

Analisis Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran Berdasarkan Hasil Angket

Abigael Simbolon¹, Grace Paulina Simanjuntak², Kezia Saputri Gultom³, Rahel Yesika Anakampun⁴, Ruth Agnesia P. Sihombing⁵, Sri Royani Jelita Simbolon⁶, Yuliana Asalingat Halawa⁷

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan, Indonesia

Indonesian Journal of Learning
Studies

Vol. 5, No. 3, 2025

E-ISSN 2775-5231

Penulis Korespondensi:

Ruth Agnesia P. Sihombing

sihombingruth568@gmail.com

Published by:

Perkumpulan Dosen Muslim
Indonesia



Copyright © 2025

The Author(s)

This article is licensed under CC BY-
NC-SA 4.0 License



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 060857 berdasarkan hasil angket siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Data diperoleh dari 12 responden melalui angket tertutup berskala Likert yang menilai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai guru telah mengajar dengan kreatif, ditunjukkan oleh 71,67% responden yang merasa senang dengan cara guru mengajar. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, seperti variasi penggunaan media, permainan edukatif, dan diskusi kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap kepuasan dan keterlibatan siswa, serta perlu dikembangkan secara berkelanjutan agar pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan sesuai kebutuhan siswa abad ke-21.

Kata Kunci: *kreativitas guru, sekolah dasar, pembelajaran, angket, Inovasi*

Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membentuk fondasi awal bagi perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik. Pada tahap ini, siswa berada pada masa keemasan dalam menerima berbagai rangsangan yang dapat memengaruhi cara berpikir, cara belajar, dan cara mereka menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dituntut tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, sekaligus penggerak kreativitas siswa. Peran guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif menjadi sangat penting karena melalui kreativitas itulah siswa terdorong untuk aktif, berani mengemukakan pendapat, serta mampu mengekspresikan ide-ide baru yang mendukung perkembangan potensinya.

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran dapat tercermin dari berbagai aspek, mulai dari cara merancang kegiatan belajar, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, pemilihan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa, hingga kemampuan guru menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan menantang. Guru yang kreatif mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa, sehingga

kegiatan belajar tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, melainkan juga pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, guru yang kurang kreatif cenderung mengajar dengan cara yang monoton, kurang memanfaatkan potensi lingkungan, serta gagal membangkitkan antusiasme siswa. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa di kelas.

Tantangan pendidikan abad ke-21 semakin mempertegas pentingnya kreativitas guru. Guru tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas ke dalam proses pembelajaran. Menurut Fadhilah, Salim, dan Safitri (2023), kreativitas guru erat kaitannya dengan efikasi diri serta persepsi sosial yang dimiliki guru, yang kemudian memengaruhi bagaimana mereka melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Nuha dan Fathoni (2022) menunjukkan bahwa guru yang kreatif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas V. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sibuea, Nasution, dan Rambe (2023) mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penelitian Wijayanti dkk. (2023) juga menegaskan bahwa kreativitas pedagogis guru dapat dilihat dari variasi metode yang digunakan, terutama pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, yang memang menuntut inovasi dalam penyampaian materi. Sementara itu, Fitriyani, Supriatna, dan Sari (2021) menyoroti bahwa pengembangan kreativitas guru tidak hanya sekadar keahlian tambahan, tetapi merupakan bagian integral dari keberhasilan pembelajaran kreatif di sekolah dasar.

Selain penelitian-penelitian tersebut, literatur pendidikan juga memperkuat pentingnya kreativitas. Taylor (2024) menjelaskan bahwa kreativitas dalam pembelajaran merupakan landasan penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, berimajinasi, serta berpartisipasi aktif. Konsep ini sangat relevan diterapkan pada pendidikan dasar, karena anak-anak di usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang sangat membutuhkan stimulasi kreatif secara terus-menerus. Apabila guru mampu memberikan rangsangan tersebut, maka siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan hidup yang akan berguna bagi perkembangan mereka di masa depan.

Untuk mengetahui sejauh mana guru telah menerapkan kreativitas dalam pembelajaran, diperlukan alat ukur yang dapat menggambarkan kondisi nyata di kelas. Angket menjadi salah satu instrumen yang efektif untuk memperoleh data dari siswa secara langsung. Melalui angket, siswa dapat memberikan penilaian mengenai strategi mengajar, penggunaan media, variasi metode, serta suasana belajar yang mereka alami. Dengan demikian, hasil angket dapat memberikan gambaran objektif mengenai tingkat kreativitas guru dalam proses pembelajaran sehari-hari.

SD Negeri 060857 sebagai salah satu sekolah dasar negeri memiliki tanggung jawab dalam menyelenggarakan pendidikan berkualitas yang sesuai dengan tuntutan zaman. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis sejauh mana guru kelas V mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, berdasarkan data angket yang diisi oleh siswa. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memberi gambaran mengenai kreativitas guru, tetapi juga menjadi bahan evaluasi bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Dengan demikian, penelitian mengenai kreativitas guru kelas V di SD Negeri 060857 menjadi penting untuk dilakukan. Melalui penelitian ini, dapat diketahui apakah guru telah berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga potensi siswa dapat berkembang secara optimal.

Metode

Penelitian berjudul “Analisis Kreativitas Guru Sekolah Dasar di SD Negeri 060857 dalam Proses Pembelajaran Berdasarkan Hasil Angket” menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Penelitian kuantitatif deskriptif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menggambarkan, mendeskripsikan, dan menganalisis kreativitas guru dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa. Pendekatan survei digunakan karena data diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran angket.

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri 060857 yang beralamat di Jalan Durung. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena menjadi lingkungan belajar yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu mengkaji kreativitas guru Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian berjumlah 12 orang siswa di sekolah tersebut. Pemilihan siswa sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka merupakan pihak yang secara langsung mengalami interaksi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penilaian mereka dapat memberikan gambaran nyata mengenai kreativitas guru.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert. Angket ini disusun berdasarkan indikator kreativitas guru dalam pembelajaran, yang meliputi: (1) kreativitas guru dalam perencanaan pembelajaran, seperti menyusun RPP, memilih metode, dan menyiapkan media; (2) kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran, misalnya penggunaan metode variatif, pemanfaatan media pembelajaran, pemberian motivasi, dan kemampuan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan; serta (3) kreativitas guru dalam evaluasi pembelajaran, seperti memberikan umpan balik, variasi bentuk penilaian, dan keberanian mencoba inovasi baru. Angket diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas agar instrumen yang digunakan benar-benar layak dan mampu mengukur variabel penelitian secara akurat.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 12 siswa sebagai responden. Penyebaran dilakukan di dalam kelas dengan pengawasan peneliti agar siswa memahami isi pertanyaan dalam angket dan dapat menjawab dengan baik. Selain itu, untuk memperkuat hasil penelitian, data pendukung dapat diperoleh melalui metode dokumentasi, misalnya melihat perangkat pembelajaran guru atau catatan aktivitas belajar di kelas.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis ini dilakukan melalui perhitungan skor rata-rata, persentase, dan distribusi frekuensi dari setiap butir pernyataan dalam angket. Hasil analisis deskriptif disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan pembacaan data. Selain itu, peneliti juga menyajikan uraian naratif untuk menjelaskan hasil perhitungan statistik secara lebih mendalam. Melalui analisis ini diharapkan diperoleh gambaran yang jelas, sistematis, dan objektif mengenai tingkat kreativitas guru Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran di SD Negeri 060857.

Dengan metode penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam memahami sejauh mana kreativitas guru berperan dalam menciptakan

pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kreativitas guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran melalui pendapat 12 siswa dari kelas V . Angket yang digunakan terdiri dari 15 pernyataan dengan skala tiga kategori: setuju/senang, biasa saja, dan tidak setuju/tidak senang.

Tabel 1.1: Angket Penilaian & Persentase

No	PERNYATAAN	Setuju/senang	Biasa saja	Tidak setuju/tidak senang
1.	Guruku mengajar dengan cara yang menyenangkan	9 (75%)	3 (25%)	-
2.	Aku boleh bertanya jika tidak mengerti.	11(91,67%)	1 (8,33%)	-
3.	Aku sering diajak berdiskusi bersama teman.	6 (50%)	6 (50%)	-
4.	Guruku menggunakan permainan saat belajar	8 (66,67%)	3 (25%)	1 (8,33%)
5.	Belajar di kelas tidak membosankan.	6 (50%)	5(41,67%)	1 (8,33%)
6.	Aku bisa punya ide sendiri saat belajar.	6 (50%)	5(41,67%)	1(8,33%)
7.	Guruku memberikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari.	7 (58,33%)	5(41,67%)	-
8.	Aku merasa lebih mudah paham karena cara guruku mengajar.	10 (83,33%)	2 (16,67%)	-
9.	Guruku sering menggunakan gambar, video, atau alat peraga.	3(25%)	4 (33,33%)	5 (41,67)
10.	Aku senang saat bekerja kelompok dengan teman.	11 (91,67%)	-	1(8,33%)
11.	Guruku memberi kesempatan untuk bercerita atau berpendapat.	8 (66,67%)	1 (8,33%)	3(25%)
12.	Aku merasa semangat untuk mencoba hal baru.	11(91,67%)	1(8,33%)	-
13.	Belajar membuatku lebih berani untuk bertanya dan menjawab.	11 (91,67%)	1 (8,33%)	-
14.	Aku merasa ideku dihargai oleh guru dan teman-teman.	11 (91,67%)	1(8,33%)	-
15.	Pelajaran yang aku pelajari terasa bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.	11 (91,67)	1(8,33%)	-
	TOTAL	129 (71,67%)	39(21,67)	12(6,67%)

Tabel 1.2: Rekapitulasi Persen Total

Kategori	Jumlah	Presentase (%)
Setuju	129	71,67%
Biasa Saja	31	21,67%
Tidak Setuju	12	6,67%
Total	180	100%

Analisis data kuantitatif deskriptif dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari seluruh responden. Dengan 12 responden dan 15 butir pertanyaan, total jawaban yang

terkumpul adalah $12 \times 15 = 180$ jawaban. Untuk menghitung persentase jawaban, digunakan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Di mana:

P = Persentase jawaban

F = Frekuensi jawaban yang dipilih (setuju, biasa saja, atau tidak setuju)

N = Jumlah total seluruh jawaban (180)

Dari 180 jawaban tersebut, diperoleh hasil rekapitulasi sebagai berikut:

Jawaban Setuju/Senang: Sebanyak 129 jawaban. Persentasenya adalah $(129/180) \times 100\% = 71,67\%$. Jawaban Biasa saja: Sebanyak 39 jawaban. Persentasenya adalah $(39/180) \times 100\% = 21,67\%$. Jawaban Tidak setuju/Tidak senang: Sebanyak 12 jawaban. Persentasenya adalah $(12/180) \times 100\% = 6,67\%$.

Hasil ini secara umum menunjukkan bahwa mayoritas siswa sangat puas dengan cara mengajar guru mereka, dengan tingkat kepuasan yang tinggi. Analisis lebih mendalam per butir pertanyaan memberikan gambaran yang lebih spesifik. Pernyataan dengan tingkat persentase "setuju" tertinggi (di atas 71,67%) adalah yang berkaitan dengan cara mengajar guru yang menyenangkan, pemberian contoh nyata dari kehidupan sehari-hari, dan kemampuan guru dalam membuat materi pelajaran mudah dipahami, aspek yang mendapatkan jawaban "biasa saja" cukup tinggi adalah mengenai diskusi dengan teman (21,67%). Sementara, persentase yang mendapatkan jawaban "tidak setuju/tidak senang" sebanyak (6,67%)

Pembahasan

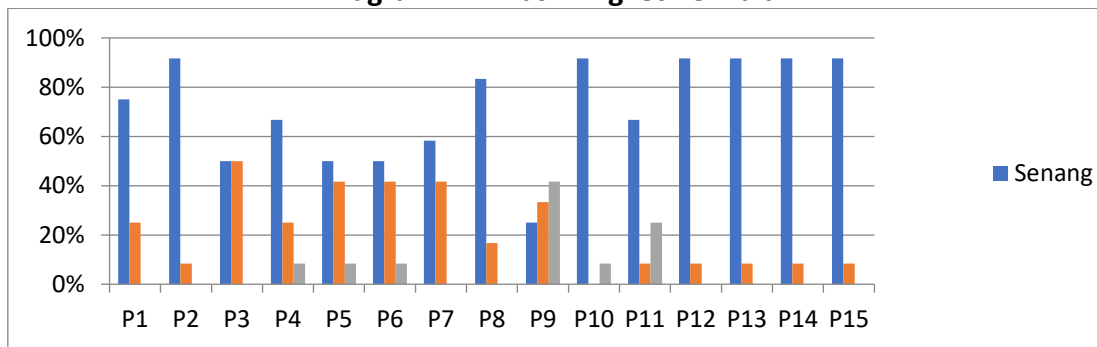
Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai teori yang menekankan pentingnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Tingkat kepuasan siswa yang tinggi, mencapai 71,67%, menunjukkan bahwa guru telah berhasil menerapkan metode mengajar yang menarik dan relevan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wiguna (2018) yang menyatakan bahwa kreativitas guru tidak hanya dilihat dari kemampuan menciptakan media, tetapi juga dari cara guru menyampaikan materi sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Guru yang kreatif mampu membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa melihat relevansi materi dengan kehidupan nyata.

Namun, terdapat celah yang perlu diperhatikan terkait dengan penggunaan media dan variasi kegiatan. Angka 21,67% jawaban netral atau negatif terhadap penggunaan permainan dan alat peraga mengindikasikan bahwa frekuensi penggunaannya belum optimal. Hal ini bertolak belakang dengan pandangan Sudjana (2019) yang menekankan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk mengatasi verbalisme dan membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret. Ketika guru jarang menggunakan media, potensi siswa untuk terlibat secara visual dan kinestetik menjadi terbatas.

Selain itu, temuan mengenai kurangnya frekuensi diskusi kelompok (21,67% menjawab "biasa saja") menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa masih bisa ditingkatkan. Menurut Vygotsky (1978) dalam teorinya Zone of Proximal Development (ZPD), interaksi sosial dan kolaborasi adalah kunci untuk meningkatkan pemahaman siswa. Saat siswa berdiskusi, mereka membangun pengetahuan bersama dan saling membantu. Oleh karena itu, kurangnya kegiatan diskusi yang terstruktur dapat menghambat perkembangan sosial dan kognitif siswa.

Secara keseluruhan, meskipun guru dinilai berhasil, hasil penelitian ini menyarankan perlunya peningkatan dalam tiga aspek utama: (1) peningkatan variasi metode, terutama melalui permainan edukatif, (2) optimalisasi penggunaan media pembelajaran, dan (3) pemberdayaan siswa dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih holistik dan memenuhi kebutuhan semua siswa, sesuai dengan esensi dari pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Diagram 1.1: Hasil Angket Penilaian



Berdasarkan hasil penelitian tersebut kreativitas guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Mayoritas siswa, yaitu 71,67%, merasa senang dan terbantu dengan cara mengajar guru, yang menunjukkan efektivitas dan relevansi metode yang digunakan. Guru berhasil menciptakan suasana kelas yang partisipatif, di mana siswa merasa leluasa untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Namun, hasil penelitian juga mengidentifikasi beberapa area yang perlu ditingkatkan, seperti kurangnya variasi dalam penggunaan permainan dan media pembelajaran yang berpotensi memengaruhi tingkat keterlibatan dan motivasi belajar sebagian siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, ada beberapa solusi yang dapat diterapkan. Untuk mengatasi masalah variasi pembelajaran, guru disarankan untuk lebih rutin mengintegrasikan model pembelajaran berbasis permainan, seperti kuis interaktif atau permainan peran yang terkait dengan materi. Ini akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan membantu siswa mengingat pelajaran. Terkait penggunaan media pembelajaran yang dinilai belum optimal, guru perlu lebih proaktif dalam menggunakan media visual dan audio-visual, seperti video pendek atau presentasi interaktif, untuk membantu siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Selain itu, untuk mendorong partisipasi dan ide orisinal siswa, guru bisa memberikan proyek-proyek kecil yang memungkinkan siswa bereksperimen dengan gagasan mereka dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Terakhir, untuk mengoptimalkan diskusi kelompok, guru dapat menerapkan metode diskusi terstruktur seperti think-pair-share untuk memastikan setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Dengan menerapkan solusi-solusi ini, diharapkan guru dapat lebih meningkatkan kreativitasnya, sehingga semua siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermanfaat, dan tidak membosankan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran di SD Negeri 060857 berada pada kategori sangat baik. Mayoritas siswa merasa senang dan terbantu dengan metode pembelajaran yang

digunakan, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan dan partisipatif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, antara lain: (1) variasi metode pembelajaran melalui permainan edukatif, (2) optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang interaktif, dan (3) peningkatan kualitas diskusi kelompok untuk menumbuhkan partisipasi siswa. Dengan pengembangan di area tersebut, kreativitas guru akan semakin maksimal dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mendorong potensi siswa berkembang secara optimal.

Referensi

- Fadhilah, Y., Salim, R. M. A., & Safitri, S. (2023). Teacher efficacy and teacher social perception in creative teaching for elementary school teachers. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 328–338. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/44760>
- 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), 97–109. <https://ejournal3.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/3462>
- Nuha, A. U., & Fathoni, A. (2022). Teacher creativity and student learning motivation on science achievement results of fifth grade elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 593–599. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/56184>
- Sibuea, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Teacher creativity in making learning media in MIN 3 Medan City. *Literasi Nusantara*, 3(3), 95–107. <https://journal.citradharma.org/index.php/literasinusantara/article/view/866>
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taylor, S. (2024). *Creativity in the early years: Engaging children aged 0–5*. SAGE Publications. <https://collegepublishing.sagepub.com/products/creativity-in-the-early-years-1-275152>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wijayanti, O., Irawan, D., Muryaningsih, S., & Fah, L. Y. (2023). Patterns of teacher pedagogical creativity in cultural arts and crafts subjects in elementary schools. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 15(1), 37–45. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/16808>
- Wiguna, I. (2018). *Kreativitas Guru dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.