

KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SDS IT AL-FURQON TEBAS

Ridho Afriandi

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
ridhoafriandi10@gmail.com

Suriadi

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Parni

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas Tahun Pelajaran 2025–2026 serta mengetahui motivasi belajar siswa setelah guru menggunakan berbagai metode pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran dilakukan melalui penggunaan media gambar, komik, serta metode bermain peran dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Variasi metode pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan metode yang kreatif juga meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, kreativitas guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: kreativitas guru, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, media pembelajaran

Abstract

This study aimed to describe teachers' creativity in improving fifth-grade students' learning motivation in the Pancasila Education subject at SDS IT Al-Furqon Tebas for the 2025–2026 academic year and to identify students' learning motivation after the implementation of various learning methods. This study employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings revealed that teachers' creativity was implemented through the use of picture media, comics, and role-playing methods in Pancasila Education learning activities. These varied learning methods created a more engaging, active, and enjoyable classroom atmosphere. Furthermore, the use of creative learning methods increased students' enthusiasm and learning motivation in participating in Pancasila Education classes. Therefore, teacher creativity plays an important role in enhancing students' learning motivation in elementary schools.

Keywords: teacher creativity, learning motivation, Pancasila Education, learning media

Pendahuluan

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kreativitas guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyampaikan materi,

tetapi juga kemampuan dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam membantu perkembangan peserta didik. Selain berperan sebagai pengajar yang mentransfer ilmu pengetahuan, guru juga berperan sebagai motivator yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, kreativitas guru sangat diperlukan karena materi yang diajarkan cenderung bersifat konseptual dan berulang sejak jenjang pendidikan dasar. Oleh sebab itu, guru perlu menerapkan variasi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas menunjukkan adanya tantangan berupa rendahnya motivasi belajar siswa pada materi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan berbagai bentuk kreativitas dalam pembelajaran seperti penggunaan media gambar, komik, serta metode bermain peran. Kreativitas tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Khururiyah et al. (2022) menunjukkan bahwa kreativitas guru berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian Mudmainah et al. (2023) juga menemukan bahwa kreativitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara mendalam dan alami.

Penelitian dilaksanakan di SDS IT Al-Furqon Tebas, Kabupaten Sambas. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kreativitas Guru

Kreativitas berasal dari kata *to create* yang artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Dalam pengertian yang lebih luas, kreativitas adalah suatu bentuk kegiatan imajinatif yang dapat menghasilkan hal-hal yang original, murni, dan bermakna. (Mulyani, 2019)

Kreativitas dalam lembaga pendidikan adalah aspek penting untuk perkembangan manusia. Dalam kehidupan, kreativitas sangat dibutuhkan karena memberikan kesempatan bagi individu untuk mengaktualisasikan dirinya. Dengan kreativitas, seseorang dapat

menemukan solusi dan alternatif dari berbagai masalah, merasakan kepuasan hidup, dan meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, atau mampu menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun kenyataan yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. (Waraidi, 2017). Kreativitas merupakan bentuk dari penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan sehingga mampu menghasilkan ide-ide atau gagasan yang lebih baik. (Permana, 2017).

Menurut Santrock yang dikutip oleh Masganti Sit berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang sedang dihadapi melalui cara-cara yang terbaru dan tak biasa serta unik. (Masganti Sit, 2016). Sedangkan menurut Scarborough dikutip oleh Riswanto, kreatifis adalah kemampuan untuk mengembangkan gagasan-gagasan baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. (Riswanto, dkk, 2024).

Menurut Widayatum dikutip oleh Surya & Aisyah, dkk, pengertian kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli/ adaptif fungsi kegunaan secara penuh untuk berkembang. (Surya dkk, 2024).

Melihat beberapa pendapat para ahli berkenaan dengan pengertian kreatif, dapat didefinisikan kreativitas adalah kemampuan intelektual individu dalam mengembangkan pengalaman dan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru yang bermanfaat yang bertujuan untuk mengatasi dan memecahkan suatu masalah yang sedang terjadi.

B. Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada siswa tidak sama kuatnya, ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsik di mana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya dengan siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian, di dalam kenyataan motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. (Sukadi, 2006).

Motivasi berasal dari dalam diri sendiri, namun tidak hanya itu motivasi juga dapat berasal dari rumah yaitu dari lingkungan keluarga yang berupa dorongan dari orang tua, karena keluarga merupakan bagian yang sangat penting dan utama dalam meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar juga dapat berasal dari lingkungan sekolah yaitu berupa dorongan dari guru, dan dari teman di sekolah. Pengaruh teman juga sangat besar dalam meningkatkan motivasi, karena ketika bermain dengan teman yang suka belajar maka akan dapat berpengaruh kepada peningkatan motivasi.

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Motivasi berasal dari kata motif yang berarti dorongan atau alasan. Motif merupakan tenaga pendorong yang mendorong manusia untuk bertindak atau suatu tenaga di dalam diri manusia, yang menyebabkan manusia bertindak atau melakukan sesuatu. Motivasi merupakan tenaga

pendorong yang mendorong manusia untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. (Hamzah, 2008). Berbagai faktor yang mempengaruhi belajar, motivasi sering dipandang sebagai faktor yang cukup dominan. Meski diakui bahwa intelegensi dan bakat merupakan modal utama dalam usaha mencapai prestasi belajar, namun keduanya tidak akan banyak berarti bila siswa sebagai individu tidak memiliki motivasi untuk berprestasi sebaik-baiknya. Dalam hal ini, bila faktor-faktor lain yang mempengaruhi belajar adalah sama, maka asumsikan bahwa individu yang memiliki motivasi lebih tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu yang memiliki motivasi rendah atau tidak memiliki motivasi sama sekali.

Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi siswa. Guru sebagai orang yang membelajarkan siswa sangat berkepentingan dengan masalah ini.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian kepada seorang siswa yang maju kedepan kelas dan dapat mengerjakan hitungan matematika di papan tulis. Dengan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya pada diri sendiri, di samping itu timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan kelas.

C. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk dalam Septy mengartikan istilah media sebagai "*the term refer to anything that carries information between source and a receiver*", yakni merujuk pada apa pun yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dan kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Nurfadhillah, dkk, 2021).

Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) atau alat (*hardware*). Adapun menurut Gerlach dan Ely dalam Nizwardi dan Ambiyar, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah, dan lingkungan di luar sekolah berperan sebagai media pembelajaran bagi seorang siswa. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne dalam Nizwardi yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk pembelajaran. (Jalinus, 2016)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas. (Kustandi dan Darmawan, 2020).

D. Media Gambar

Menurut Kristanto dalam Andi media gambar adalah media yang tidak diproyeksikan dan dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana, tempat, barang, pemandangan, curahan pemikiran, ide-ide, dan benda-benda yang lain yang divisualisasikan ke dalam bentuk dimensi. Gambar sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa Pada era sekarang ini gambar mudah untuk didapatkan, misalnya melalui internet, majalah, surat kabar, brosur, buku. Fungsi penggunaan media foto pada dasarnya untuk membantu mendorong siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran melalui penggambaran hal yang abstrak mejandi hal yang konkrit. Gambar foto harus dipilih dan dipergunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Kristanto, 2016),

Rohini dalam Ningsih mengatakan media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Sardiman dalam Ningsih mengatakan media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Sedangkan menurut Madyawati dalam Ningsih, kumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita adalah definisi dari media gambar.

Media gambar memungkinkan siswa untuk mengaitkan kata-kata dan konsep-konsep abstrak dalam Bahasa Indonesia dengan visual yang lebih konkret. Hal ini sejalan dengan *teori dual coding* yang diperkenalkan oleh Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang diproses secara verbal dan visual dapat memperkuat ingatan dan pemahaman. Saat siswa melihat gambar yang berkaitan dengan kata atau konsep yang sedang dipelajari, mereka dapat dengan cepat menghubungkan informasi tersebut dengan representasi visual, yang kemudian mempercepat proses pemahaman. Ketertarikan belajar siswa dapat meningkat ketika media gambar digunakan dalam pembelajaran. Gambar yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar.

E. Media Pembelajaran Komik

Ada beberapa pendapat mengenai media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: Menurut Helmi Fauzi Siregar, Yustria Handika Siregar, dan Melani, Komik merupakan karya seni berupa panel-panel yang berisi gambar dua dimensi yang disusun menurut alur cerita dan di dalamnya berisi dialog yang diterapkan dalam balon-balon obrolan pada antar tokoh dalam cerita. Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria, dan Yudistira Adinugraha, komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan sebagai penyampaian informasi secara umum dan mudah dimengerti. Hal ini dikarenakan komik menggabungkan antara gambar dengan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita. (Tresnawati dkk, 2020).

Cerita bergambar yang di dalamnya berisi teks bacaan dan dialog singkat yang akan memudahkan pembaca dalam memahami suatu cerita. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah media komunikasi dua dimensi yang didalamnya terdapat karakter beberapa tokoh dalam alur cerita dan setiap tokoh memiliki dialog yang disajikan dalam balon-balon obrolan dan memiliki tujuan menyampaikan informasi kepada para pembaca.

F. Bermain Peran

Ketika anak-anak bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting, karena terdapat manfaat belajar melalui bermain. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan akan tetapi juga sesuatu kebutuhan yang harus terpenuhi. Kebutuhan hati atau perasaan yang membuat hidup anak menjadi bahagia. Merujuk pada pendapat Moeslichatoen bahwa bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. (Moeslichatoen, 2004).

Menurut Nurbiana Dhieni, pengertian bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang akan dilaksanakan. Dengan demikian, metode bermain peran, artinya berperan sesuai tingkah laku dalam hubungan sosial yang di dalamnya terjadi komunikasi antar individu dan kelompok pelaku bertindak seolah-olah dia berada dalam dunia yang nyata. Alat bantu utama dalam permainan ini adalah fantasi dan emosi dari si pelaku sendiri dan juga aturan permainan yang mbingkai permainan ini.

Dengan bermain peran (*role playing*) anak dapat memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap tokoh yang diperankan sesuai pengembangan yang dilaksanakan, kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan anak berkembang. Melalui permainan pula anak-anak dapat berekspreasi menjadi apapun yang diinginkannya.

Harley dalam Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati mendefinisikan bermain peran adalah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda dan juga merupakan salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada di sekitarnya. (Ali, 2008). Dari paparan diatas bermain peran merupakan kegiatan bermain anak dengan memerankan status dan pihak-pihak lain yang terdapat disekitar

anak untuk mengembangkan daya khayalnya sehingga terjadi komunikasi antar individu dan dapat membantu anak mengeluarkan emosinya yang terpendam.

Kegiatan bermain peran ini berarti kegiatan yang menekankan pada kemampuan anak guna memerankan tokoh-tokoh yang terdapat pada kehidupan nyata. Melalui bermain peran anak belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dengan peran yang dilakukannya sehari-hari.

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu anak menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dalam bentuk permasalahan sehari-hari dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran, anak belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Metode bermain peran menuntut tindakan-tindakan nyata dari anak, namun sebenarnya pembelajaran ini tidak hanya terfokus untuk mengajari anak bagaimana berperilaku tetapi mengajak anak untuk menemukan jalan keluar atas sebuah masalah serta mencari pilihan solusi lainnya.

Selain itu bermain peran juga bertujuan memberikan kesempatan yang sebaik-baiknya kepada anak untuk mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan meniru, serta memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri dalam berbicara dan meniru tokoh tertentu. Sejalan dengan tujuan metode bermain peran (*role playing*) adalah untuk memecahkan masalah agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.

G. Bentuk kreativitas guru dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghadirkan gagasan, cara, atau metode baru yang berbeda dari biasanya, sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan bermakna. Dalam konteks pendidikan, kreativitas guru mencakup keterampilan dalam merancang, memilih, serta mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru yang kreatif mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi kelas, karakteristik siswa, serta materi yang diajarkan. Dengan demikian, kreativitas guru tidak hanya sebatas penggunaan metode yang variatif, tetapi juga bagaimana menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

Kreativitas ini tercermin dari kemampuan guru dalam memilih metode dan media pembelajaran, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun bentuk-bentuk kreativitas yang dilakukan guru tersebut antara lain: menggunakan media gambar dan komik, serta metode bermain peran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas yakni Ibu Yurti bahwa, dalam mengajarkan mata pelajaran tersebut guru menggunakan berbagai cara di antaranya adalah menggunakan media gambar dan komik, serta menggunakan metode bermain peran.

Kreativitas guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna. Berdasarkan teks tersebut, terlihat bahwa guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Kreativitas guru menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya suasana belajar yang

aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila.

Dalam konteks pendidikan, kreativitas guru dapat dilihat dari kemampuannya dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru yang kreatif mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga materi yang diajarkan tidak terasa membosankan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kreativitas sangat diperlukan karena materi yang bersifat nilai dan karakter memerlukan pendekatan yang menarik agar dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas, kreativitas guru diwujudkan melalui penggunaan media gambar dan komik dalam pembelajaran. Penggunaan media visual seperti gambar dan komik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Media tersebut mampu menarik perhatian siswa karena memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual.

Penggunaan komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya inovasi guru dalam menyampaikan materi nilai-nilai kebangsaan dan moral. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang dapat menyampaikan pesan-pesan karakter secara sederhana dan mudah diingat. Dengan adanya cerita dan ilustrasi dalam komik, siswa lebih mudah memahami contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Selain media gambar dan komik, guru juga menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Metode bermain peran merupakan salah satu bentuk kreativitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam situasi tertentu. Dalam metode ini, siswa diberi kesempatan untuk memerankan tokoh atau situasi yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi melalui pengalaman langsung.

Metode bermain peran juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat teman, serta memahami peran dan tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila menjadi lebih mudah diterapkan karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Kreativitas guru dalam menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran menunjukkan adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Namun, dengan penggunaan media gambar, komik, dan metode bermain peran, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, kreativitas guru juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Materi yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui contoh-contoh visual dan praktik langsung. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Analisis tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki hubungan yang erat dengan keberhasilan proses pembelajaran. Guru yang mampu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif. Kreativitas juga mencerminkan profesionalisme guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik yang tidak hanya mengajar, tetapi juga membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik.

Secara keseluruhan, bentuk kreativitas guru Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas terlihat dari penggunaan media gambar, komik, dan metode bermain peran dalam pembelajaran. Kreativitas tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kreatif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik sejak dini.

H. Motivasi belajar siswa setelah guru menggunakan berbagai metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam diri individu tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal. Dalam konteks pembelajaran, motivasi ini sangat penting karena individu yang didorong oleh motivasi intrinsik cenderung memiliki keinginan yang kuat untuk terus belajar. Mereka melihat pembelajaran sebagai sesuatu yang bernilai dan bermanfaat, bukan hanya sebagai kewajiban yang harus dipenuhi karena tekanan dari luar.

Individu yang memiliki motivasi intrinsik cenderung tertantang oleh tugas-tugas yang sulit dan berusaha untuk menemukan solusinya sendiri. Mereka termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelajaran, bukan karena dorongan untuk mendapatkan penghargaan atau pujian dari orang lain. Mereka memiliki orientasi masa depan yang kuat, melihat kegiatan belajar sebagai langkah menuju pencapaian cita-cita dan kesuksesan yang lebih besar.

Pada pendidikan, penting bagi pendidik untuk merangsang dan mempertahankan motivasi intrinsik peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan memberikan tugas-tugas yang menarik. Dukungan dari pendidik dan lingkungan belajar yang kondusif dapat membantu peserta didik mengembangkan minat dan semangat dalam belajar yang berasal dari dalam diri mereka sendiri. Ini akan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka secara akademis dan pribadi.

Hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Ibu Yurti, menjelaskan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media gambar dan komik, serta menggunakan metode bermain peran adalah siswa sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Karena dalam pembelajaran Ibu Yurti selalu memberikan model pembelajaran yang membuat siswa selalu tertantang sehingga pembelajaran tersebut selalu menarik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan teks tersebut, motivasi belajar dipahami sebagai dorongan dari dalam diri individu yang menggerakkan seseorang untuk belajar dan mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, motivasi belajar

sangat penting karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan sikap peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa.

Teks tersebut menunjukkan bahwa motivasi intrinsik memiliki peranan besar dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa tanpa adanya tekanan atau dorongan dari pihak luar. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik akan belajar karena merasa bahwa kegiatan belajar memiliki manfaat bagi dirinya. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, motivasi intrinsik dapat membantu siswa memahami nilai-nilai kebangsaan dan moral dengan kesadaran sendiri, bukan sekadar karena kewajiban sekolah.

Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan berusaha mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sikap tersebut sangat penting karena siswa diajak untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru dalam membangun motivasi belajar siswa terlihat sangat penting dalam teks tersebut. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang. Guru yang kreatif mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat tumbuh secara alami dari dalam diri mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas, penggunaan media gambar dan komik menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media visual seperti gambar dan komik mampu menarik perhatian siswa karena lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Gambar dan komik juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar.

Selain media gambar dan komik, metode bermain peran juga menjadi bentuk pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mempraktikkan materi melalui peran tertentu. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton sehingga siswa merasa tertarik untuk berpartisipasi aktif.

Penggunaan metode bermain peran juga mampu menciptakan tantangan bagi siswa. Dalam teks dijelaskan bahwa guru selalu memberikan model pembelajaran yang membuat siswa merasa tertantang. Tantangan tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertantang, mereka akan terdorong untuk mencoba, memahami, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Motivasi belajar yang meningkat setelah penggunaan berbagai metode pembelajaran menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap siswa. Pembelajaran yang menarik dan variatif mampu mengurangi rasa bosan serta meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa

kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Analisis tersebut juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif menjadi faktor pendukung munculnya motivasi intrinsik siswa. Ketika guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, interaktif, dan menyenangkan, siswa akan merasa lebih percaya diri dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut membantu siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media gambar, komik, dan metode bermain peran. Penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan menantang membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang mampu membangun motivasi intrinsik peserta didik.

Kesimpulan

Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDS IT Al-Furqon Tebas dilakukan melalui penggunaan media gambar, komik, dan metode bermain peran. Variasi metode pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Motivasi belajar siswa meningkat setelah guru menerapkan berbagai metode pembelajaran kreatif. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Bantara, A. (2022). *Merdeka berkreaitivitas dan beraktivitas dengan mind-mapping*. CV. Bintang Semesta Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hamzah, P., et al. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Joenaidy, A. M. (2018). *Guru asyik murid fantastik*. DIVA Press.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Mudmainah, S., Saputri, E. D., & Ismaya, H. (2023). Kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas VII SMP Unggulan Al-Falah Pacul Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2(4), 340–353.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan kreativitas anak usia dini*. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2008). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wardan, K. (2019). *Guru sebagai profesi*. CV. Budi Utama.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan kreativitas anak usia dini*. Remaja Rosdakarya.
- Waraidi, E. (2017). *Karakteristik menjadi guru yang kreatif, produktif, dan partisipatoris*. Sinergi Prima Magma.
- Permana, S. A. (2017). *Kompetensi guru IPS*. Media Akademi.
- Sit, M. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini: Teori dan praktek*. Perdana Publishing.
- Riswanto, A., & Supriatna, E., dkk. (2024). *Buku ajar ekonomi kreatif*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Surya, J., & Aisyah, S., dkk. (2024). *Kewirausahaan, konsep dan praktik bisnis*. Wawasan Ilmu.
- Sukadi. (2006). *Guru powerfull guru masa depan*. Kolbu.
- Uno, H. B. (2008). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak.

- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber belajar*. Kencana.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kristanti, N., dkk. (2023). Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS di SDN 137 Molelengku Kecamatan Wotu. *Pinisi Journal of Education*, 4.
- Harsyanda, E. F., dkk. (2024). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 740.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan aplikasi komik hadist berbasis multimedia. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121.
- Tresnawati, D., dkk. (2020). Pengembangan aplikasi komik hadits berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13, 100.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode pembelajaran di taman kanak-kanak*. Rineka Cipta.
- Ali, N., & Yeni, R. (2008). *Pengembangan sosial emosional* (Edisi ke-8). Universitas Terbuka.