

Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar

Ade Irmadurisa¹⁾, Siti Istiningsih²⁾, Arif Widodo³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

¹⁾irmadurisa@gmail.com, ²⁾ningistie@yahoo.co.id, ³⁾arifwidodo@unram.ac.id

Abstrak

Ada beberapa faktor yang menghambat siswa dalam memahami pelajaran dari guru, salah satunya adalah proses pembelajaran yang tidak menarik dan terkesan membosankan. Akibatnya siswa menjadi malas dan tidak tertarik dengan materi yang diberikan. Adapun faktor lain yang muncul yakni kurangnya semangat siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan sulit melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa bersikap pasif ketika guru memberikan kesempatan untuk tampil di depan kelas ataupun melakukan presentasi serta mengungkapkan hasil yang diperoleh selama berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa juga cenderung malu melontarkan pertanyaan ketika mereka ditanyakan oleh guru apakah mereka sudah mengerti dengan apa yang telah disampaikan oleh guru padahal sebetulnya mereka belum mengerti. Guru harus mampu menciptakan pengelolaan kelas dengan suasana yang menyenangkan, menciptakan rasa nyaman di lingkungan sekolah, menjalin rasa kekeluargaan, keakraban antara guru dan siswa, dengan demikian akan memungkinkan guru dapat membimbing siswa dengan mudah, serta memberikan motivasi agar siswa semangat dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara yang dapat dilakukan guru agar kelas aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian tinjauan pustaka yakni, dengan mengumpulkan artikel sebagai sumber data. Artikel yang dikumpulkan diperoleh melalui pencarian di Google Scholar. Referensi artikel yang dikumpulkan merupakan artikel terbaru dari hasil penelitian yang relevan. Hasil penelusuran literatur menemukan bahwa cara yang dapat digunakan oleh guru agar kelas aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan antara lain mengeloa kelas dengan baik, menggunakan media yang tepat, menggunakan sumber belajar yang beragam, melibatkan siswa secara aktif, dan pembelajaran dilakukan secara interaktif.

Kata kunci: Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Ada beberapa faktor yang menghambat siswa dalam menyerap pelajaran dari guru, salah satunya adalah memulai kegiatan pembelajaran dengan tidak menarik dan terkesan membosankan. Akibatnya siswa menjadi malas dan tidak tertarik dengan materi yang diberikan (Anjarwati & Puji, 2018). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di kelas, seperti menyapa siswa dengan ramah dan hangat, menciptakan suasana santai, memberikan motivasi yang akan merubah siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, dan menerapkan metode pembelajaran kreatif dan juga beragam.

Adapun faktor lain yang muncul yakni kurangnya semangat siswa pada saat

proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan sulit melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang tidak aktif perlu diberikan perhatian karena pada kenyataannya di lapangan masih banyak produk ilmu yang masih belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih memahami dan menjalani proses perolehan pengetahuan (Mahfud & Wulansari, 2018). Hal ini disebabkan oleh alat peraga, keterbatasan waktu, serta kelambanan guru selama proses pembelajaran.

Selain itu, sebagian besar siswa bersikap pasif ketika guru memberikan kesempatan untuk tampil di depan kelas ataupun melakukan presentasi serta mengungkapkan hasil yang diperoleh selama berdiskusi dengan kelompoknya. Seringkali mereka bersikap seakan enggan untuk melakukan hal itu. Siswa juga cenderung malu melontarkan pertanyaan ketika mereka ditanyakan oleh guru apakah mereka sudah mengerti dengan apa yang telah disampaikan oleh guru padahal sebetulnya mereka belum mengerti. Penyebab mereka malu adalah mereka merasa takut jika ditertawakan atau berbuat kesalahan (Putri, 2019).

Fakta yang kita temukan di lapangan, yakni di sekolah seringkali kita temui guru yang cenderung mendominasi atau aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa dalam keadaan pasif, hal inilah yang menyebabkan korelasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Apabila kegiatan pembelajaran akan terus didominasi oleh guru, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, guru harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran yang akan memberikan rangsangan kepada siswa agar mereka mau dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar.

Keberhasilan peserta didik sangat ditentukan oleh Guru khususnya, dalam proses belajar mengajar. Guru juga merupakan komponen yang paling berpengaruh dalam menciptakan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau kompetensi, mutu dan profesionalisme. (Darwis et al., dalam Idhayani et al., 2020).

Disini Guru harus mampu mengkondisikan dan mensosialisasikan kepada peserta didik agar mereka mampu memahami dan menguasai keterampilan belajar, yaitu kemampuan yang dilakukan secara bertahap untuk mengembangkan keterampilan suasana hati, sikap, dan tindakan dalam suatu kegiatan. Atau serangkaian tindakan dalam proses yang terfokus, terarah, dan terukur. Keterampilan yang dimaksud disini yaitu keterampilan berpikir, keterampilan sikap, keterampilan emosional, dan keterampilan bertindak (Ubaidillah, 2020).

Selanjutnya diperlukan keterampilan dalam menciptakan pengelolaan kelas dengan suasana yang menyenangkan, menciptakan rasa nyaman di lingkungan sekolah, menjalin rasa kekeluargaan, keakraban antara guru dan siswa, dengan demikian akan memungkinkan guru dapat membimbing siswa dengan mudah, serta memberikan motivasi agar siswa semangat dalam belajar (Mahmudah, 2018).

Dengan demikian, Siswa akan merasa senang dan juga bersemangat dalam belajar, dalam hal ini guru perlu menyesuaikan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal namun pembelajaran tetap dijalankan dengan pelaksanaan yang menyenangkan. Guru hendaknya bisa membentuk hubungan emosional dengan siswanya karena itu membuat belajar menjadi menyenangkan (Ubaidillah, 2020).

Oleh karena itu, peran guru di sini sangat berpengaruh sehingga memerlukan kreativitas yang tinggi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik untuk mencapai efek yang diinginkan tanpa ada unsur paksaan dari siswa yang mengikutinya, bahkan pembelajaran menjadi suatu kegiatan menyenangkan yang diikuti siswa. Dengan demikian siswa akan dapat dengan mudah mencerna materi yang disampaikan dengan antusias, nyaman, antusias dan semangat (Anjarwati & Puji, 2018).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tinjauan pustaka yakni, dengan mengumpulkan artikel sebagai sumber data. Artikel yang dikumpulkan diperoleh melalui pencarian di Google Scholar dengan kata kunci “Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan di Kelas”. Referensi artikel yang dikumpulkan tersebut merupakan artikel hasil penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar dan diterbitkan antara tahun 2012 sampai dengan tahun 2022.

Proses pengumpulan artikel yang telah dilakukan tersebut berhasil mengumpulkan sebanyak 20 artikel. Dengan jumlah publikasi terbesar terjadi pada tahun 2020 dengan jumlah 5 dokumen. Di urutan kedua adalah publikasi tahun 2018 dan 2019 yakni masing-masing sebanyak 4 dokumen, kemudian publikasi tahun 2012, 2013, 2016, 2017, 2021 dan 2022 yakni masing-masing sebanyak 1 dokumen. Kemudian untuk 1 dokumen tidak diketahui kapan publikasinya karena tidak tercantum didokumen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktif yang dimaksud dalam proses pembelajaran adalah, guru hendaknya melibatkan aktivitas siswa dalam penerapan media pembelajaran sehingga penerapan media yang konkrit atau semi spesifik dapat membantu siswa berpikir positif. Proses belajar aktif akan berjalan dengan baik apabila pendidik mampu menguasai dan juga menerapkan strategi pembelajaran aktif dalam proses belajar (Syaparuddin et al., n.d.).

Guru dituntut aktif dalam menyampaikan berbagai informasi mengenai pengetahuan yang tercantum didalam kurikulum kepada peserta didiknya agar mereka memperlihatkan antusias mereka dalam belajar (Pentury et al., 2017).

Guru yang cenderung aktif akan menerapkan hal-hal berikut (Hamid et al., 2012):

- ✓ Kelas akan dikelola dengan baik.
- ✓ Memaksimalkan kesempatan dalam belajar.
- ✓ Antusias tinggi.
- ✓ Menggunakan media yang akan membuat peserta didik produktif dan termotivasi.
- ✓ Menggunakan gaya serta sumber pengajaran yang beragam.
- ✓ Melibatkan siswa secara aktif bukan pasif.
- ✓ Melibatkan siswa dengan memberikan pertanyaan yang akan mendorong respon dari siswa.
- ✓ Pengajaran dilakukan secara interaktif.

Dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, guru harus bisa membuat suasana yang akan membuat siswa aktif pada saat proses pembelajaran misalnya, siswa aktif bertanya, ataupun mengungkapkan ide yang terlintas dipikirkannya. Dalam belajar diperlukan proses aktif di mana peserta didik dapat membangun pengetahuan, bukan proses pasif di mana mereka hanya menerima pengetahuan dari guru. Hal ini tentunya bertentangan dengan esensi pembelajaran jika tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif.

Adapun untuk memotivasi siswa dalam bertanya, menjawab, atau mengekspresikan diri guru perlu memancing siswa dengan memberikan motivasi. Motivasi belajar yang baik pada siswa serta bagaimana kemampuan kreatifitas pengajar dalam pembelajaran sangat berkaitan erat dengan kualitas pembelajaran yang disajikan. Peserta didik akan termotivasi jika guru dapat memfasilitasi dengan memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga tujuan akhir yang harus dicapai oleh mereka dapat terpenuhi dengan sempurna melalui perubahan yang terjadi baik perubahan sikap serta kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Rohayati & Siti, 2020).(Tohir, 2013) Adapun cara yang dapat guru lakukan dalam mendorong siswa untuk bertanya ketika proses pembelajaran adalah:

- a) Diawal guru dapat menceritakan fenomena menarik yang akan membuat siswa penasaran.
- b) Memberikan siswa rangkaian kata-kata dan mereka kemudian diminta untuk membuat kalimat yang memuat kata-kata yang diberikan tersebut.
- c) Memberi pertanyaan yang akan memancing siswa.
- d) Membentuk siswa dalam kelompok yang masing-masing kelompok diberikan tugas untuk membuat pertanyaan dan kemudian memberikan kesempatan kepada kelompo-kelompok tersebut didepan kelas.
- e) Meminta siswa melakukan penelitian, kemudian minta siswa mengemukakan minimal 3 pertanyaan.
- f) Meminta siswa untuk melengkapi beberapa kalimat pertanyaan.
- g) Memberi apresiasi ketika siswa mampu membuat pertanyaan dengan baik.

Selanjutnya kreatif yakni, guru harus melibatkan peserta didik dalam membuat suatu produk atau karya sehingga siswa merasa bahwa mereka melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga pekerjaan mereka dihargai. Pada prinsip efektifitas, guru harus mengelola kelas semaksimal mungkin, yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau mengatur area belajar agar tempat duduk tidak membosankan.

Kreativitas sangat dibutuhkan untuk merancang pembelajaran yang bermacam-macam sehingga memungkinkan guru menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Keadaan positif dan menyenangkan saja tidak cukup jika proses pembelajaran tidak efektif yaitu setelah proses pembelajaran berlangsung tidak menghasilkan sesuatu yang harus dikuasai siswa karena pembelajaran memiliki banyak tujuan pembelajaran yang harus dicapai. (Asari et al., 2021) Kesenangan adalah suasana pengajaran yang menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk fokus sepenuhnya pada studi mereka, sehingga meningkatkan rentang perhatian mereka ("waktu tugas").

Kondisi aktif dan juga kreatif tidak cukup dalam proses pembelajaran apabila

pembelajaran tersebut tidak efektif, yakni dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang diharapkan. Jika pembelajaran yang diterapkan hanya aktif dan kreatif saja tetapi tidak efektif maka, pembelajaran tersebut sama saja dengan bermain biasa (Yulianingsih & Lumban Gaol, 2019). Pada prinsip efektifitas, guru harus mengelola kelas semaksimal mungkin, yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau mengatur area belajar agar tempat duduk tidak membosankan. Sedangkan, Berdasarkan prinsip menyenangkan, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang nyaman dan tidak membuat siswa frustrasi. Guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar saat bermain, agar siswa tidak merasa bosan dan antusias saat belajar (Novianingsih, 2016).

Jika belajar aktif dan menyenangkan saja namun tidak efektif, maka belajar sama saja seperti bermain biasa. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal. Dalam penerapannya, pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang efektif. (Dryden dalam Hamid et al., 2012) Guru bisa menerapkan metode pembelajaran misalnya adanya umpan balik antara guru dengan peserta didik, serta menggunakan permainan yang sekiranya akan membuat pembelajaran menjadi efektif. (Santika, dalam Hardiyanti et al., 2022)

Perlu diperhatikan beberapa kondisi untuk akan menunjang pembelajaran yang efektif diantaranya yakni keadaan internal, yakni keadaan yang muncul dari peserta didik sendiri, misalnya keadaan tubuh atau kesehatan, ketenangan dan kondisi lainnya. Selanjutnya ada keadaan internal, yakni keadaan yang berasal dari luar diri misalnya kebersihan ruang kelas, bau-bau tidak sedap, penerangan dalam ruang kelas serta ketersediaan sarana yang akan mendukung pembelajaran menjadi efektif (Mahfud & Wulansari, 2018). Adapun tujuan dari pembelajaran yang efektif adalah (Santrock, dalam Hamid et al., 2012):

- a. Mendorong siswa agar mereka dapat menghabiskan waktu yang mereka miliki untuk belajar.
- b. Mengatasi siswa agar mereka tidak mengembangkan masalah akademik serta emosional mereka dalam kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa langkah yang bisa kita terapkan agar pembelajaran menjadi efektif yakni memberikan perhatian agar menarik minat siswa, siswa hendaknya terlibat secara aktif, memberikan siswa motivasi, serta menerapkan penggunaan media yang beragam dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penyampaian pembelajaran yang efektif sangat bergantung dengan pemilihan dan penggunaan metode penyampaian yang sesuai dengan tujuan akhir dari kegiatan pengajaran (Rosyidah, 2019). Selain memberikan motivasi, guru dituntut agar bisa mengerti psikis peserta didiknya sehingga hal ini akan membuat guru bisa menciptakan suasana dan juga lingkungan belajar yang positif (Siahaan et al., 2020). Karena lingkungan yang positif akan menghasilkan hasil yang positif juga.

Untuk menciptakan hasil belajar yang efektif guru harus menjalankan tugas-tugas berikut:

- a. Memberikan stimulus kepada para peserta didik misalnya dengan memberikan penugasan.
- b. Menjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik.

- c. Memberikan Informasi kepada peserta didik terkait apa manfaat yang akan mereka peroleh dari suatu pembelajaran.
- d. Membantu mengarahkan siswa serta memancing rasa ingin tahu peserta didik.
- e. Membuat peserta didik merasa nyaman saat berada didalam kelas.
- f. Memfasilitasi serta mendukung peserta didik sehingga mereka mampu mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki.
- g. Mengaplikasikan keterampilan yang dimiliki agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Yumnah et al., 2018).

Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila pembelajaran tidak membuat peserta didik takut dan dicemooh maupun ditertawakan, membuat suasana belajar mengajar yang terbuka dan juga demokratis (Yumnah et al., 2018). Selalu memfasilitasi dan juga aktif memberikan motivasi, memantau kegiatan belajar peserta didik dan aktif mendampingi dan juga memberikan umpan balik serta merefleksi peserta didik. Guru hendaknya menghadirkan aktifitas belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani. Guru bisa memvariasikan pembelajaran misalnya dengan metode pembelajaran interaktif berbasis permainan yang akan membuat siswa bersemangat (Mulyati, 2019).

Ada beberapa jenis media yang bisa digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan yakni (Ubaidillah, 2020).

- a) Media suara (audio), media ini akan membantu menambah pengalaman peserta didik dalam belajar.
- b) Media visual (gambar), media ini akan membantu penyajian materi terasa nyata.
- c) Media audio visual (audio, gambar), dengan penggunaan media ini akan membuat peserta didik lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas.
- d) Media serbaneka, yakni media yang diambil dari benda-benda yang terdapat disekitar.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan guru dapat menerapkan game yang akan dimainkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kemudian, permainan ini nantinya akan mempengaruhi tercapainya tujuan yang diharapkan dalam suatu pembelajaran. Artinya, game yang diterapkan ini tidak hanya sekedar mengisi waktu atau menghibur siswa, akan tetapi permainan yang mengandung unsur yang dapat mendidik siswa. Game yang mendidik ini adalah suatu pola kegiatan yang menggunakan metode atau alat pendidikan sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan mereka, kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan dan mengembangkan kepribadian (Rosarian et al., 2020). Game juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan sosial, emosional atau kepribadian, dan kognitif. Berdasarkan hal tersebut, guru membutuhkan sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif dan juga kreatif untuk menerapkan pendekatan *learning by play*. Media pembelajaran dapat digunakan dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang bermanfaat, menunjang proses pengajaran di kelas, merangsang motivasi dan stimulasi belajar, serta meningkatkan saling pengertian antara guru dan siswa didalam kelas.

Teknik pembelajaran berkaitan erat dengan strategi pembelajaran. Teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode yang sedang berlangsung didalam kelas. Proses pembelajaran merupakan konsep yang harus berkembang sesuai

dengan urgensi dari kebutuhan Pendidikan yang berkaitan dengan perkembangan zaman yakni kemajuan IPTEK yang begitu pesat. Sehingga dibutuhkan pengelolaan kelas baik agar tercipta hasil yang diharapkan (Idhayani et al., 2020)

- a. Mengoptimalkan kondisi kelas dengan membangun interaksi dengan peserta didik sehingga siswa bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar serta memberikan pengarahan kepada peserta didik.
- b. Pencegahan terjadinya pelanggaran disiplin didalam kelas harus diterapkan
- c. Menghadirkan keharmonisan dalam kelas yang terjadi antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran (Yumnah et al., 2018)

Pembelajaran menyenangkan dapat tercipta melalui kreativitas guru dalam mengelola kelas.

1. Penempatan posisi duduk, merupakan upaya yang dapat guru lakukan karena penempatan posisi duduk dapat berpengaruh terhadap kondusif atau tidaknya pembelajaran. Hal ini berdasarkan pendapat Winter bahwa:” pengelolaan lingkungan tempat belajar yang benar akan berpengaruh terhadap bagaimana peserta didik terlibat dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.”
2. Menggunakan Bahasa sederhana serta mudah dipahami, interaksi yang terjadi antara pengajar dengan peserta didik membutuhkan keterampilan yang baik dalam berkomunikasi sehingga terciptanya keberhasilan interaksi di dalam kelas. Komunikasi dalam pembelajaran setidaknya memiliki tiga aspek utama yakni kemampuan berbicara, mendengar serta komunikasi nonverbal. Pembelajaran akan berjalan baik apabila guru mampu berbicara jelas sehingga peserta didik paham apa yang disampaikan guru. Dalam hal berkomunikasi dengan peserta didik guru hendaknya menggunakan kosa kata serta tata Bahasa yang benar agar mudah dipahami. Selanjutnya guru hendaknya menghadirkan kesan positif sehingga peserta didik memberikan respon yang positif juga. Dalam komunikasi verbal ada hal yang perlu diperhatikan yakni gaya penyampaian pesan.
3. Memberi umpan berupa pertanyaan yang akan memancing keaktifan peserta didik. Dengan melontarkan pertanyaan maka akan mendorong siswa untuk berpikir dan berbuat. Dengan demikian siswa akan lebih berani menjawab sehingga mampu menggunakan ide sendiri dalam menjawab.
4. Guru hendaknya mampu memposisikan dirinya sebagai teman bagi peserta didiknya baik diluar maupun didalam kelas. Karena dengan begitu guru akan dapat dengan mudah membuat kelas menjadi efektif dan juga menyenangkan apabila sudah memiliki kedekatan dengan siswanya. Disini guru dituntut untuk menjadi pendengar yang baik karena akan mendapatkan daya Tarik bagi orang bagi orang yang berkomunikasi dengannya.
5. Memberikan perhatian terhadap tingkah laku siswa didalam kelas, terlebih ketika siswa yang tidak memperhatikan atau membuat kegaduhan dengan memeberikan teguran secara langsung kepada pihak yang dituju.

Guru dapat mengajak siswa untuk menyetujui sebuah peraturan atau tata tertib yang sudah dibuat oleh guru. Dengan tujuan peraturan tersebut bisa menciptakan ketertiban serta sebagai alat untuk melatih siswa untuk tetap disiplin ketika pembelajaran berlangsung. Peraturan yang telah dibuat dan disepakati tersebut hendaknya dapat medidik siswa hukuman bagi siswa yang melanggar bukan

merupakan hukuman fisik melainkan hukuman yang mendidik serta menjadikan siswa takut mengulangi lagi (Ubaidillah, 2020).

PENUTUP

Banyak ditemukan fakta dilapangan bahwa anak Sekolah dasar cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus dalam pembelajaran sehingga hal tersebut menyebabkan pembelajaran tidak efektif. Hal ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang terkesan membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu disini diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan mengikuti kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Selain itu, Guru juga harus mampu menghadirkan rasa nyaman di lingkungan sekolah, menjalin rasa kekeluargaan, keakraban antara guru dan siswa, dengan demikian akan memungkinkan guru dapat membimbing siswa dengan mudah, serta memberikan motivasi agar siswa semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anjarwati, L., & Puji, W. (2018). *Kreativitas Guru Untuk Menciptakan Luluk Anjarwati : Kreativitas Guru ...* 11(1), 85–100.
- [2] Asari, S., Dian, S., Fitri, T., & Ayu, C. (2021). *Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan)*. 3(2008), 1139–1148.
- [3] Hamid, A., Muali, C., & Mutmainah. (2012). *Manajemen kelas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif; upaya peningkatan prestasi belajar siswa*.
- [4] Hardiyanti, W. E., Tuasikal, J., Mori, S., Konseling, B., & Gorontalo, U. N. (2022). *Kesiapan Penerapan Pembelajaran Aktif , Kreatif dan Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini di Era New Normal Proses perkembangan dan pembelajaran anak usia dini tengah menghadapi kendala diakibatkan dunia dan Indonesia khususnya sedang dilanda wabah pandemik ya*. 1(1), 1–10.
- [5] Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). *Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- [6] Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif*. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*, 58–63.
- [7] Mahmudah. (2018). *Jurnal kependidikan*. 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- [8] Mulyati, M. (2019). *Alim | Journal of Islamic Educatioan*. 1(2), 277–294.

- [9] Novianingsih, H. (2016). *Pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar*. 1(1), 1–11.
- [10] Pentury, H. J., Studi, P., & Bahasa, P. (2017). *Pengembangan Kreativitas Guru*. 4(3), 265–272.
- [11] Putri, H. (2019). *Pengajaran Sastra Melalui Model Pembelajaran Kreatif Berbasis Pedagogi Drama : Potensi dan Tantangan*. 2, 57–68.
- [12] Rohayati, T., & Siti, I. (2020). *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*.
- [13] Rosarian, A. W., Putri, K., & Dirgantoro, S. (2020). *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher ' S Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]*. 3(2), 146–163.
- [14] Rosyidah, I. (2019). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*.
- [15] Siahaan, K. W. A., Sinabutar, A. T., & Haloho, U. N. (2020). Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak SD Kevin William Andri Siahaan, Ayu Theresia Sinabutar, Uci Nursanty Haloho. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 175–182.
- [16] Syaparuddin, Meldianus, & Elihami. (n.d.). *Mahaguru :Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik*.
- [17] Tohir, M. (2013). *Menjadikan Para Siswa Aktif Bertanya dalam Kegiatan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013*.
- [18] Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Al Ibtida'*, 8(20), 15–34.
- [19] Yulianingsih, D., & Lumban Gaol, S. M. (2019). Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 2(1), 100–119. <https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.47>
- [20] Yumnah, S., Tinggi, S., Islam, A., & Bangil, P. (2018). *Strategi dan pendekatan pengelolaan kelas dalam pembelajaran*. 13(1), 18–26.