



Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19

Lestari Prihastuti¹, Salma Fitriyani², Ferdi Hamid Romadhon³, Dini Restiyanti Pratiwi⁴,
Harun Joko Prayitno⁵

¹⁻⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Koresponden Penulis:

Dini Restiyanti Pratiwi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Indonesia

Email: drp122@ums.ac.id

Submit: 12 Januari 2021 | Revisi: 15 Maret 2021 | Diterima: 27 April 2021

Dipublikasikan: 1 April 2021 | Periode Terbit: April 2021

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa dan negara. Banyak faktor yang memengaruhi terbentuknya pendidikan yang baik salah satunya adalah minat belajar pada siswa. Namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar pada siswa tergolong rendah. permasalahan ini dapat dikurangi dengan menerapkan pembelajaran kreatif pada siswa. Adapun penelitian yang dilakukan bertujuan untuk a) mendeskripsikan pembelajaran kreatif guna meningkatkan minat belajar pada siswa Sekolah Dasar di Desa Kuniran, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi; b) meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar di Desa Kuniran, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi pada masa pandemic covid-19. Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan metode pengolahan data yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran kreatif yang diterapkan mampu meningkatkan minat belajar pada siswa di masa pandemi Covid-19. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran yang diciptakan bersifat unik, baru, dan bervariasi. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam menciptakan pembelajaran kreatif sehingga tujuan dari pembelajaran bisa dicapai lebih maksimal.

Kata Kunci: pembelajaran kreatif, minat belajar, pembelajaran masa pandemi

1. Pendahuluan

Dewasa ini dunia tengah mengalami perubahan tatanan dan kebiasaan sebagai akibat dari pandemi Covid-19 yang berdampak terhadap semua bidang kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Berbagai aturan dan kebijakan dibuat guna memperbaiki pendidikan di masa pandemi. Pemerintah Indonesia berupaya untuk memperbaiki pendidikan di tengah pandemi dengan membuat beberapa kebijakan baru. Upaya yang

dilakukan pemerintah di antaranya memberlakukan *Work From Home* (WFH), sekolah diliburkan, dan pembelajaran di sekolah diganti dengan menggunakan sistem daring atau *online* (Siahaan, 2020). Dengan demikian kegiatan pembelajaran tidak bergantung pada guru saja, namun juga dipengaruhi beberapa faktor yang lain diantaranya peran orang tua dan faktor *internal* (faktor yang terdapat dalam diri siswa). Faktor *internal* yang memiliki pengaruh penting terhadap hasil belajar

pada siswa adalah minat belajar. Dalam dunia pendidikan menekankan perlunya untuk meningkatkan pengajaran yang mengarahkan siswa pada pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan dan sikap, sebagai pengukuran hasil dari apa yang telah dipelajari oleh siswa (Nasrallah, 2014).

Minat belajar merupakan kesadaran untuk belajar yang muncul dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan. Minat adalah ketertarikan dan perasaan senang seseorang terhadap sesuatu yang menyebabkan seseorang untuk mengingat dan memperhatikannya secara terus menerus (Pratiwi, 2017). Minat belajar merupakan suatu perasaan senang mengenai pelajaran tertentu dimana siswa memberi perhatian lebih besar terhadap mata pelajaran tersebut sehingga menjadikan mata pelajaran tersebut lebih mudah dimengerti (Flora Siagian, 2015). Siswa akan memahami secara lebih dalam materi pelajaran yang diperoleh apabila mempunyai minat belajar relatif tinggi terhadap mata pelajaran tertentu (Pratiwi, 2017). Minat belajar bisa diukur dengan menggunakan empat indikator yang terdiri atas daya tarik dalam belajar, motivasi dalam belajar, atensi dalam belajar, serta wawasan (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Namun kondisi di lapangan membuktikan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) hasil belajar siswa belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau dengan kata lain belum optimal. Terdapat beberapa faktor yang bisa menyebabkan hal ini terjadi, salah satu penyebabnya yaitu rendahnya minat belajar pada siswa. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan oleh beberapa

siswa yang kurang memperhatikan pada saat pembelajaran, siswa masih pasif dalam pembelajaran, dan hasil belajar yang tidak optimal (Gani, 2016). Beberapa pernyataan tersebut sejalan dengan hasil temuan peneliti di Desa Kuniran Kecamatan Sine Kabupaten Ngawi bahwa minat belajar yang dimiliki siswa disana tergolong rendah. Pernyataan ini dibuktikan melalui rendahnya hasil belajar siswa dan keluhan orang tua tentang siswa yang masih malas untuk belajar. Permasalahan ini perlu memperoleh penanganan yang serius. Terdapat banyak cara guna meningkatkan minat belajar terhadap siswa. Menerapkan pembelajaran yang kreatif merupakan salah satu cara yang efektif.

Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara baru yang unik dan kreatif sehingga pelajaran yang diberikan dapat dipahami oleh siswa secara mudah dan menyenangkan. Pembelajaran kreatif adalah kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat memunculkan kreatifitas, baik kreatifitas dalam berfikir maupun dalam bertindak sesuatu (Pentury, 2017). Pada pendidikan formal, belajar lebih menyenangkan dengan bermain game sebagai selingan dan juga sisipan dalam belajar (Prasetya, et al., 2019).

Mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu guru kreatif yang mencakup pembelajaran kreatif (*creative teaching*), kepala sekolah yang kreatif (*creative leadership*) dan lingkungan yang kreatif (Fitriyani, Supriatna, & Sari, 2021).

Pentury (2017) menyatakan bahwa pembelajaran kreatif dapat terbentuk dengan cara mengembangkan kreativitas yang dimiliki guru. Beberapa cara yang

dapat dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang kreatif adalah dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, melakukan diskusi yang produktif, memutar film, membuat dan menempelkan poster, dan memberikan pembelajaran sehingga siswa mampu; menemukan, mengembangkan ide, menginterpretasi, membuat, bereksperimen, dan mengevaluasi. Lebih lanjut Pentury (2017) menjelaskan bahwa Model Pembelajaran Kreatif Produktif (MPKP) mampu mendorong peserta didik berpikir secara luwes dan lancar (fleksibel), dapat menilai permasalahan dari beragam cara pandang, dan dapat menciptakan berbagai gagasan yang unik selama proses pembelajaran dengan diiringi berbagai usaha yang bisa memunculkan sesuatu yang berguna. Pembelajaran dengan model tersebut mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam belajar, membentuk pemikiran kritis, bekerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin.

Hasil penelitian Oya & Budiningsih (2014) mengenai model kegiatan pembelajaran yang kreatif dan produktif guna menambah motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa model pembelajaran ini dapat memperbaiki hasil belajar dan menambah motivasi yang dimiliki siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar yang dimiliki siswa siswa yang terjadi pada siklus kedua, dimana sebanyak 31 siswa atau 100% memenuhi KKM. Yuniharto & Susanti (2019) dalam penelitiannya mengenai peningkatan minat belajar dan kreatifitas siswa menggunakan pembelajaran kooperatif dengan tipe Group Investigation (GI) terhadap materi mengenai tumbuhan menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar sebanyak 81,67% dimana minat belajar peserta

didik tergolong sangat tinggi setelah ditetapkan pembelajaran kooperatif menggunakan tipe Group Investigation (GI).

Melihat kondisi di lapangan bahwa belum banyak penelitian serupa, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian kualitatif dengan judul "Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19." Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk a) mendeskripsikan pembelajaran kreatif guna meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar di Desa Kuniran, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi; b) meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar di Desa Kuniran, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi pada masa pandemic covid-19.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sutama (2019) memberikan pertanyaan yaitu penelitian kualitatif bersifat deskriptif merupakan penelitian dengan penjelasan secara mendalam mengenai fenomena atau situasi alami yang menggambarkan situasi secara kualitatif.

Penelitian kualitatif akan menggambarkan fenomena yang di alami oleh subjek dengan menggunakan metode yang alamiah.

Penelitian ini dilakukan di Dusun Kresek, Desa Kuniran, Kecamatan sine, Ngawi. Penelitian ini dilaksanakan di tempat mahasiswa melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan mengambil subjek siswa SDN Kuniran 2. Waktu penelitian dilakukan 35 hari antara tanggal 1 Februari-6 Maret 2021. Alasan penelitian melakukan penelitian di Dusun Kresek karena peneliti melakukan KKN di Desa ini serta belum ada penelitian yang

mengambil judul serta tempat yang peneliti ambil.

Data yang digunakan dalam penelitian merupakan angket yang telah dijawab oleh siswa. SDN Kuniran 2. Angket tersebut berisikan tentang minat belajar siswa setelah mengikuti pendampingan belajar dengan peneliti. Kami mengambil data berjumlah 7 angket dan di isi oleh 7 siswa yang terdiri atas kelas 2, 3, 4, dan 6. Sedangkan sumber data penelitian ini sama dengan subjek penelitian yaitu siswa SDN Kuniran 2 yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar bersama mahasiswa KKN Dikmas FKIP UMS 2021

Teknik pengumpulan data dibagi menjadi tiga yaitu kuesioner atau angket, dokumentasi, dan yang terakhir wawancara. Langkah yang dilakukan yaitu siswa mengisi angket mengenai minat belajar sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar bersama mahasiswa KKN Dikmas FKIP UMS 2021. Hasil pengisian angket kemudian di analisis untuk menentukan tingkat minat belajar para siswa. Selanjutnya melakukan wawancara guna mendukung hasil pengisian angket mengenai minat belajar oleh siswa. Dokumentasi yang diambil penelitian ini yaitu foto angket yang telah di isi oleh siswa guna memberi bukti bahwa penelitian ini nyata dilakukan.

Teknik analisis data mencakup atas reduksi, penyampaian, dan mengambil simpulan. Langkah pertama yang dilakukan yaitu reduksi data yang terdiri atas kegiatan memilih, meringkas, dan memilih data yang diperlukan dalam penelitian serta tidak memasukkan perihal yang tidak digunakan saat penelitian supaya mendapatkan data yang sesuai dengan fokus pada penelitian (Sutama, 2019). Langkah selanjutnya yaitu penyajian data

berupa menyajikan semua data yang ditemukan dalam proses penelitian dan data tersebut telah di analisis. Langkah terakhir adalah mengambil kesimpulan yaitu meringkas hasil penelitian dari data-data yang telah ditemukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan hasil studi yang peneliti peroleh setelah melaksanakan KKN Dikmas di Dusun Kresek, Desa Kuniran, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi. Selama proses KKN-Dikmas peneliti melakukan pendampingan belajar terhadap 7 siswa SDN Kuniran 2 dengan menerapkan pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif yang dilakukan terdiri dari; a) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, b) melakukan diskusi yang produktif, c) memutar film, d) memberikan pembelajaran sehingga siswa mampu; menemukan, mengembangkan ide, menginterpretasi, membuat, bereksperimen, dan mengevaluasi serta e) mengadakan lomba.

Kegiatan pembelajaran kreatif secara lebih rinci akan dideskripsikan sebagai berikut.

a) Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Pembelajaran kreatif yang dilakukan diawali dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran (Lestariningsih, et al., 2022). Siswa diberi kesempatan untuk belajar mengembangkan keterampilan teknologi yang bermanfaat dalam proses belajarnya serta dapat digunakan pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Khikmawati, et al., 2021). Pemanfaatan teknologi diantaranya yaitu menggunakan laptop sebagai media memutar film, mengenalkan tari daerah, mengenalkan lagu-lagu kebangsaan dan lagu-lagu

daerah, serta mengenalkan profil pahlawan nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa sangat terbantu dengan adanya teknologi yang digunakan. Hal ini karena siswa dapat melihat, mendengar, dan mengamati objek secara langsung. Selain itu, pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran.

b) Melakukan Diskusi yang Produktif dalam Pembelajaran

Diskusi dalam pembelajaran dilakukan dengan mengangkat tema-tema ringan yang sesuai dengan anak usia Sekolah Dasar (Sawaludin, et al., 2019). Diskusi dilakukan bertujuan untuk merangsang pemikiran kritis siswa dan melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapatnya serta berbicara di depan umum. Diskusi yang dilakukan diantaranya mengenai kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan, menyampaikan pendapat mengenai suatu masalah, serta mengevaluasi pekerjaan temannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada diskusi yang pertama, siswa masih merasa malu dan takut dalam menyampaikan pendapatnya. Pada diskusi yang kedua, siswa sudah mulai memberanikan diri untuk menyampaikan pendapatnya di depan. Pada diskusi-diskusi selanjutnya siswa sudah berani memimpin teman-temannya untuk melakukan *ice breaking*, menyampaikan kesimpulan, dan menyampaikan pendapat.

c) Memutar Film

Kegiatan memutar film dilakukan dua kali selama proses KKN Dikmas. Film yang diputar adalah film-film yang mampu membangkitkan semangat belajar dan rasa nasionalisme yang dimiliki siswa yaitu film berjudul Tanah Surga dan

Laskar Pelangi. Film Tanah Surga menceritakan tentang kehidupan masyarakat di perbatasan Indonesia. Sedangkan film Laskar Pelangi menceritakan tentang semangat anak-anak di daerah 3T (Terluar, Tertinggal, Terdepan). Setelah pemutaran film siswa akan diajak berdiskusi perihal pelajaran yang terdapat dalam film tersebut. Dengan kegiatan ini, siswa mampu belajar untuk mengemukakan pemikiran dan menyampaikannya di depan umum. Kegiatan ini juga mampu memberikan pembelajaran dengan cara baru yang menyenangkan sehingga bisa menambah minat mereka dalam belajar.

d) Penerapan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dapat diterima oleh siswa jika menerapkan kegiatan pembelajaran yang baik. Guru dituntut agar bisa memberikan pembelajaran bermutu, berkualitas, kreatif, bermakna, dan menarik (Wahyudi, 2018). Peneliti menerapkan pembelajaran yang kreatif dengan mengaitkan pelajaran dengan masalah-masalah kontekstual atau dengan melalui praktik sehingga siswa dapat menangkap pembelajaran secara mudah dan mampu menemukan, mengembangkan ide, menginterpretasi, membuat, bereksperimen, dan mengevaluasi (Khotimah, 2018). Pembelajaran yang dilakukan diantaranya yaitu membuat karya seni dua dimensi dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar, melatih kreativitas dan mengolah limbah sampah dengan melakukan pembuatan pot dengan media botol bekas, mengenalkan lingkungan biotik dan abiotik beserta ciri-ciri dan contohnya dengan cara melakukan kegiatan bercocok tanam, membiasakan hidup sehat dan berolah raga melalui senam dan jalan

sehat serta games di luar ruangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar ketika pembelajaran yang dilakukan menggunakan cara-cara yang telah dijelaskan di atas. Siswa juga mudah memahami pelajaran dengan cara praktik. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil temuan Astuti (2015) tentang pembelajaran yang dilakukan di luar kelas yang berlandaskan proyek akan meningkatkan kreativitas siswa guna menciptakan proyek yang bermanfaat untuk mengatasi limbah sampah yang berada di lingkungan sekolah. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan penelitian (Titin, 2016) memberikan pernyataan mengenai kegiatan pembelajaran praktik untuk materi yang bisa dipraktikkan dapat meningkatkan pengetahuan, mendorong kreativitas siswa, dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta bisa mengembangkan keterampilan/psikomotor siswa.

e) Mengadakan lomba

Kegiatan lomba diadakan untuk melatih karakter siswa dalam bekerja dalam tim seperti kerja sama, kekompakan, solidaritas, dan mengatur strategi. Kegiatan lomba juga dapat melatih kecekatan, kecepatan, dan ketangkasan siswa. Kegiatan lomba yang diadakan diantaranya lomba yang melibatkan kecerdasan berpikir yaitu lomba cerdas cermat, hafalan surat-surat pendek, dan hafalan doa. Selanjutnya lomba yang melatih ketangkasan siswa yaitu lomba makan kerupuk, lomba otot wajah, lomba estafet kelereng, lomba mencari karet dalam tepung, dan lomba pindah air. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu bekerja sama dan mengatur strategi dalam tim saat melakukan lomba kelompok. Siswa juga mampu melatih

ketangkasannya saat melakukan lomba fisik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar setelah mengikuti lomba-lomba.

Minat belajar yang ada pada diri seorang peserta didik ditunjukkan dengan beberapa indikator, yaitu: tertarik pada manfaat belajar, usaha memahami materi pembelajaran, membaca buku pelajaran, bertanya kepada guru di dalam kelas, bertanya pada teman, bertanya pada orang lain, serta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (Kartika, Husni, & Millah, 2019). Untuk menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran kreatif seperti yang sudah dijelaskan tersebut digunakan angket minat belajar siswa. Angket terdiri dari lima pertanyaan terbuka yang diisi oleh 7 siswa SDN Kuniran 2.

Pertanyaan pertama mengenai pendapat siswa terhadap pendampingan belajar yang dilakukan. Sebanyak 7 siswa atau 100 % jawaban siswa menunjukkan hasil yang positif. Siswa berpendapat bahwa pendampingan belajar yang dilakukan sangat menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Fisco Attila Hidayat siswa kelas IV memberikan pernyataan yaitu "pembelajaran dilaksanakan secara berbeda dan menarik sehingga membuat saya semangat belajar". Hal serupa juga diungkapkan oleh Silvia Oktaviani siswa kelas III yang menyatakan bahwa "pendampingan belajar yang dilakukan sangat menyenangkan dan tidak membosankan".

Pertanyaan kedua berkenaan dengan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh tim KKN Dikmas. Sebanyak 7 siswa atau 100 % jawaban siswa telah membuktikan hasil baik dan positif. Hasil dari penelitian

menunjukkan mengenai antusias siswa yang sangat tinggi atau dengan kata lain siswa sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. David Andrian Maulana siswa kelas VI menyatakan bahwa dia sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena sekolah sudah lama diliburkan. David juga menyatakan bahwa dia semangat untuk bangun dan mandi pagi untuk segera mengikuti pembelajaran bersama tim KKN Dikmas.

Pertanyaan ketiga berkaitan dengan tingkat semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan tim KKN Dikmas. Sebanyak 7 siswa atau 100 % jawaban siswa menunjukkan hasil yang positif. Hasil dari penelitian membuktikan semangat siswa mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan pembelajaran bersama tim KKN Dikmas. David Andrian Maulana siswa kelas VI menyatakan bahwa semangat belajarnya meningkat karena pembelajaran yang dilakukan menarik dan tidak membosankan.

Pertanyaan keempat mengenai kebermanfaatan kegiatan pendampingan belajar. Sebanyak 6 siswa atau 85,71% menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bermanfaat. Sedangkan 1 siswa menjawab kurang bermanfaat karena masih sulit membaca.

Pertanyaan kelima mengenai minat belajar yang dirasakan siswa setelah melakukan pembelajaran. Sebanyak 5 siswa atau 71,43% menyatakan bahwa mereka belajar tanpa disuruh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Fisco Attila Hidayat siswa kelas IV menyatakan bahwa "saya lebih semangat belajar tanpa disuruh ibu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran".

Untuk memperkuat data penelitian, peneliti melakukan wawancara terhadap

dua siswa SDN Kuniran 2 kelas IV dan VI secara langsung. Wawancara dilakukan secara virtual dengan memberikan tiga butir pertanyaan terbuka seputar angket tersebut. Pertanyaan pertama mengenai pendapat siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Pertanyaan kedua mengenai semangat dan minat siswa untuk belajar, dan pertanyaan ketiga mengenai perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran bersama tim KKN Dikmas.

Berikut ini merupakan jawaban siswa dari pertanyaan pertama:

David : Menurut saya pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan dan mudah diterima, soalnya pembelajaran sering dilakukan di luar ruangan dan ada praktiknya juga.

Fisco : Menurut saya pembelajaran ini tidak membosankan karena ada *ice breaking*.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran kreatif yang dilakukan sangat menyenangkan dan lebih mudah dipahami siswa. Pembelajaran yang bervariasi juga menyebabkan siswa tidak bosan mengikuti pelajaran.

Berikut ini merupakan jawaban siswa dari pertanyaan kedua:

David : Saya sangat bersemangat mengikuti kegiatan ini. Karena kegiatan ini sangat membantu belajar saya. Saya juga lebih berminat untuk belajar.

Fisco : Saya semangat untuk belajar bersama teman-teman karena pembelajarannya seru dan

menyenangkan. Saya jadi lebih suka belajar.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran kreatif mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran kreatif sejatinya menuntut guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang beragam untuk peserta didik (Selkrig & Keamy, 2017).

Hal ini menunjukkan pembelajaran kreatif yang dilakukan tidak monoton dan sangat membantu siswa dalam belajar.

Berikut ini merupakan jawaban siswa dari pertanyaan ketiga:

David : Setelah mengikuti pembelajaran ini saya belajar tanpa di suruh oleh ibu lagi.

Fisco : Saya jadi lebih bersemangat untuk belajar sendiri.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif yang dilakukan mampu mendorong keinginan siswa untuk belajar sendiri tanpa diperingatkan orang tua. Hal tersebut membuktikan jika siswa sudah mempunyai kesadaran yang muncul dalam dirinya tentang tanggung jawab yang harus dilakukannya dalam belajar.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara dapat dinyatakan bahwa semangat belajar siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan melalui perilaku siswa. Dengan adanya pembelajaran kreatif siswa memiliki daya tarik lebih untuk belajar. Selain itu timbul kesadaran dalam diri siswa untuk belajar tanpa harus diperintah orang tua ataupun diberi tugas guru. Dalam hal ini terdapat perbedaan perilaku siswa sebelum diterapkan pembelajaran kreatif dan sesudah diterapkan pembelajaran kreatif dimana siswa yang

sebelumnya malas belajar menjadi semangat untuk belajar. Beberapa perilaku siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memenuhi indikator minat belajar yaitu daya tarik dalam belajar, motivasi dalam belajar, perhatian dalam belajar, dan pengetahuan (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Berdasarkan penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kreatif mampu meningkatkan minat belajar pada siswa di masa pandemi covid-19.

4. Simpulan

Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang unik dan kreatif sehingga pelajaran yang diberikan dapat dipahami oleh siswa secara mudah dan menyenangkan. Pembelajaran kreatif dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai macam kegiatan yang bervariasi dalam pembelajaran dengan menyesuaikan konteks yang akan dipelajari. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam menerapkan pembelajaran kreatif diantaranya; a) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, b) melakukan diskusi yang produktif, c) memutar film, d) memberikan pembelajaran sehingga siswa mampu; menemukan, mengembangkan ide, menginterpretasi, membuat, bereksperimen, dan mengevaluasi serta e) mengadakan lomba. Penelitian ini memberikan hasil bahwa pembelajaran kreatif yang dilaksanakan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan hasil pengisian angket minat pada siswa. Berdasarkan hasil pengisian angket dan dilakukan wawancara dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kreatif efektif dalam meningkatkan minat belajar pada siswa di masa pandemi Covid-19.

Kegiatan pembelajaran sebaiknya dikreasikan agar mampu menciptakan pembelajaran kreatif. Sehingga pelajaran menjadi mudah dipahami dan diterima oleh siswa secara kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran sebaiknya tidak hanya terpaku pada buku dan ruang kelas namun juga dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan praktik nyata.

5. Daftar Pustaka

- Astuti, R. (2015). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui PjBL. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 37. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v8i2.3872>
- 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.
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122-131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Gani, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Persepsi Tentang Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Daya Matematis*, 3(3), 337. <https://doi.org/10.26858/jds.v3i3.1700>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 7(1), 113-126.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Khotimah, K. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 3(2), 23-29.
- Lestariningsih, N., Rohmadi, M., Septiana, N., Jumrodah, J., Nirmalasari, R., Astuti, P. A. P., & Humam, A. N. (2022). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran dan Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran e-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN KOTIM. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(1), 31-39.
- Nasrallah, R. (2014). Learning Outcomes' Role in Higher Education Teaching. *Education, Business and Society: Contemporary Middle Eastern Issues*, 7(4), 257-276.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). Peningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif Dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2649>
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265-272.
- Prasetya, I., Ulima, E. T., Jayanti, I. D., Pangestu, S. G., Anggraeni, R., & Arfiah, S. (2019). Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelurahan Bolong Karanganyar. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(1), 30-34.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Sawaludin, S., Muttaqin, Z., Sina, S., & Saddam, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study Di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1).
- Selkrig, M., & Keamy, R. K. (2017). Creative pedagogy : a case for teachers ' creative learning being at the centre. *Teaching Education*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/10476210.2017.1296829>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73-80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sutama. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Surakarta. CV Jasmine.
- Titin, S. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Studia Didaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 1-18.
- Wahyudi, W. (2018). The Influence of Emotional Intelligence, Competence and Work Environment on Teacher Performance of SMP Kemala Bhayangkari Jakarta. *Scientific Journal Of Reflection: Economic, Accounting, Management and Business*, 1(2), 211-220.
- Yuniharto, B. ., & Susanti, M. M. . (2019). Peningkatan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas IIIA SDN Maguwoharjo 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. *Elementary Journal Vol*, 1(2), 22-32. <http://repository.usd.ac.id/33234/>