



STRATEGI GURU MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA KELAS 4 SDN BANGSELOK 1

Nadila Maulidina

STKIP PGRI Sumenep

Thasya Angraini Imamah

STKIP PGRI Sumenep

Ike Yuli Mestika Dewi

STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: nadilamaulidina05@email.com

Abstrak. *This study aims to identify strategies used by teachers in using creative learning media to increase the participation of grade 4 students of SDN Bangselok 1 in mathematics learning. By using a qualitative research approach, this study focuses on an in-depth understanding of the application of creative learning media by teachers. Data were collected through formal interviews with several teachers involved in the learning process. The results of the study indicate that the use of creative learning media has a positive impact on increasing student participation and understanding of mathematics material. Various media such as 3D models, teaching aids, and mathematics-based games have proven effective in making abstract mathematical concepts more real, interesting, and easy to understand by students. The teacher's strategy in utilizing this creative media also involves active student involvement, strengthens skills, and increases learning motivation. In conclusion, the use of creative learning media plays a very important role in improving the quality of mathematics learning in grade 4 of SDN Bangselok 1. With the implementation of the right strategy, this media can be a very effective tool to overcome challenges in mathematics learning and improve student learning outcomes.*

Keywords: Teachers, Creative learning media, Students

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1 dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, studi ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai penerapan media pembelajaran kreatif oleh guru. Data dikumpulkan melalui wawancara formal dengan beberapa guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Berbagai media, seperti model 3D, alat peraga, dan permainan berbasis matematika, terbukti efektif dalam membuat konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Strategi guru dalam memanfaatkan media kreatif ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkuat keterampilan, dan meningkatkan motivasi belajar. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran kreatif sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas 4 SDN Bangselok 1. Dengan penerapan strategi yang tepat, media ini dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Guru, Media pembelajaran kreatif, Siswa

PENDAHULUAN

Proses Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga bagaimana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru khususnya di kelas 4 SDN Bangselok 1, adalah

bagaimana menjaga perhatian dan partisipasi siswa yang beragam. Siswa di kelas 4 sering menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas nyata dan pengalaman langsung namun, mereka sering mengalami kesulitan untuk berpartisipasi aktif, terutama jika materi yang diajarkan terasa monoton atau sulit dipahami. Strategi yang dapat dilakukan oleh guru menggunakan Media pembelajaran kreatif dengan pendekatan untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Media Pembelajaran kreatif merupakan Jenis media yang menggunakan alat peraga, video edukatif, permainan, dan teknologi berbasis aplikasi (Purnami et al., 2022). Media-media ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih visual dan praktis kepada siswa tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran.

Dari Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 20 Februari 2025 kepada beberapa guru di Sekolah Dasar SDN Bangselok 1 Kecamatan Sumenep, dapat dilihat bahwa sebagian besar guru memiliki hambatan dalam mengajarkan matematika masih memakai buku ajar saja. Hal ini menjadikan siswa sulit memahami dan kurang tertarik pada pelajaran matematika, Salah satu yang bisa dilakukan oleh Guru di SDN Bangselok 1 sering kali membuat serta menggunakan media kreatif khususnya dalam pembelajaran matematika, Penggunaan media yang menarik dan dapat membantu siswa memberikan dan memahami konsep-konsep matematika yang rumit dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dalam penggunaan media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa tentang materi yang diajarkan sekaligus meningkatkan kemampuan mereka untuk berfikir dan mengembangkan minat belajar. Dengan strategi ini, guru dapat mengatasi masalah umum dalam pembelajaran matematika seperti kebosanan dan kesulitan memahami materi matematika, serta mendorong siswa untuk lebih percaya diri saat menghadapi tantangan.

Guru yang kreatif sering menemukan cara baru untuk menemukannya dengan mempelajari karakteristik mereka dan mengadaptasinya dengan materi atau mata pelajaran yang mereka ajarkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika agar lebih berkembang seorang guru merencanakan pembelajaran dengan baik dan didukung oleh media yang menarik dan kreatif. Media-media ini dapat digunakan oleh siswa untuk bermain-main dan mempraktikkan konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam kelompok (Murni et al., 2023).

siswa juga dapat membentuk pemahaman mereka tentang proses belajar dengan mengonstruksikan dalam diri mereka sendiri. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk **bermain-main dan berinteraksi** dengan konsep-konsep matematika secara praktis dan menyenangkan, yang akan mempermudah mereka dalam memahaminya.

Mata pelajaran Matematika disekolah dasar sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandalkan pemahaman konsep dan logika, memerlukan pendekatan yang tidak hanya mengutamakan teori, tetapi juga praktik yang dapat melibatkan siswa secara langsung. Oleh karena itu guru di sekolah dasar dalam mengajarkan matematika sering menggunakan media pembelajaran kreatif yang dapat dianggap sebagai langkah progresif dalam menanggapi kemajuan teknologi dan cara untuk memaksimalkan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Nisa Maghfiroh et al., 2024). Selain itu, melalui media pembelajaran yang kreatif, siswa akan bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan mengurangi rasa cemas atau ketakutan terhadap pelajaran matematika. Strategi ini tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan dan kerja sama antar siswa didalam proses pembelajaran secara langsung.

Strategi yang dilakukan oleh guru serta melibatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu mengubah pandangan siswa terhadap matematika, Media pembelajaran kreatif mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, menyenangkan, serta mudah dipahami. Pada SDN Bangselok 1, terutama di kelas 4, penggunaan media pembelajaran kreatif dapat diterapkan dengan strategi yang dilakukan oleh guru agar tepat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan mudah dicerna. Sebagai contoh, guru dapat memanfaatkan media gambar, video edukatif, permainan berbasis matematika, serta alat peraga fisik untuk mengajarkan berbagai topik dalam matematika seperti operasi hitung, geometri, dan pengukuran. Media-media ini dapat membuat matematika yang abstrak menjadi lebih jelas dan mudah untuk dipahami siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang mendalam, tetapi juga merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Melalui penerapan strategi-strategi tersebut, guru di SDN Bangselok 1 dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan semakin aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan pemahaman mereka

terhadap konsep-konsep matematika juga akan meningkat, serta membentuk sikap positif terhadap pelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan media pembelajaran kreatif dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1 dalam pembelajaran matematika. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan kualitas didalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan menyeluruh yang mencakup pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukatin et al., 2022) . Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya kelas 4 SDN Bangselok 1, strategi guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menyajikannya dengan cara yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan strategi yang variatif dan inovatif, termasuk penerapan media pembelajaran kreatif, dapat menjadi kunci utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Media pembelajaran kreatif merupakan sarana atau alat bantu yang dirancang secara menarik untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Media ini bisa berbentuk visual, audio, audiovisual, maupun digital yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara jelas bagi siswa. Dalam ranah pendidikan dasar, penggunaan media yang kreatif seperti video animasi, permainan edukatif, alat peraga interaktif, maupun aplikasi pembelajaran mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar (Setiyadi et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran kreatif juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, yang dapat menciptakan interaksi dua arah secara lebih efektif.

Partisipasi siswa salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran, Siswa yang aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dalam konteks ini, strategi guru yang mengintegrasikan media pembelajaran kreatif berperan besar dalam meningkatkan partisipasi tersebut. Media yang menarik dapat menstimulasi perhatian dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru kelas 4 di SDN Bangselok 1 perlu terus mengembangkan kreativitas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, agar partisipasi mereka dalam kegiatan belajar dapat meningkat secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena menggambarkan suatu pandangan terhadap apa yang akan diteliti melalui narasumber untuk mendapatkan suatu uraian mengenai Strategi yang dilakukan oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran kreatif untuk Meningkatkan partisipasi siswa. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena atau masalah yang diteliti, dengan menekankan konteks, makna, dan pengalaman (Azzahra & Febriani Sya, 2023). Maka penulis melakukan wawancara untuk mengetahui lebih dalam tentang strategi apa saja yang dilakukan oleh guru tersebut sebagai pengumpulan data yang akan di uraikan di hasil pembahasan pada pengumpulan data ini penulis berperan sebagai peneliti secara langsung dengan menggunakan wawancara yang formal.

Penulis juga berpedoman pada kumpulan informasi yang didapatkan dari beberapa sumber-sumber seperti jurnal, artikel, buku yang berkaitan dengan Strategi guru didalam pembelajaran. Dengan memfokuskannya pengumpulan data yang telah diperoleh dari lapangan secara langsung, Tentunya setelah melakukan penelitian penulis juga menjabarkan hasil dari penelitian tersebut didalam karya tulis ilmiah yang akan dikembangkan dengan menjabarkan judul Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam Meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN bangselok 1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ika Nurul Qomari S.pd., Guru kelas 4 SDN Bangselok 1, diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika, media yang dominan digunakan masih berupa buku teks pembelajaran. Buku tersebut dianggap praktis karena telah menyediakan rangkuman materi serta soal latihan yang lengkap dan sesuai dengan kurikulum. Namun, penggunaan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran menunjukkan sejumlah tantangan. Menurut beliau, siswa sering kali terlihat cepat bosan dan kurang tertarik, terutama saat menghadapi materi yang bersifat abstrak seperti pecahan, satuan berat, atau konversi waktu. Hal ini mengakibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak muhammad yunus, S.pd., Guru kelas 4 SDN Bangselok 1, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan

pemahaman peserta didik. Beliau telah mengimplementasikan beragam media, seperti video pembelajaran, media kartu angka dan operasi, benda-benda konkret di sekitar siswa, serta tayangan presentasi PPT yang dirancang interaktif. Menurut beliau, video pembelajaran sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak matematika karena disertai dengan animasi yang menarik. Selain itu, media kartu yang digunakan untuk permainan matematika sederhana seperti mencocokkan soal dan jawaban, yang terbukti mampu meningkatkan antusias peserta didik. Penggunaan benda konkret seperti tutup botol stik es krim, atau kelereng, peserta didik memahami konsep pecahan dan pengukuran. Tayangan presentasi PPT digunakan sebagai media bantu visual yang memperjelas materi dan mempermudah alur pembelajaran. Bapak yunus menyampaikan bahwa kombinasi sebagai media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Pembahasan

1. Strategi Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif

Pengalaman guru di SDN Bangselok 1 dalam menggunakan media kreatif khususnya pada mata pelajaran Matematika sangat menjadikan suatu suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam memotivasi siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang terkadang dianggap sulit. Media Pembelajaran Kreatif merupakan jenis alat atau sumber ilustrasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang inovatif, menarik, dan interaktif (Atapukang, 2021). Guru selama mengajar menemukan bahwa menggunakan media pembelajaran kreatif adalah salah satu cara terbaik untuk membuat matematika lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tidak hanya menggunakan media kreatif saja akan tetapi guru juga trampil dalam memadukan metode dan model pembelajaran sesuai dengan karakter siswa. Adapun juga metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu Gasing Gampang, Asik, dan Menyenangkan sedangkan model yang digunakan yaitu Pjbl Projec Based Learning.

Dalam membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan mudah guru dapat memanfaatkan berbagai media kreatif yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang terkadang bersifat abstrak (Rizko et al., 2023). Misalnya, menggunakan teknologi dapat memberi siswa kesempatan untuk melihat gambaran visual dari berbagai konsep matematika, yang membantu mereka memahami

hubungan antara elemen-elemen matematika secara lebih jelas. Pendekatan yang lebih praktis dan relevan juga dapat meningkatkan ketertarikan Siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi jika pelajaran dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama atau berkompetisi juga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan mendorong untuk berpikir kritis dan kreatif.

Untuk menerapkan media pembelajaran kreatif dalam pelajaran matematika, Strategi guru di SDN Bangselok 1 perlu memanfaatkan berbagai alat dan teknik yang dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dengan memakai cara menyenangkan dan mudah dipahami. beberapa cara yang dilakukan oleh guru untuk menerapkan media pembelajaran kreatif dalam pelajaran matematika:

1) Perencanaan Penggunaan media kreatif dalam pelajaran Matematika

Mengetahui tingkat pemahaman siswa dan kebutuhan mereka terhadap materi yang akan dipelajari serta menentukan media yang cocok berdasarkan tingkat kesulitan dan minat siswa. Tentukan tujuan pembelajaran matematika misalnya, siswa dapat memahami konsep geometri dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Pilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, pada Materi geometri guru dapat menggunakan model 3D atau perangkat lunak grafis bisa digunakan (Nurani et al., 2024). melibatkan konsep ruang dan bentuk, media yang digunakan bisa berupa model 3D, alat peraga berbentuk fisik, atau perangkat lunak grafis yang memungkinkan siswa untuk melihat dan memanipulasi bentuk-bentuk geometri. Misalnya, untuk mempelajari konsep bangun ruang, guru dapat menggunakan model 3D seperti kubus atau bola yang dapat diputar atau diubah ukurannya. Ini memberikan gambaran visual yang lebih jelas dan mempermudah siswa

2) Penggunaan media pembelajaran Kreatif

Menggunakan model 3D atau alat peraga untuk menjelaskan konsep-konsep matematika, terutama yang bersifat visual atau ruang seperti geometri. Misalnya, gunakan bola dan kubus untuk menjelaskan volume bangun ruang serta memadukan permainan atau tantangan matematika di kelas untuk menambah keseruan dan motivasi belajar (Yuliana et al., 2023). ketika mengajarkan materi volume bangun ruang, guru bisa menggunakan bola dan

kubus sebagai alat peraga. Bola dan kubus dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana cara menghitung volume, serta perbedaan antara volume bangun ruang yang berbentuk padat dan dua dimensi. Guru dapat mengajak siswa untuk memanipulasi model tersebut secara langsung, seperti menghitung volume kubus dengan mengukur panjang sisi dan mengalikannya.

2. Peran Guru dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa melalui Media Pembelajaran

Peran Guru sebagai Fasilitator tidak hanya memberikan pelajaran secara langsung, mereka juga bertindak dan membantu semua siswa dalam proses belajar mereka. Guru dapat memberi siswa kesempatan untuk belajar sendiri atau berbicara mengenai pemahaman mereka dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada materi ajar (Sari et al., 2022). Sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman lebih dalam tentang materi matematika, guru juga memberikan kesempatan dalam berdiskusi dapat dilakukan di luar jam pelajaran. Selain itu, guru dapat memberikan soal-soal atau tantangan yang menuntut siswa bekerja sama, mengerjakan tugas bersama, dan saling berbagi ide.

Dengan adanya media kreatif guru di SDN Bangselok 1 guru mengintegrasikan Permainan dan Kompetisi. Salah satu cara untuk membentuk siswa lebih aktif berpartisipasi adalah dengan menggunakan permainan yang berkaitan dengan matematika. Misalnya, pada materi pola bilangan menggunakan permainan Tradisional yang bernama Dikdik, Engklek, Congklak. Sedangkan pada materi geometri membuat media yang berkaitan dengan materi ajar seperti membuat layangan, membawa piring serta memadukan materi geometri dengan etnomatematika. Etnomatematika adalah cabang ilmu matematika yang mempelajari hubungan antara budaya dan praktik matematika dalam kehidupan sehari-hari suatu masyarakat atau kelompok budaya tertentu (Andriono, 2021).

Peran guru dalam memberikan media serta pengetahuan mengenai kebudayaan yang disangkutkan pada materi matematika memberikan elemen permainan, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika yang dapat memotivasi mereka untuk lebih serius dalam mempelajari materi. Guru telah memiliki peran untuk mengembangkan partisipasi aktif siswa didalam proses pembelajaran berlangsung, akan tetapi guru juga memberikan

umpan balik dengan cepat memungkinkan siswa untuk segera mengetahui ketidakpahaman mereka dan memperbaikinya. Guru dapat menggunakan media digital untuk memberikan umpan balik tersebut secara efektif, bahkan bisa dilengkapi dengan penjelasan tambahan jika diperlukan.

Dengan pengembangan usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa guru juga Menyusun Tugas yang Relevan dan Kontekstual Salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan membuat tugas atau soal yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan cara tersebut, siswa akan merasa bahwa matematika bukanlah pelajaran yang jauh dari kenyataan, melainkan sesuatu yang dapat mereka aplikasikan dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan media yang menghubungkan teori matematika dengan praktik nyata membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk memecahkan masalah.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa

Media pembelajaran kreatif berpengaruh signifikan terhadap partisipasi dan pengetahuan siswa dalam proses belajar. Dengan penyajian materi yang menarik, seperti animasi, simulasi, atau gamifikasi, siswa menjadi lebih antusias dan tertarik untuk memahami konsep yang diajarkan. Visualisasi yang interaktif membantu memperjelas materi, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam diskusi maupun tugas. Selain itu, penggunaan dalam media pembelajaran kreatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami pembelajaran secara langsung melalui pengalaman yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak.

Penggunaan media pembelajaran dalam matematika mampu meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media inovatif dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan memberikan hasil yang lebih optimal (Anditiasari et al., 2021). Berbagai metode dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran, seperti media cetak, teknologi berbasis komputer, video, dan film. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk membangun motivasi belajar yang lebih kuat

pada siswa, sehingga mereka lebih bersemangat dalam memahami materi (Muspawi et al., 2019).

Media yang menarik dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media seperti media audiovisual mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi secara lebih mendalam. Penyajian materi melalui media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga berperan dalam mengasah keterampilan mendengar serta kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi yang mereka lihat dan dengar (Yuan & Ms, 2019). Selain itu, media yang menarik juga mendorong keterlibatan aktif siswa, baik dalam diskusi maupun dalam eksplorasi materi secara mandiri. Dengan demikian semakin menarik penggunaan media yang dipakai, semakin tinggi pula motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Pada dasarnya, siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dalam mengeksplorasi materi dan lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, mereka berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret, yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis, mengolah informasi secara sistematis, serta kemampuan memusatkan perhatian dan menyelesaikan masalah (Intaniasari et al., 2022). Semakin kreatif seorang guru dalam mengajar, semakin besar pula stimulasi terhadap rasa ingin tahu. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi ini berperan penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Selain aspek kreativitas, gaya mengajar guru juga sangat berpengaruh pada minat belajar siswa (Harefa et al., 2020). Pada media kreatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap minat dan rasa ingin tahu siswa karena dapat menyajikan konsep secara lebih konkret, visual, dan menyenangkan. Misalnya, penggunaan alat peraga seperti blok pecahan, papan geometri, atau permainan matematika berbasis digital membantu siswa memahami konsep angka, operasi hitung, dan pola dengan cara yang lebih interaktif.

4. Tantangan dan Solusi dalam Penerapan Media Pembelajaran Kreatif di Kelas 4 SDN Bangselok 1

Sebagian pendidik mampu menghadapi berbagai tantangan dalam proses mengajar, terutama karena perbedaan karakteristik siswa, perubahan kebijakan kurikulum dan perkembangan media pembelajaran (Septiana, 2023). Seorang guru pada SDN bangselok 1 kelas 4 tantangan terbesarnya adalah keluar dari zona nyaman metode lama yang

bersifat monoton dan kurang relevan dengan perkembangan zaman. Pendekatan tradisional seperti menghafal perkalian tanpa memahami konsepnya sering kali membuat siswa kesulitan dan mengalami penurunan minat dan motivasi dalam belajar akibat metode pembelajaran yang kurang menarik.

Hal ini terjadi karena siswa hanya menerima materi secara pasif dari guru tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, selain sekadar mengerjakan tugas. Akibatnya, interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang dinamis dan terasa kaku, karena minimnya komunikasi dua arah yang dapat membangun keterlibatan serta antusiasme siswa dalam pembelajaran di kelas (Wulandari & Nisrina, 2020). Salah satu tantangan pada guru SDN Bangselok 1 kelas 4 adalah guru yang masih mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya media ajar adalah keterbatasan dalam menciptakan pengalaman belajar yang variatif dan menarik bagi siswa. Buku paket sering kali bersifat tekstual dan kurang interaktif, sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami konsep secara mendalam. Hal ini membuat guru sangat sulit menghadapi tantangan dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif, kreatif (Permana & Kasriman, 2022).

Solusi untuk mengatasi tantangan dalam penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, guru di SDN Bangselok 1 kelas 4 perlu mulai menerapkan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pemahaman konsep. Dalam pembelajaran matematika, misalnya, konsep perkalian dapat diajarkan dengan metode eksploratif, seperti penggunaan alat peraga konkret (kancing, batu, atau stik es krim) serta permainan edukatif berbasis kartu atau papan permainan. Selain itu, penerapan model pembelajaran seperti problem-based learning (PBL) dan discovery learning dapat melatih siswa berpikir kritis dan memahami konsep perkalian melalui penyelesaian masalah nyata.

Selain meningkatkan metode pembelajaran, penting bagi guru untuk membangun interaksi yang lebih dinamis dengan siswa agar komunikasi dua arah lebih efektif. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan strategi think-pair-share, di mana siswa diberi kesempatan untuk berpikir sendiri, berdiskusi dengan teman sebangku, lalu berbagi jawaban di kelas. Guru juga bisa menggunakan teknik bertanya yang mendorong siswa berpikir lebih mendalam, bukan sekadar pertanyaan tertutup yang hanya dijawab dengan "ya" atau "tidak". Dengan komunikasi yang lebih terbuka, siswa merasa lebih dihargai dan lebih berani mengungkapkan pendapat mereka, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar.

Untuk mengatasi ketergantungan pada buku paket sebagai satu-satunya media ajar, guru di SDN Bangselok 1 kelas 4 dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih variatif, seperti video edukatif, aplikasi matematika interaktif, atau bahkan media sosial sebagai sarana berbagi materi dengan siswa. Penggunaan teknologi seperti Kahoot! untuk kuis interaktif atau GeoGebra untuk pembelajaran konsep matematika dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Guru di SDN Bangselok 1 kelas 4 perlu beralih dari pendekatan yang monoton menuju metode yang lebih interaktif dan berbasis pemahaman konsep. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan penggunaan alat peraga konkret (misalnya, kancing, batu, atau stik es krim) serta permainan edukatif berbasis kartu atau papan permainan. Hal ini dapat membantu siswa memahami matematika dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan mereka dalam aktivitas yang mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika Di SDN Bangselok 1, penggunaan media masih didominasi oleh buku teks yang praktis namun kurang mampu menarik minat siswa dalam memahami konsep abstrak seperti pecahan atau satuan ukuran. Media seperti video animasi, alat peraga konkret (kelereng, stik es krim, tutup botol), kartu permainan matematika, serta tayangan presentasi interaktif mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Guru di SDN Bangselok 1 juga memadukan media kreatif dengan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) serta metode GASING (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan). Meskipun masih terdapat tantangan, seperti ketergantungan pada metode tradisional dan keterbatasan inovasi media, guru mampu mencari solusi dengan mengembangkan alat peraga sederhana, memanfaatkan teknologi digital, dan membangun interaksi dua arah yang lebih dinamis. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran kreatif tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat motivasi, minat, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Anditiasari, N., Pujiastu, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* , 12(2), 236–248.

- Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Atapukang, N. (2021). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7943/3605>
- Harefa, N., Sadarman Tafonao, G., Hidar, S., & Kunci, K. (2020). Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 81–86.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Muspawi, M., Setiyadi, B., & Alfiana, A. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 3(2), 85–91. <https://doi.org/10.17977/um025v3i22019p085>
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelian El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Nurani, N., Ichsani, Q. P., & Badriyah, K. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Kreatif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD N Gonilan 01 Tahun Ajaran 2024/2025. 4(1), 1–23.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media. *Jurnal Prospek*, 1(1), 25–31. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>
- Rizko, U., Islam, M. H., & Badruttamam, C. A. (2023). Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.346>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan

- Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Septiana, F. (2023). *Implementasi pembelajaran sosial emosional berbantuan aplikasi tiktok dalam meningkatkan partisipasi peserta didik*. 3(11).
<https://doi.org/10.17977/um067.v3.i11.2023.5>
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A. B. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 31–42.
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.344>
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921.
<https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354.
- Yuan, I., & Ms, A. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 263–275.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>