature review, involving the analysis of various previous journals and research articles that are relevant. Data collection is conducted through online searches using Google Scholar, and the findings are compiled into a comprehensive journal unit covering the selected topic for development.

Keywords: *Creative Learning, Innovative Learning.*

1. PENDAHULUAN

Perencanaan melibatkan pemilihan dan penggabungan pengetahuan, fakta, imajinasi, dan asumsi untuk merancang masa depan dengan tujuan menggambarkan hasil yang diinginkan, langkah-langkah yang diperlukan, dan perilaku yang dapat diterima dalam penyelesaian. Ini merupakan langkah awal dalam proses rasional yang optimis, didasarkan pada keyakinan bahwa perencanaan dapat mengatasi berbagai permasalahan. Sebelum membahas pembelajaran secara mendalam, penting untuk memahami esensi pendidikan itu sendiri, sesuai dengan undang-undang yang menegaskan bahwa pendidikan harus berakar pada nilai-nilai karakter bangsa dan budaya, serta terintegrasi dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar. Namun, dalam praktiknya, seringkali tenaga pendidik merasa kurang sabar karena beberapa kegiatan pembelajaran justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran inovatif mencakup metode yang baru dan menarik yang dapat membantu siswa mencapai kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Prinsip "Belajar itu menyenangkan" menjadi kunci dalam pendekatan inovatif, yang dapat

menghilangkan ketidakaktifan siswa, perasaan tertekan, risiko kegagalan, keterbatasan pilihan, dan rasa bosan.

Pembelajaran kreatif-produktif menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyajikan pemikiran kritis terkait dengan materi pembelajaran, sesuai dengan indikator dan kompetensi yang telah ditetapkan. Pemikiran kritis ini dapat diungkapkan melalui berbagai cara, baik lisan maupun tertulis, sambil menggali konsep yang dipelajari dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama. Siswa diberdayakan untuk mengkonstruksi konsep mereka sendiri dan membangun kepercayaan diri untuk menjadi kreatif.

Pembelajaran kreatif, di sisi lain, memanfaatkan metode baru dan kreatif untuk menyajikan materi pembelajaran agar mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini merangsang kreativitas siswa, baik dalam berpikir maupun bertindak, dengan memberikan elemen permainan sebagai penyegar dan pelengkap dalam proses pembelajaran formal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam metode kualitatif, data dikumpulkan dari konteks alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik gabungan,

dan analisis data bersifat induktif, dengan penekanan pada makna daripada generalisasi. Proses analisis data melibatkan langkah-langkah seperti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, yang merupakan teknik umum dalam analisis data kualitatif. "Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang digunakan untuk mendekati masalah dan mencari jawaban."

Dalam hal pengumpulan informasi, peneliti mengaplikasikan teknik studi literatur dengan mengambil data dari berbagai sumber, termasuk jurnal dan buku yang relevan serta mendukung topik penelitian, bersama dengan sumber tertulis lainnya. Secara esensial, desain pembelajaran merujuk pada penggunaan pembelajaran yang ideal dan sesuai dari berbagai komponen pembelajaran. Untuk merencanakan pembelajaran yang inovatif, instruktur dapat mempertimbangkan aspek-aspek seperti tujuan, materi pembelajaran, media, teknik, penilaian, dan iklim belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Inovatif

Desain pembelajaran merupakan suatu rencana untuk sistem pembelajaran yang disesuaikan dengan persyaratan dan tujuan pembelajaran, serta kerangka kerja pengangkutnya. Desain ini menjadi pedoman dalam implementasinya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif, dengan memperhatikan kendala-kendala yang mungkin dihadapi siswa dalam memperoleh pemahaman. Secara esensial, desain pembelajaran melibatkan penggunaan pembelajaran yang optimal dan sesuai dari berbagai elemen pembelajaran. Untuk menciptakan rencana pembelajaran yang inovatif, instruktur dapat fokus pada aspek-aspek seperti tujuan, materi pembelajaran, media, teknik pengajaran, penilaian, dan kondisi belajar siswa.

Para ahli pembelajaran memberikan saran dan masukan terkait identitas pembelajaran. Saran dan masukan ini mencakup perbaikan dalam memberikan identitas mata pelajaran agar lebih tepat, perluasan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan referensi, serta kebutuhan akan kesesuaian antara pengembangan karakter dalam RPP dengan model pembelajaran yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. (Anugraheni, 2018).

Seorang pendidik diharapkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menghibur, dinamis, inovatif, menarik, dan kreatif. Langkah-langkah ini mencakup penyajian materi yang mendorong pemikiran dan karya yang bersifat asli, imajinatif, beragam, dan memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang baru.

a) Pembelajaran dengan Konsep Imajinatif

Tindakan ini dimaksudkan agar ide-ide dan pemikiran para peserta didik dapat muncul. Salah satu contoh yang diimplementasikan oleh guru kelas atas adalah meminta peserta didik untuk menuliskan pengalaman pribadi mereka, termasuk mencatat cita-cita dan harapan mereka untuk masa depan.

b) Pembelajaran yang Merangsang Gagasan dan Karya Orisinal

Guru berusaha mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide dan karya yang kreatif dengan melibatkan mereka sepenuhnya dalam proses pembelajaran.

c) Penyajian Pembelajaran yang Bervariasi

Guru mengambil langkah-langkah agar pembelajaran tetap menarik dengan menyediakan variasi dalam penyampaian materi. Hal ini mencakup penggunaan pola interaksi, gaya mengajar, dan penyampaian pesan yang beragam.

d) Penilaian Secara Langsung

Penilaian guru juga dilakukan dengan cara menyuruh peserta didik untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya. Peserta didik membacakan hasil ringkasan cerita. Aktivitas ini dilakukan tidak hanya untuk menilai peserta didik, akan tetapi dapat juga membuat peserta didik lebih berani dalam menampilkan hasil karyanya (Oktaviani, 2014).

2. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pengajar untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, karakter, dan membentuk sikap dan keyakinan melalui proses pembelajaran. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang mendukung peserta didik dalam pencapaian pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melibatkan interaksi dan negosiasi antara dosen dan mahasiswa, melibatkan bahan ajar, model, strategi, media pembelajaran, serta elemen-elemen lain yang terkait dalam proses pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai upaya dosen untuk membimbing mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran serta mengaplikasikannya. Perlu dicatat bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran dan pengajaran, dimana pembelajaran adalah hasil interaksi antara dosen dan mahasiswa, sementara pengajaran merupakan kegiatan dosen saat memberikan materi pelajaran kepada mahasiswa. Pembelajaran juga merupakan suatu sistem yang diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran

mahasiswa di lingkungan kampus. (Yuwono & Mirnawati, 2021).

Istilah kreatif, kreasi, dan kreativitas memiliki makna yang erat hubungannya. Kreasi merujuk pada hasil buatan, desain, ciptaan, komposisi, karya, produk, susunan, rekaan, perakitan, penemuan, penciptaan, dan inovasi. Kreativitas, di sisi lain, mencakup daya cipta, produktivitas, dan inspirasi. Sedangkan, creator mengacu pada seseorang yang memberikan inspirasi, memiliki daya cipta, menjadi penemu, pencipta, pencetus, atau pendiri.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan instruktur untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan merangsang kreativitas siswa guna mencapai tujuan pembelajaran, contohnya melalui pemanfaatan teknologi digital. Kemampuan mahasiswa dalam berinovasi bergantung pada kemampuannya membayangkan bagaimana mengubah materi teori instruktur menjadi kenyataan dengan menggunakan teknologi digital. Dengan kata lain, imajinasi merupakan konsep dan konstruksi pemikiran yang digunakan untuk mewujudkan gagasan dan ide yang sudah terpikirkan. Siswa secara keseluruhan dianggap sebagai siswa yang kreatif, namun tidak semua dari mereka dapat mengembangkan kreativitas mereka hingga mencapai potensi maksimal. (Sanjaya et al., 2022).

Pembelajaran kreatif dan produktif didasarkan pada Teori Belajar Kognitif, yang melibatkan tokoh-tokoh seperti Piaget, Bruner, dan Ausubel. Ketiganya memiliki fokus yang serupa, yaitu menyoroti pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Piaget, seperti yang diungkapkan oleh C. Asri Budiningsih, menyatakan bahwa mengaktifkan siswa secara optimal adalah kunci untuk mencapai proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman yang efektif. Sementara itu, Bruner memberikan lebih banyak kebebasan kepada siswa dengan pendekatan belajar induktif yang mengharuskan pengulangan

yang intensif. Di sisi lain, Ausubel lebih fokus pada struktur disiplin ilmu dan lebih menekankan cara berpikir deduktif dalam proses pembelajaran (Purwo, 2020).

Salah satu prasyarat untuk menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan produktif adalah memberikan kebebasan kepada siswa. Kebebasan ini mencakup kebebasan untuk belajar dan menemukan konsep dari pengalaman belajar mereka, serta mencoba menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan dalam konsep kreativitas adalah pendekatan sosial psikologis yang meyakini bahwa kreativitas individu merupakan hasil dari interaksi sosial yang berkelanjutan, di mana potensi dan kepribadian, keduanya saling memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan (Budiwati, 2006).

Pembelajaran kreatif melibatkan penggunaan metode baru yang unik dan kreatif agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan disertai kesenangan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran kreatif bertujuan untuk merangsang siswa agar dapat mengekspresikan kreativitasnya, baik dalam berpikir maupun dalam tindakan. Dalam konteks pendidikan formal, penggunaan game sebagai elemen tambahan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Pembelajaran kreatif dimulai dengan penerapan teknologi, seperti penggunaan laptop untuk memutar film, memperkenalkan tarian daerah, menyajikan lagu-lagu kebangsaan dan daerah, serta memperkenalkan profil pahlawan nasional (Prihastuti et al., 2021).

3. Media atau Model Pembelajaran Inovatif Guna Menciptakan Pembelajaran Kreatif

Pengembangan Media Pembelajaran Manfaat dan fungsi media adalah sebagai alat bantu dan sumber belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan media yang bervariasi dan sesuai dengan

kegiatan pembelajaran, maka akan memperlancar pemberian informasi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal pemilihan media Mahnun (2012) menjelaskan bahwa pemanfaatan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, ketepatan pemilihan media, mampu memperjelas materi pelajaran, dan sesuai dengan kemampuan dan pola belajar peserta didik serta dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik (Haryanto, 2007).

Kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. 1) Membuat Media Sendiri Dalam melaksanakan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kreatif dan produktif merupakan tindakan yang diberikan dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Pada dasarnya, tahap-tahap pembelajaran kreatif dan produktif dalam penelitian ini adalah orientasi, eksplorasi, interpretasi, rekreasi, dan evaluasi (Oya & Budiningsih, 2014).

Inovasi terjadi ketika seseorang memanfaatkan alat baru dan teknologi baru. Inovasi bergantung pada kemampuan kritis dan kemampuan mutakhir dimana perusahaan tidak boleh terlalu bergantung pada penerimaan pengetahuan eksternal. Kemampuan kritis dan kemampuan mutakhir, tingkat penerimaan pengetahuan diantara mitra rantai suplai berpengaruh positif terhadap inovasi. Konsep kapabilitas dinamis mengacu pada proses dan menekankan pada gagasan untuk meningkatkan kinerja. Keyakinan guru mempengaruhi tujuan, bahan ajar, pola interaksi kelas, peran, praktik kelas dan lain-lain. Oleh karena itu, memperbarui kepercayaan mengajar adalah prasyarat inovasi pembelajaran. Guru harus memperbarui keyakinan mereka dan mengadopsi model pengajaran baru untuk

memenuhi tuntutan inovasi (Khayati & Sarjana, 2015).

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

a) Pengembangan Media Pembelajaran

Manfaat dan fungsi media adalah sebagai alat bantu dan sumber belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan media yang bervariasi dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran, maka akan memperlancar pemberian informasi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal pemilihan media Mahnun (2012) menjelaskan bahwa pemanfaatan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, ketepatan pemilihan media, mampu memperjelas materi pelajaran, dan sesuai dengan kemampuan dan pola belajar peserta didik serta dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik. Kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yaitu bisa dengan membuat media sendiri, memodifikasi media pembelajaran, serta mengkombinasikan media guru dan karya peserta didik (Fahrurrozi, 2022).

b) Pengembangan Sumber Belajar

Sumber belajar seperti perpustakaan sekolah dimanfaatkan peserta didik untuk membaca buku-buku pilihan dan buku pelajaran, membaca surat kabar dan majalah, mencari bahan pelajaran yang ditugaskan oleh guru, dan sebagai tempat belajar peserta didik. Selain itu, terkadang guru menyuruh kepada peserta didik untuk mencari media

belajar sendiri misalnya peserta didik disuruh mencari bahan pelajaran internet. Peserta didik-peserta didik juga kadang diberi tugas membuat laporan berita dirumah masing-masing dengan menggunakan sumber belajar milik peserta didik seperti televisi. Peserta didik-peserta didik juga kadang disuruh mencari bahan materi di surat kabar dan majalah, atau pada buku cerita anak. Yang mana untuk memperoleh sumber belajar itu bisa dengan memanfaatkan lingkungan, memanfaatkan objek yang sering dijumpai peserta didik, serta memanfaatkan pengalaman peserta didik.

Kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber belajar yaitu; (1) mampu menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan alat atau media yang sudah ada, (2) mampu mengembangkan sumber belajar dengan memanfaatkan sumber belajar apa saja, (3) menyesuaikan kondisi belajar peserta didik dengan kejadian tempa hidup peserta didik, (4) mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media apa adanya, serta (5) memanfaatkan media secara efektif dan efisien (Suciati, 2018).

4. Upaya yang Dapat Dilakukan Sekolah dalam Pembelajaran Inovatif Guna Menciptakan Pembelajaran Kreatif

Upaya-upaya tersebut seperti menyajikan materi pembelajaran yang menuntut gagasan dan karya orisinal, imajinatif, bervariasi, dan pembelajaran yang sifatnya baru. a) Pembelajaran dengan Konsep Imajinatif Pembelajaran yang kreatif merupakan pembelajaran yang bersifat imajinatif, tetapi tidak lepas dari tumpuan realitas. Hal ini sesuai dengan penjelasan Piirto (2011) bahwa salah satu ciri kepribadian kreatif adalah “alternate

between imagination and fantasy, and a rooted sense of reality". Maksudnya bahwa orang yang kreatif melakukan imajinasi dan fantasi, tetapi tidak lepas dari realitas. Upaya ini dilakukan agar pemikiran dan gagasan-gagasan peserta didik dapat bermunculan. Salah satu contoh yang dilakukan guru kelas atas ialah menyuruh peserta didik menulis tentang pengalaman peserta didik, dan menulis catatan yang berisikan cita-cita dan harapan peserta didik ke depan. b) Pembelajaran yang Merangsang Gagasan dan Karya Orisinal Pembelajaran kreatif, menuntut gagasan-gagasan dan karya-karya orisinal. Setiap penyajian pembelajaran harus menghasilkan sebuah gagasan dan karya yang orisinal. Untuk mengaktualisasikan hal tersebut, guru kelas memberikan pekerjaan yang sifatnya individu. Misalnya guru menyuruh peserta didik membuat poster tanpa melihat contoh yang ada di dalam buku peserta didik (Fitriyani et al., 2021).

Penyajian Pembelajaran yang Bervariasi Dalam menyajikan pembelajaran harus menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aktivitas yang dilakukan guru agar pembelajaran tidak membosankan adalah dengan menyajikan pembelajaran yang bervariasi. Guru menyajikan pembelajaran dengan pola interaksi yang bervariasi, gaya mengajar yang bervariasi, dan menguraikan pesan yang bervariasi (Andini et al., 2021).

Hasil penelitian didapat dari penelitian di beberapa sekolah yang mana peneliti menggali informasi sejauh mana tingkat sekolah dasar yang bersumber dari artikel atau jurnal yang penulis baca dan teliti yakni menerapkan pembelajaran inovatif seperti penggunaan media pembelajaran yang relevan yang dapat mengkombinasikan dengan kebutuhan peserta didik tingkat sekolah dasar pada umumnya yang masih membutuhkan adanya pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan atau lebih tepatnya dengan ice

breaking ataupun brainstorming. Dan juga perlu dipahami ialah bahwa penerapan pembelajaran yang inovatif ini dapat dilaksanakan dengan kompetensi guru atau tenaga pendidik selaku pengajar di kelas serta lengkapnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah barulah pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat diimplementasikan secara baik, juga efektif dan efisien.

4. KESIMPULAN

Dari beberapa pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya desain pembelajaran adalah rencana untuk sistem pembelajaran tergantung pada persyaratan dan target pembelajaran serta kerangka pengangkutannya sehingga berubah menjadi acuan dalam pelaksanaannya untuk membuat pembelajaran yang menarik dan efektif dengan membatasi kesulitan siswa dalam mendapatkan pembelajaran. Pembelajaran kreatif yang dilakukan diawali dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi diantaranya yaitu menggunakan laptop sebagai media memutar film, lagu, animasi, dan lain sebagainya. Inovasi terjadi ketika seseorang memanfaatkan alat baru dan teknologi baru. Inovasi bergantung pada kemampuan kritis dan kemampuan mutakhir

Pembelajaran dengan Konsep Imajinatif Pembelajaran yang kreatif merupakan pembelajaran yang bersifat imajinatif, tetapi tidak lepas dari tumpuan realitas. Penyajian Pembelajaran harus menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aktivitas yang dilakukan guru agar pembelajaran tidak membosankan adalah dengan menyajikan pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., &

- Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Anugraheni, I. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2351>
- Budiwati, N. (2006). Model Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Bidang Studi Ekonomi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53, 160.
- Fahrurrozi, dkk. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar*. UNJ Press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=u-yKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pembelajaran+kreatif+sekolah+dasar&ots=YoAAatOMBEG&sig=Q8WqiHUUpn62WOt76-g0AGNVHisA&redir_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran+kreatif+sekolah+dasar&f=false
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Haryanto, D. P. (2007). Inovasi Pembelajaran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 16(VIII), 102–119. <https://doi.org/10.21009/pip.162.11>
- Khayati, N., & Sarjana, S. (2015). Self-Efficacy And Creativity To Teacher Innovation. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(3), 243–261.
- Oktaviani, Y. (2014). Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2(1), 808–831.
- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). Peningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif Dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2649>
- 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>
- Purwo, S. (2020). Peran Gerakan Literasi Sekolah Dalam Pembelajaran Kreatif-Produktif Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Sanjaya, A., Tefbana, A., & Nainggolan, D. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Luxnos*, 8(2), 268–278. <https://doi.org/10.47304/jl.v8i2.265>
- Suciati, S. (2018). Employing Digital Learning for Fostering Innovative Creativity. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 145–154.
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015–2020.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1108>