

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data dan temuan di lapangan baik melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka peneliti akan membahas masalah tentang ini, yaitu:

1. Jenis-jenis Kreativitas Belajar yang Dapat Ditingkatkan melalui Media Pembelajaran di SDIT Empat Mei Pare

Kreativitas ialah keahlian seorang buat melahirkan suatu yang baru, berbentuk gagasan ataupun karya nyata, dalam wujud identitas *apititude* ataupun *non apititude*, dalam karya baru ataupun gabungan dengan hal-hal yang relatif berbeda dengan apa yang sudah ada. Kreativitas mempunyai nilai penting dalam kehidupan. Dengan demikian, seorang bisa melaksanakan pendekatan secara bermacam-macam dengan beragam mungkin penyelesaian terhadap sesuatu percobaan. Dalam proses pembelajaran peserta didik diupayakan harus mengembangkan aktifitas, kreativitas, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membuat mereka percaya diri dan mengurangi rasa takut.¹ Jenis-jenis kreativitas belajar sangat beragam sekali. Berdasarkan hasil penelitian, jenis-jenis kreativitas belajar yang dilakukan siswa di SDIT Empat Mei antara lain:

a. Kreativitas menulis

¹Zulvawati, 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), hal. 64.

b. Kreativitas menggambar

c. Kreativitas berbicara

d. Kreativitas motorik

Berdasarkan hasil penelitian, jenis-jenis kreativitas yang dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran di SDIT Empat Mei adalah sebagai berikut:

Yang pertama, Kreativitas Menulis. Kreativitas menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa Indonesia yang dikembangkan di Sekolah Dasar. Kemampuan ini memiliki aspek nilai tertinggi dibandingkan aspek yang lainnya. Alasannya, kreativitas menulis adalah kemampuan untuk mencapai tugas-tugas perkembangannya. Kreativitas menulis adalah salah satu kreativitas berbahasa yang produktif dan ekspresif dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.² Kreativitas menulis berkaitan dengan tulis menulis. Menuangkan ide dan gagasan pokok untuk menarik perhatian pembaca.

Kreativitas menulis di SDIT Empat Mei biasanya dilakukan pada mata pelajaran Tematik uatan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Contoh kreativitas yang pernah dilakukan oleh siswa di SDIT Empat Mei adalah menulis puisi, geguritan, membuat cerita. Upaya guru di SDIT Empat Mei dalam meningkatkan jenis kreativitas tersebut adalah menggunakan media video tentang puisi atau geguritan atau menggunakan media gambar yang dapat merangsang kreativitas siswa.

²Lestari, A. W., Pratiwi, Y., & Mudiono, A. (2017). Peningkatan Kreativitas Menulis Narasi Melalui Penerapan Kooperatif Model Rally Coach Berbantuan Media Gambar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1220-1225.

Yang kedua, Kreativitas Menggambar. Kreativitas menggambar adalah kreativitas yang berhubungan dengan menggambar. Menggambar merupakan salah satu dari kecerdasan visual spasial. Proses menggambar dilakukan dengan cara menuangkan apa yang ada dalam pikirannya (imajinasi) ke dalam bentuk coretan yang memiliki makna. Kegiatan menggambar berkaitan erat dengan koordinasi yang baik antara mata dengan tangan. Oleh karena itu kreativitas menggambar sangatlah penting untuk ditingkatkan, karena melalui kreativitas menggambar anak belajar mengembangkan pengetahuannya dan mengungkapkan imajinasinya yang ia peroleh dari lingkungan.³ Kreativitas ini hampir sama dengan kreativitas menulis, tetapi hasilnya lebih dominan berupa gambaran.

Di SDIT Empat Mei, upaya guru dalam meningkatkan kreativitas ini yaitu dengan menggunakan media visual seperti gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, membawa contoh langsung benda yang berkaitan dengan materi, dan lain-lain. selain itu juga menggunakan media audio visual yaitu berupa video atau film animasi. Contoh kreativitas menggambar yang pernah dilakukan oleh siswa di SDIT Empat Mei adalah menggambar peta, menggambar poster, menggambar bagan, dan lain-lain.

Yang Ketiga, Kreativitas Berbicara. Kreativitas berbicara berhubungan dengan penggunaan lisan, penyampaian ide atau gagasan

³ Girsang, M. L., & Samosir, J. (2019). Pengaruh metode bercerita terhadap kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 4(2), 17-26.

secara luwes atau lancar. kemampuan berbicara secara formal tidak dimiliki seseorang secara instan. Kemampuan berbicara yang perlu dikembangkan tidak sekedar berkaitan dengan penampilan, tetapi juga kreativitas siswa dalam mengembangkan ide saat praktik berbicara.⁴ Dalam meningkatkan kreativitas berbicara pada siswa, perilaku keberanian serta percaya diri untuk mengatakan gagasan secara lisan juga butuh dicermati oleh guru.

Di SDIT Empat Mei kreativitas berbicara juga sangat diperhatikan oleh guru. Upaya guru SDIT Empat Mei dalam meningkatkan kreativitas berbicara menggunakan media audio visual, misalnya dengan menayangkan video membaca puisi, geguritan, membaca berita, dan lain-lain. Selain itu di SDIT Empat Mei juga memiliki program bernama One Day in English/Arabic, program tersebut berisikan lomba-lomba *public speaking* seperti lomba membaca berita, *story telling*, membaca puisi, dan lain-lain. Program tersebut biasanya diadakan setiap semester.

Yang keempat, Kreativitas motorik. Kreativitas motorik berkaitan dengan kegiatan motorik atau keterampilan siswa. kreativitas ini berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Kreativitas jenis ini sangat penting

⁴ Ulfyani, S. (2016). Pemaksimalan Peran Guru dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(2), 105-113.

untuk dimiliki dan diasah oleh siswa karena berkaitan dengan gerakan-gerakan tubuh.⁵

Kreativitas motorik siswa juga sangat diperhatikan oleh guru di SDIT Empat Mei, karena kreativitas dan keterampilan motorik siswa sangat penting untuk kedepannya. Oleh karena itu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas tersebut dengan mengajak siswa membuat Alat permainan edukatif yang kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran, selain itu guru juga pernah mengajak siswa membuat kolase dari biji-bijian yang ditempel di kertas dengan kreativitas masing-masing siswa.

Dari penelitian diatas, menguatkan pendapat dari Nasution bahwa jenis jenis kreativitas belajar yang dilakukan siswa banyak ragamnya. Jenis-jenis kreativitas belajar siswa meliputi : 1). *Visual activities* yaitu yang ada kaitannya dengan melihat/memperhatikan, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan sebagainya. 2). *Oral activities* yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan lisan, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, dan lain-lain. 3). *Listening activities*, contohnya mendengarkan uraian, puisi, pidato, musik, dan lain-lain. 4). *Writing activities* adalah kegiatan yang berhubungan dengan menulis, contohnya memnulis ceritak, karangan, laporan, dan sebagainya.⁶

⁵ Roostin, E. (2020). Upaya Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membatik Sederhana. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 66-79.

⁶Nasution, *Membina Kreativitas Siswa dalam Belajar*, (Jakarta; Balaipustaka, 1994), hal.150.

2. Media yang Paling Efektif Digunakan untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di SDIT Empat Mei Pare

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, sedangkan kereativitas belajar adalah merupakan kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru sehingga dapat memecahkan masalah-maslah yang membuat peserta didik mampu mengembangkan konsep-konsep atau gagasan siswa sendiri. Dalam proses pembelajarn peserta didik diupayakan harus mengembangkan aktifitas, kreativitas, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membuat mereka percaya diri dan mengurangi rasa takut.⁷

Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belaja siswa salah satunya menggunakan pemanfaatan media pembelajaran. Di dalam setiap pembelajaran, peran media pembelajaran sangat penting adanya. Namun dalam memilih media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi, selain itu media juga harus menarik agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, media yang digunakan guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di SDIT Empat Mei Pare, adalah sebagai berikut:

Yang pertama, adalah media *mind mapping*. *Mind mapping* adalah materi yang diberikan oleh guru dalam bentuk kata kunci atau gambar-gambar yang menarik yang disajikan dalam bentuk cabang-cabang dengan

⁷Zulvawati, 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), 64.

berbagai imajinasi kreatif sehingga mudah untuk dipahami dan diingat. Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran sangat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran karena siswa mengetahui arah pembelajaran yang dan mengetahui kaitan atau hubungan antara materi satu dengan yang lain. Pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa karena dalam prosesnya dapat terbentuk pola pikir kreatif siswa dimana siswa mampu memikirkan dan menemukan sesuatu yang baru, menciptakan gagasan-gagasan baru dan mampu memandang suatu masalah dari sudut pandang.

Di SDIT Empat Mei, penggunaan media pembelajaran *mind mapping* sudah dipakai sejak lama. Siswa-siswi di sekolah tersebut sangat antusias apabila guru menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran, sehingga media tersebut dapat digunakan sebagai upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. *mind mapping* dibuat dengan menggunakan aplikasi pembuatan *mind mapping* di laptop, kemudian setelah guru membuat media tersebut kemudian di cetak dan dibagikan kepada siswa-siswa di SDIT Empat Mei. Selain menggunakan aplikasi, guru biasanya juga membuat secara manual di papan tulis.

Mind mapping sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide atau kreativitas terpendam yang siswa miliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. ditinjau dari segi waktu juga dapat mengefisienkan penggunaan waktu dalam mempelajari suatu informasi. Karena pada

media ini menyajikan gambaran menyeluruh atas suatu hal, dalam waktu yang lebih singkat.⁸

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alen Putri hasil penelitiannya menunjukkan ada peningkatan disetiap siklusnya yaitu siklus I terdapat 24 siswa dengan nilai 58,5 masuk dalam kategori kreatif, dan 17 siswa dengan nilai 42,5 masuk dalam kategori cukup kreatif, sedangkan kategori sangat kreatif belum ada siswa yang memenuhi kategori tersebut, karena siswa tengah kebingungan dalam menyelesaikan gambar *mind mapping*. Pada siklus II terdapat 11 siswa dengan nilai 26,8 yang masuk dalam kategori kreatif, 24 siswa dengan nilai 58,5 masuk dalam kategori sangat kreatif, dan 6 siswa dengan nilai 14,6 masuk dalam kategori cukup kreatif. Secara klasikal kreativitasnya sudah mengalami peningkatan sebesar 85,35.⁹

Yang kedua, penggunaan media *power point*. Media *power point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft. Powerpoint dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik.¹⁰ Media *power point* termasuk salah satu jenis media visual. Media visual sangat berkaitan dengan indera penglihatan.

⁸Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kelas III Kabupaten Ngada Flores. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 176-182

⁹Alen Putri Sonita, *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh*, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2016), hal. 89-90

¹⁰Sarah Hestika, *Keefektifan Multimedia Power Point terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Perubahan Kemampuan Bumi Siswa Kelas IV SDN Harjosari Tegal*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), hal. 35-36

Media *power point* banyak digunakan karena pengoperasiannya yang mudah, dan semua orang mampu untuk membuat *power point*.

Di SDIT Empat Mei penggunaan media *power point* merupakan salah satu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. pertama-tama guru menyiapkan materi terlebih dahulu yang akan disampaikan pada pembelajaran. kemudian materi tersebut dirangkum dan dimasukkan dalam *power point*, dan diberi animasi atau gambar-gambar agar menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Oleh karena itu pembuatan materi melalui media *power point* dapat dikemas semenarik mungkin, yaitu dengan memberi tambahan seperti animasi atau gambar yang dapat menimbulkan perhatian dan ketertarikan siswa akan materi yang disampaikan oleh guru, yang tentu saja akan berdampak terhadap kreativitas belajar siswa.

Yang ketiga, Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah alat-alat yang dirancang dan dibuat untuk menjadi media belajar agar mendapatkan pengalaman belajar, sekaligus bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran alat permainan edukasi mempermudah dan memberikan kesempatan pada anak untuk berpikir imajinasi, berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah. Permainan edukatif tidaklah harus mahal tetapi dari bahan-bahan yang sederhana pun bisa dibuat. Prinsip

bermain adalah menarik, menyenangkan, dan ada kreativitas. Salah satu produk kreativitas yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif dapat memberikan kesempatan kepada seorang siswa untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹¹

Membuat alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu upaya guru di SDIT Empat Mei dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya dalam bentuk kreativitas motorik dengan menggunakan media pembelajaran. salah satu alat permainan edukatif yang pernah dibuat oleh siswa dan guru di SDIT Empat Mei adalah membuat mainan mobil-mobilan dari botol plastik yang digunakan sebagai eksperimen perubahan energi angin menjadi energi gerak. Media ini dapat meningkatkan kreativitas motorik siswa, karena media ini dibuat dengan kreaititas siswa sendiri.

Dari penelitian diatas dikuatkan dengan penelitian oleh Yunita Septiarti, bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif sangat layak digunakan, ini dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli media dengan kategori “Sangat baik” (layak), uji coba lapangan dengan kategori “Baik” (layak), uji pelaksanaan lapangan kategori “Baik” (layak).¹²

¹¹Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Lisan Al-Arab: Journal of Arabic Language And Arabic Teaching*, 7(1), 37-44.

¹² Yunita Septiarti, *Pengembangan Alat Permaian Edukatif Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Sindu Barat Sleman*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hal. 15

Yang keempat, media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yaitu jenis media yang berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media audio visual akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik. Penggunaan media ini dalam penyajian materi pelajaran memberikan banyak keuntungan, misalnya dalam memperlihatkan proses pertumbuhan tanaman, kehidupan berbagai kelompok masyarakat, seta kilasan peristiwa di masa lalu. Dengan media ini kebutuhan berbagai program pendidikan dapat dipenuhi dengan baik, berbagai sumber informasi yang tidak mungkin diberikan melalui media lainnya dapat disajikan melalui video pembelajaran.¹³

Pada saat melakukan penelitian ditemukan bahwa, di SDIT Empat Mei menggunakan media video pembelajaran untuk meningkatkan atau mempertahankan kreativitas siswa. video-video pembelajaran tersebut di buat oleh guru menggunakan aplikasi *video maker* atau mendownload vide-video pembelajaran di internet.

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik. Manfaat dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlanca proses interaksi

¹³ Nissa Estika, *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas V di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri*, (Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, , 2016), hal. 96-97

antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal.¹⁴

3. Faktor yang Mempengaruhi dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di SDIT Empat Mei Pare

Kreativitas merupakan sesuatu keadaan, perilaku ataupun kondisi yang sangat spesial sifatnya serta nyaris tidak bisa jadi diformulasikan secara tuntas. Kreativitas bisa didefinisikan dalam beranekaragam statment bergantung siapa serta gimana menyerotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan tiap hari senantiasa berhubungan dengan prestasi yang istimewa dalam menghasilkan suatu yang baru, menciptakan cara- cara pemecahan permasalahan yang tidak bisa ditemui oleh mayoritas orang, ide- ide baru, serta melihat adanya bermacam mungkin.

Pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsang dari lingkungan.¹⁵ Keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di SDIT Empat Mei dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

Yang Pertama, Peran guru dan orang tua. Peran guru dan orang tua adalah faktor yang paling utama. Selain guru, peran orang tua juga sangat

¹⁴ *Ibid.*,

¹⁵ Roriasih, N., dkk . (2020). *Pengaruh Model pembelajaran PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) Terhadap Motivasi Siswa Di SMA 4 Kediri*, (Studi Eksperimental Siswa Kelas X Yang Mendapat Jadwal Penjasorkes di Siang Hari), (Doctoral dissention, Universitas Nusantara PGRI Kediri.)

penting untuk peserta didik. Apalagi dalam kondisi pandemi seperti ini, peran orang tua sangatlah penting untuk mensukseskan pembelajaran yang dilakukan di rumah. Pentingnya guru dan orang tua dalam pembentukan dan pengembangan kreativitas siswa, maka komunikasi guru dan orang tua juga harus terjalin dengan baik. Karena dengan adanya komunikasi yang baik maka tercipta suatu sinergitas antara keduanya.¹⁶

Di SDIT Empat Mei rutin mengadakan seminar *parenting* yang bertujuan untuk menjalin hubungan komunikasi yang baik antara guru, orang tua dan siswa. Ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Banyaknya rangsangan yang didapat oleh individu sangat mempengaruhi munculnya kreativitas, jika komunikasi di dalam keluarga dan sekolah baik, maka suasana lingkungan yang kaya rangsangan mental akan terwujud. Hal ini menyebabkan anak semakin tertarik dan tertantang untuk mewujudkan bakat dan kreativitasnya, sehingga dapat mengembangkan ide atau pemikirannya dan mencapai keberhasilan dalam belajar. Banyaknya rangsangan yang didapat oleh pribadi sangat mempengaruhi timbulnya kreativitas, bila komunikasi di dalam keluarga serta sekolah baik, hingga suasana lingkungan yang kaya rangsangan mental hendak terwujud. Perihal ini menimbulkan anak terus menjadi tertarik serta tertantang untuk mewujudkan bakat serta kreativitasnya, sehingga bisa meningkatkan

¹⁶ Pusitaningtyas, A. (2017). Pengaruh komunikasi orang tua dan guru terhadap kreativitas siswa. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1).

inspirasi maupun pemikirannya serta menggapai keberhasilan dalam belajar.

Hal ini dikuatkan oleh penelitian milik Yulianti, bahwa bentuk peran orang tua sebenarnya adalah bentuk peran guru di sekolah. Peran orang tua adalah menjadi orang tua yang memotivasi dalam segala hal. Motivasi dapat diberikan dalam bentuk meningkatkan kebutuhan sekolah, memberi pujian atau penghargaan untuk prestasi anak. Dalam hal ini peran orang tua adalah membimbing dan memberikan motivasi kepada anak, agar tetap bersemangat dalam melakukan kegiatan di rumah. Pada dasarnya anak memiliki motivasi untuk melakukan suatu hal, apabila ia mendapatkan sebuah dorongan dari orang-orang terdekat seperti orang tua.¹⁷

Yang kedua, yaitu Motivasi. Pemberian motivasi oleh guru sangat mempengaruhi peserta didik. Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar siswa. Dalam hal belajar siswa akan berhasil jika dalam dirinya ada keinginan dan kesadaran untuk belajar atau dorongan belajar, karena dengan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar.¹⁸ Di SDIT Empat Mei guru selalu memberikan motivasi ketika sebelum pembelajaran dimulai, diakhir pembelajaran, dan di sela-sela pembelajaran. ini bertujuan

¹⁷Yulianti, *Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jurnal Empowerment, Vol. 4 No.1, 2014) hal. 15.

¹⁸Wiyono, T. (2018). Pengaruh Motivasi Siswa Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 90-101.

agar siswa percaya diri dan tidak putus asa, sehingga dapat berpengaruh pada kreativitas belajar.

Hal ini dikuatkan dengan penelitian oleh Amna bahwa, motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya.¹⁹

Yang Ketiga, Pemberian Reward. Reward adalah bentuk penghargaan atau apresiasi yang diberikan karena telah melakukan suatu pekerjaan dengan baik. *Reward* adalah segala segala sesuatu yang diberikan guru kepada siswa karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki. *Reward* adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi.²⁰ Pemberian *reward* dapat berupa pujian, pemberian hadiah, tambahan nilai, dan sebagainya. Pemberian *reward* oleh guru dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. *Reward* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di SDIT Empat Mei, guru disana memberikan *reward* ketika siswa berhasil melakukan tugas yang

¹⁹Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*, (Lantandia Jurnal, Vol.5 No. 2, 2017) hal. 182

²⁰Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di sdn ngaringan 05 kec. gandusari kab. blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781-790.

diberikan, selain itu ketika siswa mendapatkan nilai yang terbaik. *Reward* tersebut biasanya berupa pujian, atau pemberian hadiah kepada siswa.

Hal ini dikuatkan oleh Yopi dalam jurnal penelitiannya bahwa, pemberian *reward* berfungsi sebagai penguatan yang diberikan guru pada peserta didik, bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, kreativitas, dan motivasi, juga pembinaan sikap peserta didik ke arah positif dalam kegiatan belajar mengajar. Pemberian *reward* dapat diberikan dengan cara berbeda-beda berdasarkan situasi dan kondisi saat proses pembelajaran berlangsung.²¹

Yang Keempat, Kondisi Pandemi Covid-19. Pandemi covid-19 memang sangat mempengaruhi segala hal, terutama pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan sebagai upaya pencegahan meluasnya penularan covid-19. Salah satunya yaitu kebijakan dalam bidang pendidikan, sistem kegiatan belajar mengajar biasanya dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) guna menerapkan kebijakan *social distancing*.²²

Di SDIT Empat Mei sistem pembelajaran pada masa pandemi ini dilakukan dengan sistem daring dan luring. Daring dengan memanfaatkan jaringan *online*, guru membagikan materi dan tugas melalui *whatsapp group*, *google classrom*, *google* atau *zoom meet* sebagai ganti pembelajaran tatap muka. Meskipun pada masa pandemi seperti kreativitas

²¹Yopi Nisa, *Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment Yang Positif*, (Jurnal Edunomic, Vol 6 No.2, 2018), hal. 99.

²²Asmaul Puji dan Ana dwi, *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar*, (Jurnal Premiere, Vol. 2 No. 1, 2020), hal. 12.

elajar siswa akan menurun namun guru di SDIT Empat Mei selalu berupaya dalam meningkatkan atau menjaga kreativitas belajar siswa di SDIT Empat Mei.

Yang Kelima, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar sangat berperan penting dalam menciptakan suasana nyaman ketika pembelajaran.²³ Lingkungan belajar yang kondusif akan membuat peserta didik nyaman selama proses pembelajaran. Fasilitas kelas yang memadai, kegiatan pembelajaran yang terstruktur, pengelolaan dalam kelas yang baik merupakan beberapa strategi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Di SDIT Empat Mei fasilitas yang diberikan cukup memadai, ruang kelas yang nyaman dan cukup luas, hanya terdiri dari 22 siswa setiap kelasnya, membuat suasana belajar lebih kondusif. Ditambah lagi keadaan sekolah yang bersih dan sarana prasarana yang memadai membuat peserta didik nyaman ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang kondusif sangat berpengaruh pada kreativitas belajar siswa.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian milik Jumawarsi dan Neviyarni, bahwa dalam menciptakan lingkungan yang kondusif di kelas hendaknya guru melakukan hal: 1) Merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, 2) Menata suasana fisik kelas diantaranya pengaturan ruang

²³Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 46-52.

kelas dan penyusunan formasi duduk peserta didik, 3) Menata lingkungan dan 4) Menciptakan iklim sosio emosional di dalam kelas.²⁴

²⁴Jumawarsi dan Neviyarni, *Peran Seorang Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif*, (Jurnal Ensklopedia Education Review, Vol 2 No. 3, 2020), hal. 54.