

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui berbagai pengalaman, pelatihan, atau pendidikan yang dapat terjadi di berbagai konteks formal atau informal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran adalah suatu proses, metode, atau tindakan yang memungkinkan terjadinya pembelajaran (KBBI, 2016). Pandangan ini sejalan dengan pendapat Nasution (2017) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses hubungan timbal balik antara murid, pendidik, serta sumber belajar dalam konteks lingkungan pendidikan. Sedangkan Naway (2016) menyampaikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh guru yang telah direncanakan untuk mengajarkan murid guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan pedoman kurikulum yang berlaku. Pendapat lain juga disampaikan oleh (Wahab & Rosnawati, 2021) yang menyatakan pembelajaran adalah proses pertukaran informasi antara murid dan guru, di mana semua sumber belajar yang tersedia digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta untuk mendorong perubahan dalam sikap dan pola pikir murid. Interaksi antara pengajar dan murid dalam kegiatan pembelajaran merupakan aspek yang krusial dalam sistem pendidikan.

Poin ini telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pembelajaran ini tidak sekadar bertujuan mentransfer ilmu, namun juga untuk mengoptimalkan perkembangan potensi murid secara komprehensif. Dalam konteks ini, pembelajaran fungsi krusial dalam membangun kepribadian dan perilaku murid yang menjadikannya lebih dari sekadar kegiatan pembelajaran. Adapun dalam mencapai efektivitas pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting yang harus diperhatikan. Menurut Muliawan (2005) yang dikutip oleh Naway (2016), komponen-komponen tersebut mencakup murid, pendidik, materi pelajaran, tujuan pembelajaran, lingkungan belajar, dan media pembelajaran. Setiap komponen tersebut saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya komponen yang terpenuhi, tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dapat tercapai.

Proses pembelajarn dapat dikenali melalui beberapa karakteristiknya yang mencerminkan individu menerima, memahami, dan mengolah informasi. Dalam hal ini, setiap individu memiliki pola belajar yang untuk dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti gaya belajar, motivasi, minat, serta lingkungan tempat belajar. Djamaluddin & Wardana (2019) menggambarkan beberapa karakteristik dari pembelajaran, diantaranya :

1. Terjadi perubahan dalam perilaku (Kognitif, emosional, keterampilan motorik, dan kombinasi) yang bisa diamati secara langsung maupun yang tidak tampak secara langsung.
2. Perubahan perilaku akibat pembelajaran pada umumnya akan bersifat tetap atau bertahan lama.
3. Proses pembelajaran biasanya memerlukan waktu yang cukup lama, dengan hasil berupa perubahan perilaku individu.
4. Beberapa perubahan perilaku yang bukan hasil dari pembelajaran disebabkan oleh faktor-faktor seperti hipnosis, proses pertumbuhan, kematangan, kejadian gaib, mukjizat, penyakit, atau kerusakan fisik.

5. Proses pembelajaran dapat berlangsung melalui interaksi sosial dalam suatu komunitas, di mana perilaku seseorang dapat berubah akibat pengaruh lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran dilakukan untuk memenuhi tujuan yang ditetapkan. Mager (1962) yang dikutip oleh Eliyanti (2016) menyampaikan tujuan pembelajaran mengacu pada tindakan atau kemampuan yang diharapkan dapat dilakukan oleh murid dalam kondisi dan tingkat tertentu. Ini menggambarkan bahwa tujuan pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada pencapaian hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dilalui murid untuk mencapai hasil tersebut seperti perubahan murid dalam aspek kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Prayekti, 2023). Selain itu, tujuan pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan arah yang jelas bagi proses pendidikan yang melibatkan murid maupun pengajar. Dengan adanya tujuan yang terukur, guru dapat memonitor perkembangan murid dalam meraih kompetensi yang diinginkan. Sasaran pembelajaran yang terperinci dan terstruktur memungkinkan evaluasi yang lebih akurat sejauh mana murid telah menguasai materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2003) yang mengungkapkan bahwa sasaran pembelajaran adalah serangkaian hasil belajar yang menggambarkan bahwa setelah mengikuti dalam kegiatan pembelajaran, murid diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru (Prayekti, 2023).

Penanda pembelajaran yang efisien sangat krusial untuk meraih tujuan pendidikan dan memperbaiki kualitasnya proses pengajaran dan pembelajaran. Uno (2013) mengungkapkan bahwa terdapat tujuh kriteria yang menandakan pembelajaran yang efektif, di antaranya:

1. Penyusunan materi yang terstruktur dengan baik, yang memastikan bahwa materi disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami;

2. Interaksi yang efisien antara guru dan murid, serta antar murid itu sendiri, memperkuat komunikasi dan keterlibatan;
3. Kefasihan dan semangat dalam menguasai materi pelajaran, menunjukkan antusiasme pengajar yang mendorong murid untuk belajar dengan penuh perhatian;
4. Perhatian yang baik terhadap murid, berarti guru harus mampu mengenali dan menanggapi kebutuhan belajar murid secara individual;
5. Penilaian yang objektif dan adil, berperan penting untuk menilai kemajuan murid tanpa bias;
6. Fleksibilitas dalam pendekatan pengajaran, memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan situasi dan kebutuhan murid; dan
7. Pencapaian hasil belajar murid yang memuaskan, menjadi ukuran akhir efektivitas pembelajaran, mencerminkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Sedangkan menurut Rigeluth (1983), indikator pembelajaran yang efektif terdapat 4 tahapan yang meliputi :

1. Ketelitian dalam penguasaan. Menunjukkan pentingnya murid untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan cermat dan teliti, sehingga pembelajaran yang diberikan benar-benar dipahami secara mendalam;
2. Kecepatan dalam pelaksanaan tugas. Mengacu pada kemampuan murid untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas pembelajaran dengan efisien dalam waktu yang ditentukan, yang mencerminkan kecepatan berpikir dan bertindak dalam proses belajar;
3. Tingkat transfer pembelajaran. Menggambarkan sejauh mana murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari pada situasi atau konteks yang berbeda dari yang diajarkan di kelas, yang menunjukkan keterkaitan antara materi yang dipelajari dan kehidupan nyata; dan,

4. Tingkat daya ingat. Menunjukkan kemampuan murid untuk mengingat dan mempertahankan informasi yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu, yang mencerminkan keberhasilan dalam menyimpan dan mengakses kembali pengetahuan yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dinamis, melibatkan interaksi yang mendalam, dan terorganisir dengan baik, dimana berbagai komponen pembelajaran saling berkaitan untuk mencapai tujuan pengembangan potensi murid secara menyeluruh. Melalui pembelajaran yang dinamis dan interaktif, murid dapat terlibat dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan prinsip-prinsip dari berbagai aspek kehidupan sehari-hari murid yang selanjutnya digabungkan dalam pengalaman belajar yang penuh makna bagi mereka.

2.1.2 Pembelajaran Kreatif

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif merupakan suatu pendekatan dalam proses pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir orisinal, imajinatif, serta kemampuan untuk menghasilkan solusi atau ide baru dalam menghadapi permasalahan. Prihastuti dkk (2021) menyampaikan bahwa pembelajaran kreatif adalah proses belajar yang memanfaatkan metode-metode inovatif dan tidak konvensional, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan kreatif dalam pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian hasil, namun juga menekankan pentingnya proses berpikir dan eksplorasi yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung.

Pendapat serupa disampaikan oleh Hafidz & Munastiwi (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kreatif merupakan serangkaian aktivitas kreatif dalam merancang secara inovatif serta menciptakan suasana belajar yang kondusif di lingkungan sekolah, sehingga guru memiliki peran penting Fitriyani dkk (2021) berpendapat bahwa pembelajaran kreatif mengharuskan guru

menjaga suasana belajar yang kondusif di lingkungan sekolah, sehingga guru memiliki peran penting dalam mendesain dan menata ruang belajar yang mendukung kreativitas anak. untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreativitas, baik dalam konteks berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam mendesain dan mengelola lingkungan belajar yang mampu merangsang kreativitas siswa, baik dari segi metode, media, maupun interaksi pembelajaran.

Pada pelaksanaannya, Iskandar dkk (2023) menyampaikan bahwa pembelajaran kreatif dirancang untuk menantang siswa untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif untuk mereplikasi atau mencerminkan pemahaman tentang masalah atau topic yang dipelajari. Pendapat serupa disampaikan oleh yang menyatakan bahwa guru dalam mendesain alat bantu belajar secara kreatif agar selaras dengan tema atau konten pelajaran yang sedang diajarkan kepada peserta didik. Sedangkan pendapat dari Kalida (2015) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kreatif lebih menekankan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran berkontribusi pada terciptanya suasana belajar yang nyaman dan mendukung, sehingga materi dapat disampaikan secara optimal dan siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang kreatif serta menyenangkan. Selain itu, Dengan kata lain, pembelajaran kreatif bukan sekadar strategi pembelajaran, namun suatu pendekatan pedagogis yang menyeluruh untuk menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian belajar, serta kemampuan memecahkan masalah secara inovatif.

Berdasarkan berbagai pendapat dan kajian yang disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif adalah pendekatan yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Adapun pada pendekatan ini menekankan pentingnya penciptaan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mampu merangsang daya

pikir, imajinasi, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Selain itu, guru juga memiliki peran yang signifikan dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bereksplorasi dan mengekspresikan gagasan-gagasan kreatif dari siswa.

2.1.2.2 Indikator Pembelajaran Kreatif

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, indikator pembelajaran kreatif mencakup berbagai aspek yang saling mendukung dalam menumbuhkan potensi berpikir kreatif. Adapun pembelajaran kreatif menurut Kalida (2015) menekankan pada beberapa aspek diantaranya :

1. Berpusat pada anak (*student-centered learning*)
2. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)
3. Fleksibel dan tidak kaku
4. Mengaitkan materi dengan konteks kehidupan
5. Membangun suasana yang menyenangkan dan bermakna (*fun learning*)
6. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak
7. Menyesuaikan aktivitas dengan minat dan kebutuhan anak

Sedangkan indikator pembelajaran kreatif menurut Pentury (2017) adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran
2. Pemberian tantangan dan kebebasan berpikir pada siswa
3. Stimulus imajinasi dan fantasi siswa
4. Pembelajaran yang berbasis eksperimen dan penemuan
5. Kemampuan berpikir “*Out of the box*”

Hafidz & Munastiwi (2022) menyebutkan terdapat tujuh indikator pembelajaran yang diantaranya :

1. Perencanaan pembelajaran kreatif yang kontekstual
2. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar
3. Kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan
4. Fase pembelajaran yang terstruktur
5. Partisipasi aktif dan kolaboratif
6. Pengembangan potensi individu dan kemandirian
7. Apresiasi sebagai bagian dari pembelajaran.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Kreatif

Hafidz & Munastiwi, (2022) menyatakan bahwa pembelajaran kreatif bertujuan untuk membantu peserta didik memahami serta mengidentifikasi strategi yang efektif dalam pembelajaran kreatif mencakup seluruh tahapan, mulai dari perencanaan yang inovatif, pelaksanaan proses belajar yang kreatif, hingga evaluasi hasil belajar dan pemberian apresiasi terhadap pencapaian siswa. Selaras dengan pendapat dari Prilliani & Ginting, (2023) yang berpendapat bahwa pembelajaran kreatif merupakan salah satu upaya yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun sebelum melaksanakan pembelajaran kreatif, guru perlu menyusun perencanaan pembelajaran. Langkah-langkah perencanaan pembelajaran tersebut meliputi :

1. Pemahaman Materi Ajar

Sebelum merancang pembelajaran kreatif, guru perlu memahami materi pelajaran yang akan diajarkan. Dalam tahapan ini, pendidik dituntut untuk melakukan perincian, identifikasi,

pengamatan, serta evaluasi terhadap materi pembelajaran guna memastikan kesesuaiannya dengan tujuan dan kebutuhan belajar siswa. Selain itu guru juga perlu menyesuaikan antara materi ajar dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik.

2. Merencanakan Aktivitas Pembelajaran

Guru dapat mulai merancang lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mampu mendukung anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, setelah ide-ide kreatif berhasil dirumuskan. Guru dapat merencanakan dengan menentukan aktivitas yang dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas seperti perpustakaan, halaman, ataupun di lingkungan belajar lainnya.

3. Menentukan Sumber dan Media Belajar

Pada tahapan ini, guru perlu menentukan sumber dan media belajar yang disesuaikan dengan materi ajar dan kebutuhan belajar peserta didik. Adapun sumber dan media belajar dapat berupa alam, social, maupun artifisial. Selain itu, sumber belajar juga dapat diperoleh melalui lingkungan sekolah yang di sesuaikan dengan kreativitas guru dalam mengolah sumber dan media pembelajaran tersebut.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran kreatif, terdapat enam langkah pelaksanaan menurut Heru (2016) yang dikutip oleh Hafidz & Munastiwi (2022) yang diantaranya meliputi tahap pengamatan, tahap perumusan persoalan, tahap pengujian, tahap menciptakan, tahap membagikan, dan tahap mengapresiasi. Sedangkan menurut Hafidz & Munastiwi (2022), terdapat empat tahapan pelaksanaan pembelajaran kreatif yang meliputi sebagai berikut :

1. Pra Belajar

Pada tahapan ini, dilakukan guna membentuk pemahaman yang positif terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam kegiatan belajar-mengajar. Tahap pra belajar belum

mencangkup penjelasan materi ajar ke peserta didik, namun guru melakukan rancangan desain untuk menghantar materi. Adapun itu, tahapan ini mencangkup orientasi pada iga aspek utama yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kreatif meliputi perumusan visi yang jelas, penerapan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, serta pengelolaan proses belajar secara efektif.

2. Praktik Belajar

Pada tahapan ini, peran guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian materi, namun juga menciptakan komunikasi yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik senang untuk melakukan praktik mengajar. Adapun pada tahapan praktik belajar meliputi tahapan awal atau kegiatan pembuka yang dilakukan sebelum penyampaian inti materi bertujuan untuk membangun kesiapan belajar serta menciptakan suasana yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran..

3. Praktik Inti

Pada tahapan ini, guru mengimplementasikan aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran yang telah didesain sebelumnya pada tahapan pra belajar. Melalui tahapan ini memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan dengan maksimal seperti memahami materi pelajaran, mempraktikan, dan menilai dengan baik, serta berdampak pada pembentukan sikap yang baik.

4. Praktik Penutup

Pada tahapan ini, guru tidak hanya sekedar menutup kegiatan pembelajaran, bamun juga memerlukan desain pembelajaran yang tepat agar dapat menimbulkan kesan yang kuat sehingga peserta didik dapat termotivasi belajar. Guru juga harus memberikan perasaan penasaran, kesan senang, dan memberikan kemanfaatan ilmu.

2.1.3 Deskripsi UPT SD Negeri Pagergunung 1

UPT SD Negeri Pagergunung 1 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kecamatan Kesamben, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Sekolah ini beralamat di Jalan Raya Sembung No. 1, Pagergunung, Kesamben, Kab. Blitar, Jawa Timur. SDN Pagergunung 01 Kesamben telah terakreditasi “B” dari BAN S/M pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki mutu pendidikan yang baik dan telah memenuhi standar nasional pendidikan.

Secara letak geografis SDN Pagergunung 01 Kesamben terletak cukup strategis karena berada di permukiman penduduk sehingga mudah untuk dijangkau. Sedangkan jika ditinjau dari kondisi bangunan di SDN Pagergunung 01 Kesamben ini baik dengan setiap bangunan yang tersedia dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Adapun di SDN Pagergunung 01 Kesamben memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang ibadah agama islam dan sarana prasarana pendukung lainnya.

SDN Pagergunung 01 Kesamben memiliki jumlah tenaga pendidik dan kependidikan sebanyak 10 orang yang diantaranya terdapat 6 orang merupakan Aparatur Sipil Negera (ASN) berstatus PNS, 2 orang merupakan ASN dengan status PPPK, dan 2 orang lainnya merupakan tenaga honor daerah Tingkat II Kabupaten. Tenaga pendidik dan kependidikan di SDN Pagergunung 01 Kesamben memiliki latar belakang pendidikan yang relevan serta professional dalam bidangnya. Adapun rincian dari data tenaga pendidik dan kependidikan di SDN Pagergunung 01 Kesamben dijabarkan pada Tabel 2.1 berikut :

Tabel 2.1. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No.	Nama	Jabatan
1.	Saminah	Kepala Sekolah
2.	Arif Rohman Sakti	Guru Kelas
3.	Febrian rizki	Guru Kelas
4.	Sri ariyaningrum	Guru Kelas
5.	Sutarno	Guru Kelas
6.	Yuni Ratnawati	Guru Kelas
7.	Galih S.	Guru Kelas

No.	Nama	Jabatan
8.	Mufidatul Ikrimah	Guru Mata Pelajaran
9.	Tri Rahayu	Guru Mapel Pelajaran
10.	Mislani	Penjaga Sekolah

Peserta didik di SDN Pagergunung 01 Kesamben secara keseluruhan berjumlah 124 siswa yang meliputi 66 laki-laki dan 58 perempuan. Keseluruhan peserta didik tersebut terbagi dalam 6 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebagai berikut jumlah siswa tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2. Data Jumlah Siswa di SDN Pagergunung 01 Kesamben

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Kelas 1	7	8	15
Kelas 2	11	9	20
Kelas 3	8	10	18
Kelas 4	13	6	19
Kelas 5	13	15	28
Kelas 6	14	10	24
Jumlah	66	58	124

Pelaksanaan pembelajaran di SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar disusun dan dilaksanakan sejalan dengan visi dan misi sekolah yang menekankan pada pentingnya Pendidikan yang berkualitas, berkarakter, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik. Visi sekolah yang berlandaskan pada profil pelajar Pancasila sehingga tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif, namun juga pengembangan dalam aspek afektif dan psikomotor. Adapun visi, misi, dan tujuan dari SDN Pagergunung 01 Kesamben Kabupaten Blitar adalah sebagai berikut:

Visi :

“Terwujudnya generasi pembelajar sepanjang hayat yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, dan berbudi pekerti yang berlandaskan pada profil pelajar Pancasila”

Misi :

1. Menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui pembiasaan pelaksanaan kegiatan ibadah.
2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guna meningkatkan kompetisi dan karakter peserta didik sesuai nilai-nilai Pancasila.
3. Memfasilitasi pengembangan bakat minat akademik dan non akademik untuk meningkatkan kemandirian dan kreatifitas siswa.
4. Merencanakan dan melaksanakan Program pembahasan PHBS.

Tujuan:

1. Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertaqwa dan berbudi pekerti luhur.
2. Terwujudnya peserta didik yang gemar, senang belajar, serta berkompeten.
3. Terwujudnya peserta didik yang mandiri dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari.
4. Terwujudnya peserta didik yang peduli lingkungan (bersih, aman, indah, dan nyaman).

2.2. Penelitian Relevan

Pada melakukan penelitian ini, peneliti mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya, diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.3 Penelitian yang Relevan

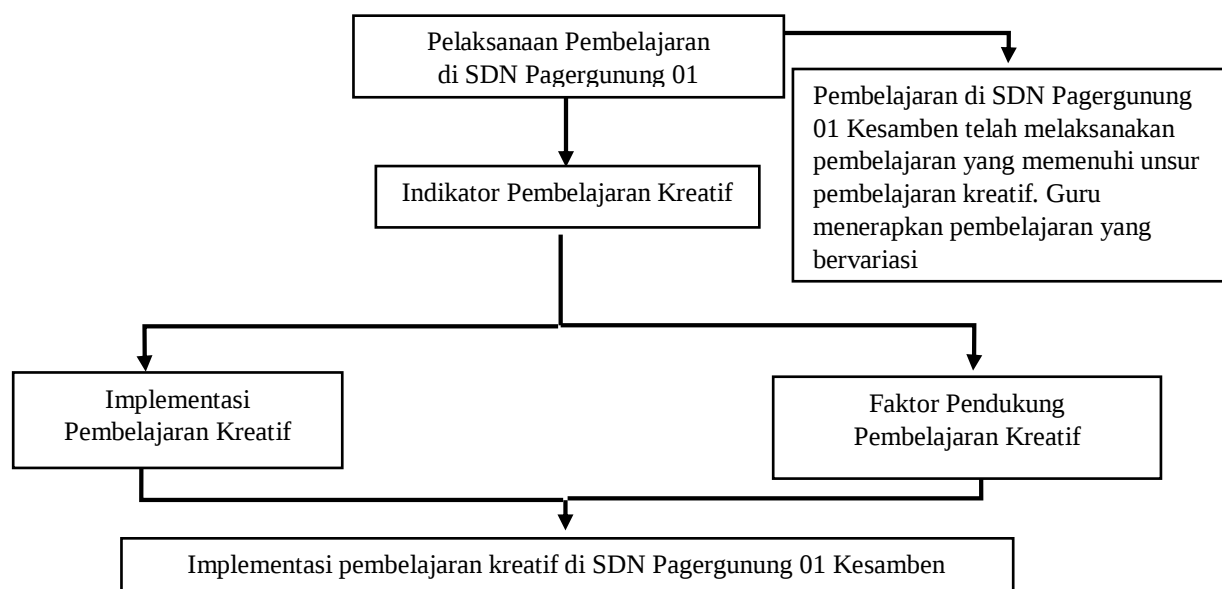
Nama Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Nur Hafidz, Erni Munastiwi (2022)	Desain Pembelajaran Kreatif untuk Anak dalam Sekolah Kreatif Rumah Kreatif Wadas Kelir	Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki potensi-potensi kecerdasan, kreatif, percaya diri, mandiri dalam mengembangkan kreativitas. Sehingga kreativitas anak-anak dibangun melalui kegiatan kreatif dengan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu : - Fokus penelitian adalah penerapan pembelajaran kreatif.	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu : - Fokus penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben

		menyenangkan anak-anak sejak dini.	- Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.	- Penelitian ini akan menggunakan subjek penelitian berupa siswa kelas 2 dan siswa kelas 5 SD
Lanjutan Tabel 2.3				
Lestari Prihastuti, Salma Fitriyani, Ferdi Hamid, Romadhon, Dini Restiyanti Pratiwi, Harun Joko Prayitno (2021)	Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19	Penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran kreatif yang diterapkam mampu meningkatkan minat belajar pada siswa di masa pandemic 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	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu : - Fokus penelitian adalah penerapan pembelajaran kreatif - Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif - Penelitian ini menggunakan subjek siswa sekolah dasar.	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu : - Fokus penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben beserta faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhinya. - Penelitian ini menggunan subjek penelitian berupa siswa kelas 2 dan kelas 5 - Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka
Yani Fitriyani, Nana Supriatna, Mia Zultrianti Sari (2021)	Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sudah kreatif dalam menyajikan materi pembelajarna proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan konsep imajinatif, merangsang ide dan karya orisinal, menerapkan variasi pola interaksi, gaya mengajar, dan ragam pesan, serta menerapkan evaluasi langsung. Guru juga sudah kreatif dalam menerapkan metode pengajara yang digunakan dengan menerapkan metode <i>brainstorming</i> dan menggabungkan	Penelitian ini memiliki kesamaatn dengan penelittian yang akan dilakukan yaitu: - Fokus penelitian ini adalah pembelajaran kreatif - Meneliti peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran kreatif - Subjek penelitian ini menggunakan siswa sekolah dasar. - Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu : - Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben dan faktor-faktor yang mempengaruhi - Subjek penelitian yang akan digunakan adalah siswa kelas 2 dan kelas 5 SD - Penelitian ini dilakukan pada pembelajarna yang menggunakan

		metode yang ada. Guru juga sudah kreatif dalam mengembangkan media pembelajarna dan sumber belajar dengan memproduksi media buatan sendiri		kurikulum merdeka
Dinda Prilliani, Debora Ginting (2023) Lanjutan tabel 2.1	Penerapan Proses Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas 1 berpusat terhadap siswa dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, dan menyenangkan. Guru peran penting dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain : - Fokus penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kreatif - Meneliti peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran kreatif. - Subjek penelitian ini menggunakan siswa sekolah dasar - Jenis Penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain : - Penelitian yang akan dilakukan juga meneliti terkait faktor-faktor yang mempegaruhi pembelajaran kreatif. - Subjek penelitian yang akan digunakan adalah siswa kelas 2 dan kelas 5 SD - Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka

2.3. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan penyelidikan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Pada Gambar 2.1 menunjukkan kerangka berpikir dari penelitian ini terkait pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01. Adapun rincian dari kerangka berpikir tersebut dijabar sebagai berikut :

2.3.1. Pelaksanaan Pembelajaran di SDN Pagergunung 01 Kesamben

1. Pembelajaran di SDN Pagergunung 01 Kesamben telah sesuai dengan unsur pembelajaran kreatif.
2. Fokusnya adalah pembelajaran kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben

2.3.2. Pembelajaran Kreatif

1. Pendekatan kreatif diterapkan dengan tujuan meningkatkan partisipasi murid dalam proses pembelajaran.
2. Guru menggunakan metode yang bervariasi seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah sederhana, serta penggunaan media pembelajaran berbasisi gambar dan benda konkret untuk menunjang pemahaman siswa.
3. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendekatan ini.

2.3.3. Implementasi Kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben

1. Di SDN Pagergunung 01 Kesamben telah menerapkan pembelajaran kreatif namun dalam pelaksanaannya masih belum maksimal.
2. Aktivitas belajar melibatkan penggunaan alat bantu pembelajaran, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang menarik.

3. Guru juga memiliki peran sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas kebutuhan belajar siswa.

2.3.4. Faktor Pendukung Implementasi Pembelajaran Kreatif

Faktor pendukung implementasi pembelajaran kreatif meliputi penyusunan perangkat ajar, strategi pembelajaran yang digunakan, dan pelaksanaan evaluasi pada pembelajaran kreatif

2.3.5. Kesimpulan Awal

Implementasi pembelajarna kreatif di SDN Pagergunung 01 Kesamben berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas belajar murid.