

Membuat Kelas Kreativitas di SDN 106840 KP. Benar Desa Kota Pari

Abdullah Nasution¹, Asrah Nabila Purba², Qori Aulia Hafni Nasution³, Winda Winata S Pane⁴, Yulia Nasution⁵, Ella Andhany⁶

Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

*Email Korespondensi: windasitorus20@gmail.com

Diterima: 16-01-2026 | Disetujui: 26-01-2026 | Diterbitkan: 28-01-2026

ABSTRACT

This research aims to explore activities at SDN 106840 KP school. It's true that Kota Pari Village includes teaching activities, creating inspiration classes, creativity classes, role play classes, social service and arts and culture classes. Teaching at the school focuses on improving students' academic abilities through innovative teaching methods. Inspiration and creativity classes aim to encourage students to think out-of-the-box and develop their skills in various fields. Role play classes help students hone communication and empathy skills through simulating real situations. Social service fosters students' sense of social responsibility by involving them in community activities. Cultural arts classes introduce students to the rich culture and arts that exist in their environment, and strengthen their cultural identity. The research results show that these activities have a positive impact on students' academic and personal development. And the method used in this research is a descriptive qualitative method using direct field observation, interviews and documentation as data collection techniques. The data analysis used is data analysis, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions or data verification. And the results of the research that we got were students of grade IV elementary school 106840 Kp. Benar Village Kota Pari. The level of creativity of grade IV students of SD 106840 was still very low, this was because the lessons were less interesting and the aim of our research was to increase creativity, concentration and productivity. , independence, accuracy, perseverance, as well as neatness and student skills.

Key Word: Creativity, Ability, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kegiatan di sekolah SDN 106840 KP. Benar Desa Kota Pari yang meliputi kegiatan mengajar, membuat kelas inspirasi, kelas kreativitas, kelas role play, bakti sosial, dan kelas seni budaya. Mengajar di sekolah berfokus pada peningkatan kemampuan akademis siswa melalui metode pengajaran yang inovatif. Kelas inspirasi dan kreativitas bertujuan untuk mendorong siswa agar berpikir out-of-the-box dan mengembangkan keterampilan mereka dalam berbagai bidang. Kelas role play membantu siswa mengasah kemampuan berkomunikasi dan empati melalui simulasi situasi nyata. Bakti sosial memupuk rasa tanggung jawab sosial siswa dengan melibatkan mereka dalam kegiatan komunitas. Kelas seni budaya memperkenalkan siswa pada kekayaan budaya dan seni yang ada di lingkungan mereka, serta memperkuat identitas budaya mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan ini memiliki dampak positif terhadap perkembangan akademik dan pribadi siswa. Dan Metode yang digunakan Dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan observasi langsung lapangan, wawancara dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan datanya. Analisis Data yang digunakan ialah analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Dan adapun hasil dari penelitian yang kami dapatkan adalah siswa siswa SD kelas IV 106840 Kp. Benar Desa Kota Pari Tingkat Kreativitas Siswa Kelas IV SD 106840 masih sangat rendah hal ini disebabkan pelajaran kurang menarik dan adapun tujuan dari penelitian kami ini untuk meningkatkan kreativitas konsentrasi, produktivitas, kemandirian, kecermatan, ketekunan, serta kerapian dan keterampilan siswa.

Kata Kunci: Kreativitas, Kemampuan, Siswa

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Nasution, A., Purba, A. N. ., Hafni Nasution, Q. A., S Pane, W. W., Nasution, Y., & Andhany, E. (2026). Membuat Kelas Kreativitas di SDN 106840 KP. Benar Desa Kota Pari. Educational Journal, 1(2), 606-613. <https://doi.org/10.63822/gw9ejd21>

PENDAHULUAN

Kurikulum dalam dunia pendidikan dirancang untuk membangun pembelajaran yang didesain untuk mengembangkan potensi peserta didik, dengan bertujuan untuk mewujudkan generasi bangsa Indonesia yang bermatahat, beradab, berbudi pekerti luhur, berbudaya dan berkarakter, serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Suherman, et.al, 2019:195). dengan demikian, pendidikan menjadi corong utama dalam mewujudkan hal itu. senada yang di kemukakan oleh Hamalik (2010:79) bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat. Ramadan (2012: 22), mengemukakan bahwa pendidikan dapat memacu pencapaian pengetahuan dan keterampilan-keterampilan, tetapi ia juga dapat memacu minat belajar untuk menjaga potensi spiritual, intelektual, dan estetika. Pengertian tersebut menunjukkan suatu panduan kompetensi yang saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain dalam diri manusia.

Dalam upaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan holistik bagi siswa, berbagai metode pengajaran inovatif telah diterapkan di sekolah-sekolah. Metode ini tidak hanya fokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup dan karakter siswa. Lima metode pengajaran yang sering diterapkan adalah kelas inspirasi, kelas kreativitas, kelas role play, kelas seni budaya, dan kegiatan bakti sosial.

Kelas inspirasi bertujuan untuk memperluas wawasan siswa tentang berbagai profesi dan inspirasi kehidupan melalui cerita langsung dari para profesional. Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mencapai cita-cita mereka dan memberikan gambaran nyata tentang dunia kerja. Kelas kreativitas menekankan pentingnya berpikir kreatif dan inovatif. Dalam kelas ini, siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan proyek-proyek kreatif yang dapat memperluas imajinasi mereka dan meningkatkan kemampuan problem-solving. Kelas role play adalah metode pembelajaran di mana siswa berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi simulasi. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan empati, kemampuan komunikasi, dan pemahaman terhadap berbagai peran sosial di masyarakat. Kelas seni budaya mengintegrasikan unsur seni dan budaya dalam proses pembelajaran. Melalui kelas ini, siswa tidak hanya belajar tentang seni dan budaya lokal dan internasional, tetapi juga mengembangkan apresiasi dan keterampilan dalam seni seperti musik, tari, dan seni rupa. Kegiatan bakti sosial melibatkan siswa dalam aktivitas yang berfokus pada pelayanan. Melalui kegiatan ini, siswa belajar tentang tanggung jawab sosial, kepedulian terhadap sesama, dan pentingnya kontribusi positif terhadap masyarakat. Pendekatan-pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan Interaktif, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang berpengetahuan luas, kreatif, empatik, dan berkarakter.

Pada dasarnya, kegiatan ini dilakukan bertujuan sebagai pembelajaran yang memacu siswa untuk menjadi orang yang kreatif dan dapat berekspresi sesuai perkembangannya. Dalam hal ini kreatifitas siswa perlu terus dikembangkan dan dipupuk agar siswa nantinya menjadi generasi yang mandiri dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Akan tetapi terlepas dari hal tersebut, tentunya bukan hanya siswa yang didorong menjadi kreatif, melainkan guru sebagai pendidik juga harus kreatif karena selain memberi teladan kepada siswa, kreatifitas guru juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini sangat dibutuhkan pada tingkat pendidikan dasar yang memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kesadaran seni atau keindahan dalam arti umum,

baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, ataupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif agar dapat pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan. Sekiranya, tujuan pembelajaran seperti ini dapat tercapai hanya jika guru memiliki persepsi dan kompetensi yang baik dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dan oleh karena itu di sini kreativitas guru dan siswa sangat menentukan. Artinya, tujuan pembelajaran seperti ini di sekolah dasar tercapai dengan guru yang kreatif dalam pengelolaan kelas.

Berangkat dari asumsi tersebut, maka penelitian ini akan mengkaji tentang kreativitas siswa kelas dalam proses pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan di sekolah SD 106840 Kp Benar Desa Kota Pari. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa siswa kelas dalam proses pembelajaran atau kegiatan khususnya kelas VI di SD 106840 Kp Benar Desa Kota Pari ini terkadang mengalami kesulitan. Salah satu diantaranya adalah karena keterbatasan waktu disamping itu pula siswa kurang memiliki kreativitas dalam seni melukis namun dalam segi kegiatan seperti kelas role-play siswa sangat menyukai kegiatan seperti ini karena tidak membosankan dan tidak membuat para siswa jenuh atau bosan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran atau proses belajar sambil bermain di SD 106840 Kp Benar Desa Kota Pari, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat kreatifitas guru dalam proses pembelajaran atau proses belajar sambil bermain di kelas VI SD Kp Benar Desa Kota Pari. Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi perangkat analisis terkait kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran sambil bermain khususnya dalam lingkup Sekolah Dasar (SD), serta persoalan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran secara umum. Kemudian secara praktis, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau sumber informasi untuk guru terkait pengembangan kreatifitas dalam proses belajar sambil bermain khususnya di Sekolah Dasar (SD), dan lebih terkhusus lagi bagi para guru kelas VI di SDN 106840 Kp Benar Desa Kota Pari. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang berkaitan dengan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam Proses pembelajaran sambil bermain maupun mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini penting karena memiliki keunikan tersendiri di mana peneliti mencoba menelaah sejauh mana kreatifitas siswa kelas VI di SDN 106840 Kp Benar Desa Kota Pari dalam proses pembelajaran di sekolah yang secara geografis terletak cukup jauh dari pusat kota, yang tentunya sangat terbatas dalam hal sarana dan prasarana dan sumber informasi. Kemudian di sisi lain, penelitian ini juga penting karena penelitian tentang kreativitas guru khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran sambil bermain dalam konteks penerapan kurikulum 2013 terbilang masih sangat jarang di lakukan oleh peneliti lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, di mana penelitian sejenis ini merupakan penelitian yang natural, alamiah, dengan pertimbangan melakukan kegiatan penelitian dalam latar yang sesungguhnya agar objek tidak berubah, baik sebelum maupun sesudah penelitian (Ratna, 2010:95). Sasarannya adalah siswa kelas VI di SD 106840 Kp Benar Desa Kota Pari, yang yakni kreativitasnya dalam proses pembelajaran sambil bermain. Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian, yakni kelas VI di SDN 106840 Kp Benar Desa Kota Pari. Data yang digali dalam penelitian ini mengacu pada

permasalahan yang akan dikaji, yakni hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas siswa kelas VI di SD Kp Benar Desa Kota Pari dalam proses pembelajaran sambil bermain. Adapun sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer berupa informasi-informasi yang digali secara langsung dari narasumber atau informan yang dapat memberikan keterangan tentang kreativitas siswa kelas VI di SD 106840 Kp Benar Desa Kota Pari. Narasumber dalam hal ini adalah guru dan siswa kelas itu sendiri, termasuk diantaranya adalah kepala sekolah. kemudian data sekunder yakni informasi informasi yang didapatkan secara tidak langsung, baik berupa dokumen-dokumen teknik pengabsahan data atau reliability yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi (triangulation), dengan fokus pada triangulasi sumber. Teknik ini dilakukan dengan cara memeriksa data dari berbagai sumber lalu kemudian mendeskripsikan, mengkategorikan, dan menganalisisnya untuk mendapatkan kesimpulan (data yang valid). Sementara teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data model interaktif Miles dan Haberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Rohidi, 2011: 240).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dimulai dengan sambutan kepala SDN 106840 Kp. Benar Desa Kota Pari, kemudian dilanjutkan dengan kata sambutan dengan bapak kepala sekolah dan Ibu wali kelas 6. Lalu kami diberikan arahan dan bimbingan. Beliau mengatakan setiap siswa disini belum terlalu mengenal apa itu cita-cita. Lalu kami diberikan jadwal untuk memasuki kelas 6 a-b lalu Bapak Kepala Sekolah bertanya tentang jadwal kegiatan kami selama 4 hari di sekolah.



Pada hari Rabu 17 Juli 2024 kami diarahkan memasuki kelas 6-a, lalu kami membuat kelas inspirasi. Kelas inspirasi merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menyajikan pembelajaran yang menghadirkan profesional untuk menjadi narasumber dikelas dengan harapan dapat menjadi inspirasi bagi para siswa dengan cara berbagi cerita tentang profesi dan tugas nya.



Jadi disini kami menjelaskan apa itu cita-cita setelah itu kami membagikan origami yang sudah dibentuk kepada masing-masing siswa lalu mengarahkan mereka menuliskan nama dan cita-cita mereka pada origami yang sudah diberikan. Selanjutnya kami memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai syarat untuk menempelkan kertas origami tersebut ke pohon inspirasi yang sudah disediakan.

Kamis,18 Juli 2024 kami diarahkan ke kelas 6-b untuk melanjutkan kegiatan kami disekolah ini, kegiatan pada hari ini adalah kelas kreativitas. Kelas kreativitas bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif pada siswa. Kelas ini dapat di isi dengan kegiatan seperti menggambar, melukis, kerajinan tangan dan eksperimen sains sederhana. Melalui kelas ini, siswa belajar untuk mengeksplorasi ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara unik dan mengekspresikan diri mereka melalui berbagai media.



Jadi disini kami membuat kelas kreativitas dengan membuat karya menggunakan bahan kerang atau remis. Sebelumnya kami sudah menjelaskan pengertian dan bagian-bagian pohon . Lalu kami

mengarahkan kepada siswa untuk menggambar pohon dan remis atau kerang tadi ditempel pada bagian daun pohon yang digambar tadi. Selanjutnya siswa menentukan bagian-bagian dari pohon.

Pada hari Jumat tanggal 19 Juli 2024, kegiatan yang dilakukan di SDN 106840 Kp.Benar Desa Kota Pari adalah Kelas Seni Budaya. Kelas Seni Budaya merupakan kelas yang menumbuhkan kecerdasan moral yang kompetitif dan memiliki peranan dalam mengasah keterampilan siswa. Pada Kelas Seni Budaya ini siswa diminta untuk menggambar sebuah gunung merapi beserta penjelasannya. Siswa dibebaskan berkreasi dalam menggambar dan mewarnai gunung merapi tersebut agar dapat mengetahui sejauh mana siswa menggunakan pemikirannya dalam menuangkan ide-ide kreatifnya.



Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena siswa sangat kompetitif dalam menggambar. Tetapi mereka kurang tanggap dalam menjelaskan apa saja yang terdapat pada gunung merapi tersebut. Hal ini disebabkan kurangnya minat siswa dalam mendengarkan penjelasan yang kami berikan karena sudah terlalu bersemangat untuk menggambar saja.

Selanjutnya, Kelas Seni Budaya ini memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran. Dampak positifnya adalah siswa mampu manajemen waktu dengan baik dan menaati aturan yang telah kami buat pada Kelas Seni Budaya tersebut. Siswa dalam bernalar termasuk pada bidang Seni Budaya tentu beragam tetapi setidaknya terjadi proses kegiatan belajar dalam ranah afektif dapat diketahui dari tingkah siswa yang menunjukkan adanya kesenangan belajar.

Pada hari Sabtu tanggal 20 juli 2024, kami melakukan gotong royong dengan siswa-siswi kelas 6a dan 6b,dan karna ini hari terakhir disekolah ini kami melakukan perpisahan sekaligus penutupan dengan kepala sekolah,guru-guru dan siswa-siswi kelas 6a dan 6b. Dengan memberikan cendramata kepada kepala sekolah dan ucapan terimakasih kepada wali kelas6a dan 6b. Setelah itu kami perpisahan kepada siswa-siswi kelas 6a dan 6b memberikan sedikit kenang-kenangan.

KESIMPULAN

Kelas kreativitas yang dilakukan di SDN 106840 KP. Benar Desa Kota Pari bertujuan untuk memperluas wawasan siswa tentang berbagai profesi dan inspirasi kehidupan melalui cerita langsung dari para profesional. Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mencapai cita-cita mereka dan memberikan gambaran nyata tentang dunia kerja. Kelas Kreativitas menekankan pentingnya berpikir kreatif dan inovatif. Dalam kelas ini, siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan proyek-proyek kreatif yang dapat memperluas imajinasi mereka dan meningkatkan kemampuan problem-solving.

Ada beberapa kesulitan yang kami hadapi didalam kelas, apalagi dihari pertama kami memasuki kelas dengan membawakan kelas inspirasi yang mana disitu kami menanyakan tentang cita-cita para siswa, tetapi para siswa masih banyak yang belum punya cita-cita atau mengenal apa itu cita-cita. Kesulitan yang kami hadapi juga menjadi pelajaran untuk kami agar mencari solusi dari masalah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Suryadi, D. (2021). Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis aktivitas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Handayani, R., & Wulandari, S. (2022). Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 33–41.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, P., & Rahmawati, N. (2023). Implementasi kelas kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 201–210.
- Mulyani, S. (2021). Strategi pembelajaran kreatif dalam meningkatkan potensi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(3), 89–98.
- Nurhasanah, E., & Putra, A. (2024). Kelas kreativitas sebagai sarana pengembangan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 55–66.
- Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Pratama, Y., & Hidayat, T. (2022). Pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 120–130.
- Rahman, F., & Sari, M. (2023). Pengelolaan kelas kreatif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa SD. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 98–107.