

# Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado

Margu Sanda Ganna<sup>a,1</sup>, Julien Biringan<sup>b,2</sup>, Telly Delly Wua<sup>c,3</sup>

<sup>a, b, c</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Manado

[julienbiringan@unima.ac.id](mailto:julienbiringan@unima.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 7 April 2025

Direvisi: 20 Mei 2025

Disetujui: 25 Mei 2025

Tersedia Daring: 1 Juni 2025

*Kata Kunci:*

Kreativitas

Guru

Meningkatkan

Hasil

Belajar

## ABSTRAK

Penelitian ini akan mengkaji bagaimana inovasi guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru PPKn, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi instruktur dalam pembelajaran PPKn sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru menggunakan berbagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa, termasuk diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek (PjBL), dan debat. Lebih jauh, penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti video edukasi, infografis, dan simulasi interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dalam PPKn. Temuan ini konsisten dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky dan gagasan Bloom tentang tiga domain dalam pendidikan, serta domain yang harus dipenuhi dalam hal keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik untuk menciptakan kompetensi siswa dan secara dramatis meningkatkan hasil belajar.

## ABSTRACT

*Keywords:*

Teacher Creativity

Improves

Learning

Outcomes

*This study will examine how teacher innovation can improve student learning outcomes in the subject of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) at SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado. The research approach used is descriptive qualitative, with data collection through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were the principal, PPKn teachers, and students. The results of the study indicate that instructor innovation in PPKn learning is very important for improving student learning outcomes. Teachers use a variety of innovative approaches to increase student participation, including group discussions, project-based learning (PjBL), and debates. Furthermore, research has shown that the use of digital learning media such as educational videos, infographics, and interactive simulations can help students understand abstract concepts in PPKn. These findings are consistent with Vygotsky's social learning theory and Bloom's idea of three domains in education, as well as the domains that must be met in terms of cognitive, emotional, and psychomotor skills to create student competence and dramatically improve learning outcomes.*

©2025, Margu Sanda Ganna, Julien Biringan, Telly Delly Wua

This is an open access article under CC BY-SA license



## **1. Pendahuluan**

### **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan cara pandang seseorang terhadap kehidupan, meliputi semua pengalaman belajar yang terjadi dalam semua lingkungan dan sepanjang hidup, serta semua situasi kehidupan yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan sepanjang hayat mengandung makna bahwa pendidikan merupakan bagian dari kehidupan seseorang, dan pengalaman belajar dapat terjadi dalam semua lingkungan dan sepanjang hidup. Oleh karena itu, dalam pendidikan, setiap proses pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa dengan tujuan untuk belajar. Setiap manusia, termasuk guru, memiliki kelebihan dan kekurangan. Pendidikan juga merupakan upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan semua kemampuan yang ada pada diri siswa melalui kegiatan belajar baik secara formal maupun informal.

Dibandingkan dengan pendidikan formal, pendidikan berkelanjutan melalui jalur-jalur pada setiap jenjang sekolah bersifat konsisten dan tidak ambigu. Pendidikan formal ini diselenggarakan dalam empat jenjang, yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan pendidikan tinggi. (Axin Suprijanto, 2009:6) mendefinisikan pendidikan formal sebagai kegiatan belajar yang disengaja yang dilakukan oleh siswa atau dalam konteks sekolah yang terorganisasi. Berbeda dengan pendidikan formal yang biasanya dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, pendidikan nonformal biasanya dilaksanakan di tempat-tempat seperti pesantren, sekolah minggu, gereja, dan lain-lain. Pendidikan nonformal merupakan kegiatan belajar di luar sistem sekolah atau pendidikan formal yang dilaksanakan secara terorganisasi. Pendidikan nonformal dilaksanakan secara perorangan atau tujuan pendidikan agar dapat tercapai sesuai dengan yang dimaksud di atas dapat dilakukan melalui upaya kreativitas guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa seperti guru yang melakukan inovasi dalam memberikan pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik dengan materi yang disampaikan agar dapat mencapai keberhasilan dan kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efisien.

Seorang guru perlu bersikap kreatif dan memunculkan inovasi-inovasi baru agar pembelajaran yang akan digunakan lebih tepat akan berdampak baik terhadap tingkat penguasaan materi dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan. Guru sering mengalami kesulitan karena sifat dan perilaku siswa yang satu dengan yang lain berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa haruslah sama. Pembelajaran dapat tercapai apabila guru dapat berinteraksi dengan baik dengan siswa sehingga keinginan siswa untuk mengetahui pembelajaran tersebut meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut. Pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan cara mengembangkan topik atau tema tertentu, kemudian dilengkapi, diperluas dan diperdalam dengan cabang ilmu pengetahuan yang lain (Supardi, 2011:192). Kreativitas guru, sebagai pelaksanaan ide untuk mencapai pengajaran yang efektif, secara tradisional telah dikaitkan dengan pengembangan penilaian kreativitas, khususnya pemikiran kreatif (Hossein, 2018:1). Kreativitas guru sangat penting untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik; guru dapat memanfaatkan teknik kreatif untuk memastikan bahwa pembelajaran di kelas beragam dan tidak monoton. Kreativitas guru dalam pembelajaran merupakan proses kompleks yang mempertimbangkan banyak ide atau konsep saat mengelola dan menghasilkan kelas (Afriyanti et al., 2024).

Kualitas pembelajaran siswa dapat ditunjukkan dalam kecerdasan guru dalam menyampaikan pelajaran, baik melalui ceramah yang dilengkapi dengan buku, gambar, atau visual lainnya untuk membuat siswa tetap tertarik dan memahami pelajaran yang disajikan. Kreativitas guru di kelas dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan aktif, yang memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran yang lebih stabil. Daya cipta guru dapat memicu minat siswa dalam belajar dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dan teliti. Hasil belajar siswa dapat dikenali melalui interaksi siswa dengan guru dan peningkatan perilaku.

Manfaat tersebut dapat berupa peningkatan kehadiran siswa, prestasi akademik, rasa percaya diri, dan ketahanan siswa. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki berbagai metode untuk meningkatkan pembelajaran kreatif.

Capaian belajar merupakan hasil yang diterima siswa dalam bentuk evaluasi dan berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, atau kemampuan siswa yang disertai perubahan perilaku. Guru harus memiliki teknik penyampaian tertentu agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Peningkatan capaian belajar siswa melalui metode penyampaian materi oleh guru, siswa akan lebih cepat menyerap materi berdasarkan apa yang diberikan. Guru juga diharapkan memiliki inovasi baru untuk meningkatkan pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam belajar, seperti penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), hubungan timbal balik antara guru dan siswa, serta penggunaan bahan ajar yang lebih kreatif berdasarkan materi yang disampaikan. Capaian belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan perilaku yang digambarkan secara luas, meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009: 3).

Salah satu solusi yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan salah satu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui individu, seperti guru dengan siswa, dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam suasana yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjamin keberhasilan pembelajaran dalam mendidik siswa menjadi pemikir yang mandiri dan kreatif adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang akan disampaikan guru kepada siswa. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya.

Menurut (Toharudin et al., 2011:99), paradigma pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diartikan sebagai paradigma pembelajaran yang menggunakan karakteristik masalah di dunia nyata untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran PBL memberikan berbagai manfaat bagi siswa. Menurut (Purnamaningrum, 2012:39-41) *Model Problem Based Learning* (PBL) diterapkan dengan memberikan tantangan di dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dengan menemukan jawaban atas suatu masalah yang diberikan, dan menumbuhkan pemikiran kreatif. *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya memberikan siswa pengetahuan, tetapi juga dapat membantu mereka mengembangkan pemikiran kreatif dan keterampilan memecahkan masalah. Oleh karena itu, seorang guru harus berupaya memecahkan tantangan yang terkait dengan hasil dan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menghasilkan pengalaman belajar yang menarik melalui berbagai varian, media, inovasi, dan hubungan timbal balik yang positif antara siswa dan guru.

Guru yang kreatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang yang akan memberi energi kembali pada siswa yang membosankan (Risna, 2018: 4). Oleh karena itu, guru harus lebih aktif ketika mengajar siswa dan dapat meningkatkan kegembiraan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak menjadi bosan dan lelah di kelas. Terkait dengan berbagai konsep yang dikemukakan di atas, maka diperoleh data di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado mengenai jumlah guru sebagai berikut: 8 orang, guru mata pelajaran PKn 1 orang, siswa kelas VII 5 orang, dan siswa kelas IX 13 orang. Dan hasil belajar siswa kelas VIII sebanyak 7 orang pada penilaian akhir semester lalu tuntas 3 orang, dan tidak tuntas atau tidak mencapai KKTP (KKTP 75) sebanyak 4 orang, dengan nilai terendah 69 dikarenakan guru kurang kreatif, kurangnya pelaksanaan pembelajaran (PBL), dan kendala lainnya. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat apakah

keaktivitas guru dapat meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado saat ini menggunakan kurikulum belajar mandiri. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh inovasi guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado.

### **Kajian Pustaka**

#### 1. Pengertian kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2023), istilah kreatif berasal dari kata bahasa Inggris *create* yang berarti membuat ciptaan, kemudian kata tersebut diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia menjadi *creative*. Menurut Munandar (2014:33-35), kreativitas adalah kemampuan menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang asli dan berbeda dari yang sudah ada, guna mendorong kemajuan manusia di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memecahkan masalah yang ada. Lebih lanjut, Amabile (1996:78-80) berpendapat bahwa kreativitas merupakan salah satu pendekatan untuk mencapai capaian pembelajaran dan lingkungan kelas yang stabil. Kreativitas juga merujuk pada kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu komposisi, produk, atau ide yang pada hakikatnya masih baru dan belum pernah ada sebelumnya. Menurut Kemendikbud (2020, 14:16), dalam proses belajar mengajar, baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah, sasaran bahan ajar harus dipenuhi oleh setiap peserta didik dan pengajar. Beberapa unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain kurikulum, daya serap, kehadiran guru, dan prestasi belajar peserta didik (Sudjana, 2010:45–47):

##### a) Kurikulum

Kurikulum merupakan kumpulan pengetahuan pelajaran dan program pendidikan yang ditawarkan oleh suatu lembaga pendidikan yang memuat isi rencana pelajaran pada jenjang pendidikan tertentu.

##### b) Daya serap.

Daya serap diartikan sebagai kemampuan individu dalam menyerap sesuatu. Daya serap mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menyerap atau menguasai suatu pelajaran.

##### c) Kehadiran Guru

Kehadiran guru merupakan salah satu sarana sekolah yang digunakan untuk memantau kehadiran setiap guru. Kehadiran guru sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, guru harus disiplin dalam menjaga kehadirannya setiap hari.

##### d) Prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan hasil usaha atau standar ujian yang digunakan untuk menilai pengetahuan dan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan orang lain dalam satu atau beberapa mata pelajaran yang dicakup dalam pelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah melakukan perbaikan pada gaya belajarnya baik di dalam maupun di luar sekolah. Prestasi belajar mengacu pada kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu usaha.

Sesuai dengan yang telah dikemukakan di atas, berbagai sudut pandang ahli turut memberikan sumbangan terhadap konsep kreativitas. Menurut Munandar (Guntur 2012:12), kreativitas merupakan proses yang terwujud melalui fluiditas (kefasihan), fleksibilitas, dan orisinalitas berpikir. Siswa sangat bergantung pada kreativitas guru; Banyak tugas yang diberikan kepada siswa, terutama yang berkaitan dengan kehidupan siswa, mungkin mengharuskan mereka untuk menggunakan keterampilan berpikir kreatif dalam menilai situasi, serta kemampuan mereka untuk berargumentasi. Kreativitas Menurut Sternberg (Munandar, 1999), kreativitas merupakan titik temu dari tiga sifat psikologis: kecerdasan, gaya

kognitif, dan kepribadian/motivasi. Akibatnya, terdapat korelasi yang kuat antara kreativitas dan gaya kognitif. Sementara itu, menurut Tylor (Munandar, 2009) Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memperhatikan, memikirkan hal-hal yang ganjil, memerlukan pengetahuan yang tampaknya tidak berhubungan, dan menghasilkan solusi atau ide-ide baru. Berdasarkan beberapa definisi di atas, yang dimaksud dengan kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seorang guru sesuai dengan tujuan, yaitu dari cara guru menyampaikan pelajaran dalam hal ini hasil belajar siswa dapat diukur, jika hasil belajar siswa meningkat, maka kreativitas guru yang digunakan dapat dikatakan berhasil, sebaliknya, jika hasil belajar siswa menurun.

## 2. Pengertian Guru

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin mutu pembelajaran. Guru sebagaimana yang didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993:288) adalah orang yang menjadikan guru sebagai pekerjaan, mata pencaharian, atau profesinya. Definisi kamus ini diperluas dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional yang mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Konsep guru juga diartikan sebagai seseorang yang bertugas mengajar atau memberi pelajaran di sekolah. Berdasarkan definisi para ahli di atas, guru dalam kajian ini adalah orang atau individu yang bertugas mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik yang memiliki akhlak yang baik berdasarkan kemampuan yang dimilikinya atau mata pelajaran yang dikuasainya, sehingga guru berperan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif melalui perencanaan yang dilakukan dengan membuat perangkat pembelajaran, salah satunya adalah membuat bahan ajar sendiri. Berdasarkan hasil penelitian (M. Feralys Novauli 2015:60-61) tentang kompetensi guru dalam meningkatkan prestasi belajar, tujuan sekolah adalah memfasilitasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Prinsip dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah adalah dengan meningkatkan mutu instruktur, yaitu melibatkan guru dalam kegiatan pelatihan, bimbingan teknis, Seminar dan pelatihan memberikan kesempatan kepada instruktur untuk mempelajari pengetahuan yang lebih besar dalam pembelajaran, dengan tujuan menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas. Guru secara luas diklasifikasikan menjadi dua kategori: a. Secara umum, guru bertugas mengajar siswa. b. Guru, khususnya, berperan sebagai orang tua kedua bagi anak-anak mereka dan bertanggung jawab atas pertumbuhan mereka. Beberapa tanggung jawab guru adalah: a. Tanggung jawab profesional guru meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik memerlukan menegakkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan. Mengajar memerlukan memajukan dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara pelatihan memerlukan membangun keterampilan bagi siswa. b. Tanggung jawab sosial guru. Guru sangat dihormati oleh masyarakat karena dianggap bahwa melalui pengajaran mereka, masyarakat akan mendapatkan pengetahuan. c. Peran guru dalam sektor kemanusiaan di sekolah adalah berperilaku sebagai orang tua kedua, menarik simpati dan menjadi idola anak-anak.

## 3. Pengertian Kreatif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kreatif sebagai memiliki daya cipta atau kemampuan untuk mencipta. Menurut pengertian KBBI, kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Secara umum, istilah "kreativitas" mengacu pada bakat atau keahlian seseorang atau kelompok dalam berinovasi dan menemukan berbagai solusi terhadap suatu masalah. Kreatif adalah keterampilan memecahkan masalah yang memungkinkan setiap individu berkreasi dalam memunculkan ide-ide baru/adaptif yang memiliki fungsi dan kegunaan secara keseluruhan untuk berkembang (Widyatun 1999), oleh karena itu sebagian orang mengartikan kreatif sebagai kemampuan untuk menemukan inovasi. Jadi, mulailah

mengasah kemampuan kreatif Anda sekarang juga. Sementara itu, kualitas kreatif yang berhubungan dengan inovasi dapat ditemukan pada seseorang atau kelompok yang terus-menerus mencari hal-hal baru yang berbeda dan digemari banyak orang. Menurut (Siswono 2008), berpikir kreatif adalah praktik berpikir tajam yang dipadukan dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkap kemungkinan-kemungkinan baru, mengungkap ide-ide yang luar biasa, dan menghasilkan ide-ide yang tidak terduga. Kualitas kreatif dibutuhkan di sektor korporat untuk mengembangkan produk baru, begitu pula di dunia kreatif, seperti televisi dan media sosial. Intinya, konsep berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide maupun karya nyata, dalam bentuk sifat bakat atau non-bakat.

#### 4. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum, capaian pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan perilaku dan kemampuan siswa secara keseluruhan sebagai hasil pembelajaran, yang terwujud dalam bentuk kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh pengalaman, bukan hanya satu komponen potensi.

Capaian pembelajaran merupakan hasil dari jenis perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses pembelajaran selama kurun waktu tertentu. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran merupakan proses di mana siswa mengerahkan upaya untuk mencapai perubahan perilaku umum sebagai hasil interaksi mereka sendiri dengan lingkungannya (Akbar & Hawadi, 2004).

Capaian pembelajaran juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang mencoba mengumpulkan data bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Menurut Sudjana (2004), capaian pembelajaran merupakan kualitas yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Profesionalisme dan keahlian guru merupakan faktor penentu kualitas pengajaran. Hal ini menunjukkan bahwa bakat dasar guru dalam ranah kognitif (intelektual), sikap (afektif), dan perilaku (psikomotorik) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

#### 5. Pengertian Pembelajaran

Secara umum, capaian pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan perilaku dan kemampuan siswa secara keseluruhan sebagai hasil pembelajaran, yang terwujud dalam bentuk kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh pengalaman, bukan hanya satu komponen potensi.

Capaian pembelajaran merupakan hasil dari jenis perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses pembelajaran selama kurun waktu tertentu. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran merupakan proses di mana siswa mengerahkan upaya untuk mencapai perubahan perilaku umum sebagai hasil interaksi mereka sendiri dengan lingkungannya (Akbar & Hawadi, 2004).

Capaian pembelajaran juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang mencoba mengumpulkan data bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Menurut Sudjana (2004), capaian pembelajaran merupakan kualitas yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Profesionalisme dan keahlian guru merupakan faktor penentu kualitas pengajaran. Hal ini menunjukkan bahwa bakat dasar guru dalam ranah kognitif (intelektual), sikap (afektif), dan perilaku (psikomotorik) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Metode

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu peneliti akan mencoba mengkarakterisasikan masalah berdasarkan apa yang terjadi dan diamati secara langsung di

kelas, seperti bagaimana kreativitas guru mempengaruhi hasil belajar siswa. Setelah memperoleh izin penelitian, penelitian ini akan dilakukan di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado, Jalan Pramuka No. 7 / Kelurahan Sario Utara / Kecamatan Sario / Kota Manado / Provinsi Sulawesi Utara.

Pada hakikatnya, aspek terpenting dalam memperoleh hasil penelitian dari suatu masalah yang diteliti adalah data yang dikumpulkan, penalaran, dan visual. Data dimanfaatkan tidak hanya untuk menjawab pertanyaan mengenai subjek yang diteliti, tetapi juga untuk merujuk kemungkinan untuk membangun hipotesis yang akan dibuat.

Sedangkan data untuk penelitian ini akan dikumpulkan dari hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran PKn, dan siswa di sekolah tempat penelitian dilakukan. Data sekunder adalah data yang dimaksudkan untuk mendukung kegiatan penelitian yang berlandaskan pada data primer, serta untuk melengkapi dan melengkapi simpulan dari data primer. Data sekunder diartikan sebagai data primer yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk tabel atau diagram oleh pengumpul data awal atau pihak lain. Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari dokumentasi, kata-kata, arsip, dan dokumen yang relevan dengan pokok bahasan yang diteliti.

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan sebagai dasar penelitian, penulis menggunakan tiga metode:

- 1) Observasi, yaitu proses mengamati secara langsung apa yang terjadi di lapangan untuk melengkapi data yang ada.
- 2) Wawancara, yaitu pendekatan pengumpulan data yang digunakan ketika peneliti hendak melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti. Metode pengumpulan data ini didasarkan pada pengetahuan dan keyakinan pribadi. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan secara langsung maupun melalui telepon.
- 3) Dokumentasi, yaitu pendekatan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang telah ada.

Analisis data, yaitu proses pencarian dan penyusunan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi secara sistematis dengan cara mengkategorikan data, memutuskan data mana yang penting dan mana yang akan diteliti, serta menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiono 2006; 244). Untuk mengkaji data, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mencari solusi atas masalah yang ada dengan menggunakan data dan fakta yang ada. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk mengetahui bagaimana kreativitas instruktur meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **Kreativitas Guru dalam Pembelajaran PPKn**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru-guru di SMP Kristen Getsemani Sario Kota Baru Manado menunjukkan inovasi dalam mengajarkan mata pelajaran PPKn dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran, media yang menarik, dan cara-cara yang mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2009:87) yang menyatakan bahwa kreativitas guru dalam mengajar dapat diwujudkan dengan menyajikan pembelajaran yang berbeda, baru, menarik perhatian siswa, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Guru PPKn yang diwawancarai menyatakan bahwa strategi seperti diskusi kelompok, debat, dan pembelajaran berbasis proyek sering digunakan untuk mendorong partisipasi siswa. Hal ini sesuai dengan teori sosiokultural Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa kontak

sosial sangat penting dalam proses pembelajaran, dan bahwa siswa memahami sesuatu dengan lebih baik ketika mereka berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman sebaya dan profesor.

Selain itu, guru menggunakan media pembelajaran seperti film, foto, dan infografis untuk membantu siswa memahami informasi yang abstrak. Menurut Arsyad (2011:15), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, mempercepat proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Hal ini didukung oleh penelitian Dale (1969) dalam teori Cone of Experience yang menemukan bahwa siswa lebih mengingat dan memahami materi ketika pembelajaran dilakukan melalui media visual daripada teknik ceramah.

### **Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah, inovasi guru memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Kepala Sekolah mencatat bahwa kelas yang diajarkan dengan menggunakan cara-cara kreatif memiliki hasil akademis yang lebih tinggi daripada kelas yang diajarkan hanya melalui metode ceramah tradisional. Pernyataan ini didukung oleh teori Bloom (1956) dalam taksonomi pembelajaran, yang menunjukkan bagaimana proses pembelajaran kreatif dapat membantu siswa memahami unsur-unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Pengamatan kelas mengungkapkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, debat, dan pembelajaran berbasis proyek lebih terlibat dalam studi mereka dan memiliki pemahaman yang lebih baik. Hal ini konsisten dengan pendapat Slavin (2011: 54), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dan eksperiensial dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Lebih jauh, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pelajaran PPKn ketika guru menggunakan metode yang lebih partisipatif dan menarik. Beberapa siswa merasa bahwa film dan studi kasus meningkatkan pemahaman mereka tentang demokrasi, hak dan tanggung jawab warga negara, dan sistem pemerintahan. Sudut pandang ini konsisten dengan penelitian Piaget (1972) yang menyoroti pentingnya menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata agar siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam.

### **Tantangan dan Upaya dalam Meningkatkan Kreativitas Guru**

Meskipun inovasi guru dalam mengajar telah meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa masalah tetap ada. Beberapa guru mengatakan bahwa sumber daya teknologi yang rendah merupakan hambatan untuk memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis digital. Lebih jauh lagi, tidak semua siswa berpartisipasi secara setara di kelas, khususnya mereka yang kurang percaya diri dalam menyuarakan pikiran mereka. Untuk mengatasi kesulitan ini, guru bertujuan untuk memberikan lebih banyak nasihat kepada siswa yang kurang terlibat dan menggunakan strategi pembelajaran yang dipersonalisasi di mana setiap siswa diberi kesempatan untuk belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Menurut teori Pembelajaran Terdiferensiasi Tomlinson (2001), strategi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Lebih jauh lagi, sekolah mendorong inovasi guru dengan menawarkan pelatihan, serta sumber daya dan peralatan yang mempromosikan pembelajaran inovatif. Fullan (2007: 21) percaya bahwa memperkuat profesionalisme guru melalui pelatihan dan komunitas pembelajaran dapat meningkatkan inovasi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

## **4. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, peneliti dapat menarik beberapa simpulan penting, antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru harus kreatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di kelas.

- 2) Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Kreativitas guru dalam mengajar dapat dicapai dengan menerapkan berbagai model dan strategi pembelajaran yang unik dan sesuai dengan materi pembelajaran.
- 4) Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal diperlukan kinerja guru yang adaptif serta partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.
- 5) Kreativitas guru dalam pembelajaran PPKn di SMP Kristen Getsemani, Sario Kota Baru, Manado memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 6) Penggunaan metode yang inovatif, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta pendekatan interaksi sosial dan berbasis proyek dapat membantu siswa lebih memahami materi, dan saat melakukan evaluasi dapat dicapai hasil yang maksimal baik dari segi hasil belajar siswa maupun kinerja guru. Namun, keterbatasan fasilitas dan perbedaan tingkat partisipasi siswa masih menjadi kendala yang harus diatasi. Oleh karena itu, sekolah harus memberikan dukungan berupa pelatihan guru dan fasilitas yang memadai untuk mendorong pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 5. Daftar Pustaka

- Afriyanti, D. N., Saepudin, Suryahim, I., & Wati, Y. H. S. (2024). Pengaruh Karakter Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Aliyah Negeri Kabupaten Kuningan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 5(1), 168–184. Link. <https://doi.org/10.47476/reslai.v6i3.668>
- Anik Handayani, Henny dewi koeswanti (2021) Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar Cet. I*; Jakarta: PT Bumi Aksara
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purnamaningrum. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. Perpustakaan Universitas Sebelas maret. *Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021* p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of Intelligence*. Totowa, NJ: Littlefield, Adams. Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Rusyan, T. (1992) pendekatan dalam proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Risna, (2018: 4). Guru kreatif dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga siswa yang jenuh akan semangat lagi
- Rsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.



- Soyomukti, (2015:22) Pendidikan Adalah Pandangan Hidup Seseorang Dan Pengalaman Belajar Dapat Berlangsung Dalam Segala Lingkungan Dan Sepanjang Hayat.
- Slavin, R. E. (2011). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi, S. (1998). Dasar-dasar Metodologi Penelitian. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.
- Supardi. 2011. Dasar-dasar Ilmu Sosial. Yogyakarta: Ombak.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya. [link.https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/571/565](https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/571/565)
- Timiks Merpati, Dalam Kamus Besar Indonesia (1993: 288), menguraikan bahwa guru adalah orang yang pekerjaannya, mata pencahariannya, dan profesinya mengajar. Jurnal Civic Education, Vol. 2 No. 2 Desember 2018.
- Link. <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/ice/article/view/772>
- Tomlinson, C. A. (2001). How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms. Alexandria, VA: ASCD.
- Usman, Moh. Uzer .2009. Menjadi Guru Profesional. Cet. XXIII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher