



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM USAHA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nurul Fitria

STKIP PGRI SUMENEP

Fera Septi Anggara

STKIP PGRI SUMENEP

Irvan Rista Randy

STKIP PGRI SUMENEP

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: nurulfitria22331@gmail.com

Abstract. *Learning is an interaction between teachers and students which aims not only to convey knowledge but also develop attitudes, skills and values. The use of creative learning media is an effective solution for increasing students' motivation, interest and understanding of the material. Media such as interactive videos, educational dolls, and smart cards can help turn abstract concepts into more concrete and easy to understand ones. However, challenges such as limited facilities, lack of mastery of technology by teachers, and limited access to information still often occur. Possible solutions include technology training for teachers, alternate use of learning tools, and expanding digital access for students. By implementing the right strategy, the use of creative learning media can increase the effectiveness and quality of the teaching and learning process and support the creation of more innovative and interesting learning.*

Keywords: *Learning Media; Creative Media; Learning Outcomes.*

Abstrak. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan tidak hanya untuk menyampaikan pengetahuan tetapi juga mengembangkan sikap, keterampilan, dan nilai. Penggunaan media pembelajaran kreatif menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi. Media seperti video interaktif, boneka edukatif, dan kartu pintar dapat membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Namun, tantangan seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya penguasaan teknologi oleh guru, serta akses informasi yang terbatas masih sering terjadi. Solusi yang bisa dilakukan mencakup pelatihan teknologi untuk guru, penggunaan sarana pembelajaran secara bergantian, dan perluasan akses digital bagi siswa. Dengan penerapan strategi yang tepat, penggunaan media pembelajaran kreatif dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Kata kunci: *Media Pembelajaran; Media Kreatif; Hasil Belajar*

LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang berakhir dengan evaluasi hasil belajar. Dalam proses ini, peran seorang guru sangat penting sebagai pemberi ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurfaizah and Oktavia 2020). Proses ini mencakup serangkaian aktivitas mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil belajar. Interaksi yang terjadi tidak hanya melibatkan peralihan ilmu pengetahuan yang disampaikan lewat guru dan diterima oleh siswa, namun hal ini dapat mencakup pembentukan sikap, nilai, serta

pengembangan keterampilan siswa. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah bagaimana informasi dan materi ajar dapat disampaikan secara efektif oleh pendidik serta dipahami dengan baik oleh peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga kreatif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Dalam memilih media pembelajaran yang kreatif dan tepat itu merupakan salah satu bentuk kreativitas guru (Harpeni Dewantara 2020). Upaya guru untuk membuat proses belajar yang menyenangkan, relevan, dan efektif. Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, namun juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Guru yang kreatif dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan suasana kelas dan mendukung keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan memanfaatkan berbagai teknologi modern dan pendekatan inovatif, media ini mampu mengubah konsep-konsep atau ide ide abstrak menjadi lebih real dan juga lebih dapat mudah dipahami. Dengan ini dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih meresap, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan juga menolong mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik dalam materi pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain adalah media dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, konsep yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa, serta media dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Lestaria Ningsih et al. 2024). Dalam konteks peningkatan hasil belajar, media pembelajaran kreatif memiliki potensi besar untuk memengaruhi motivasi, minat, dan keterlibatan siswa. Media seperti video interaktif, aplikasi digital, dan alat bantu visual kreatif lainnya dapat membuat proses pembelajaran akan menyenangkan dan relevan pada peserta didik. Selain itu, media ini juga kemungkinan terjadi pembelajaran mandiri yang mendukung keberagaman gaya belajar siswa. Namun, pemanfaatan media pembelajaran kreatif tidak terlepas dari tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi, serta ketersediaan sumber daya yang memadai. Dengan begitu, upaya dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran kreatif harus disertai dengan strategi yang terencana dan inovatif, agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal dalam keseluruhan pihak yang terlibat. Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran kreatif sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada dalam implementasinya. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

KAJIAN TEORITIS

Media adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi atau memberikan materi pembelajaran (Supriatna and Hadi 2023). Media pembelajaran kreatif adalah suatu alat atau bahan yang dikembangkan secara menarik dan kreatif untuk penyaluran materi ajar dalam proses pembelajaran. Contoh media pembelajaran kreatif yaitu, media drawing card, media bopada (boneka pahlawan daerah), media teka-teki dua dimensi, karpin (kartu pintar), media terintegrasi (big book), media wayang tokoh. Selain itu, adapun jenis-jenis media belajar dibagi menjadi tiga yaitu: media visual merupakan sarana atau sumber belajar yang menyampaikan pesan dan informasi terutama materi pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif serta dirancang untuk digunakan melalui indera penglihatan. Media audio, media audio salah satu media belajar yang menyampaikan pesan secara menarik dan kreatif dengan fokus pada penyampaian melalui indera pendengaran saja. Media audio visual, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan pesan secara menarik serta kreatif dengan memanfaatkan kombinasi indera pendengaran dan penglihatan (Zulfiana 2017).

Hasil belajar merupakan wujud dari perilaku belajar yang umumnya terlihat dalam bentuk perubahan sikap, pengamatan, kemampuan, keterampilan, dan kebiasaan. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perkembangan dalam ketiga aspek tersebut akan menentukan sejauh mana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Pardamean Manalu, Hadirat Nehe, Riama Sitohang 2021). Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, di antaranya media dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, konsep yang awalnya abstrak dapat digambarkan dalam bentuk yang lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami, serta media dapat mendorong peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Lestaria Ningsih et al. 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi pustaka (studi literatur). Menurut Mestika Zed, studi literatur melibatkan pengumpulan data atau sumber belajar dari pustaka, membaca sumber-sumber tersebut, menuliskannya dalam sebuah karya, lalu menganalisis data yang telah diperoleh (Susanti, Rahmadona, and Fitria 2023). Penelitian ini menggunakan sumber data pendukung berupa jurnal, buku, dan artikel yang relevan. Data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari sumber kedua, bukan data asli yang dikumpulkan langsung melalui

observasi lapangan (Wulandari, Dewi, and Furnamasari 2022). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahap, dimulai dengan mencari referensi dari jurnal dan artikel yang relevan, kemudian dilanjutkan dengan analisis data sesuai dengan topik yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk memperoleh sumber data dan deskripsi yang sesuai dengan pembahasan mengenai peran teknologi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Kreatif

Di dalam suatu proses pembelajaran, pasti terjadi suatu komunikasi atau interaksi antara peserta didik dan pendidik. Pendidik memiliki fungsi untuk wadah sumber informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi yang berasal dari pendidik. komunikasi antara peserta didik dengan pendidik merupakan kunci keberhasilan suatu proses pembelajaran, seperti kemampuan pendidik dalam menyampaikan informasi secara jelas dan kemampuan peserta didik dalam memahami penjelasan tersebut. agar komunikasi antara keduanya berjalan efektif, diperlukan media atau alat komunikasi yang dapat mendukung kelancaran tersebut.

Media adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan materi pembelajaran (Supriatna and Hadi 2023). Media pembelajaran merupakan bahan apa saja yang dapat digunakan sebagai pengantar informasi, yang nantinya dapat memunculkan minat, perhatian, dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto 2016). Setiap media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang berisi informasi yang dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan lain-lain, yang kemudian disampaikan kepada siswa.

Awalnya, media pembelajaran hanya berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses mengajar. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai perangkat elektronik muncul untuk berbagai tujuan. Perkembangan ini juga berdampak pada dunia pendidikan, di mana berbagai perangkat tersebut dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Saat ini, penggunaan media pembelajaran semakin berkembang dengan interaktif dan kreatif, seperti melalui radio, video, komputer, dan internet. Semua perangkat ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman visual dan pendengaran siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik.

Media pembelajaran kreatif merupakan suatu alat ataupun bahan yang dikembangkan secara menarik dan kreatif untuk penyaluran materi ajar dalam proses pembelajaran. Menurut (Purnami, Sulianingsih, and Widyantari 2022) Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, sesuai, dan bervariasi dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan

kenyataan. Selain itu, hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan dorongan yang sama.

2. Strategi pemilihan media pembelajaran kreatif

Strategi pemilihan media pembelajaran kreatif merupakan proses yang penting untuk memastikan keberhasilan proses belajar-mengajar. Menurut (Rambe et al. 2022) agar media yang digunakan tepat saat proses pembelajaran ada beberapa pertimbangan tertentu yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a. Selaras dengan Tujuan Pembelajaran Media pendidikan harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah untuk mempelajari konsep abstrak, media pendidikan yang visual dan interaktif seperti video animasi atau simulasi mungkin lebih efektif. Dengan memastikan bahwa media ini selaras dengan tujuan pembelajaran, media tersebut dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.
- b. Menyesuaikan Media dengan Materi Pembelajaran Tidak semua media cocok untuk semua jenis materi. Materi praktis seperti keterampilan teknis membutuhkan media berbasis praktik, seperti demonstrasi langsung atau tutorial video. Materi konseptual, seperti presentasi, dapat diajarkan dengan media seperti infografis atau presentasi. Siswa dapat mengalami kesulitan untuk memahami materi karena pemilihan yang tidak tepat.
- c. Memperhatikan Kondisi Peserta Didik Guru harus mempertimbangkan minat, latar belakang budaya, dan kemampuan teknologi siswa. Misalnya, siswa muda lebih suka media berbasis permainan atau animasi, sementara siswa yang lebih tua mungkin lebih nyaman dengan media yang lebih mendalam, seperti diskusi studi kasus. Ini juga mencakup seberapa cepat siswa menggunakan media baru.
- d. Ketersediaan Media di Sekolah Sebelum memilih media, guru harus memikirkan apakah media tersebut tersedia di lingkungan sekolah atau apakah guru dapat mendesainnya sendiri. Jika tidak ada, guru harus mencari cara lain untuk mengajar, seperti membuat materi pelajaran yang sederhana dengan menggunakan alat yang mereka miliki.
- e. Kemampuan Media untuk Menyampaikan Pesan dengan Efektif Media yang dipilih harus membantu menjelaskan konsep dengan cara yang sederhana, jelas, dan menarik bagi siswa. Diagram interaktif, misalnya, dapat membantu siswa memahami proses yang kompleks dan mengurangi kesalahpahaman.
- f. Efisiensi Biaya, biaya yang diperlukan untuk membuat atau membeli media pembelajaran harus sebanding dengan keuntungan yang diperoleh. Guru harus mempertimbangkan penggunaan media yang hemat biaya namun efektif, seperti menggunakan aplikasi gratis atau sumber daya online. Pengeluaran besar untuk media tidak selalu menjamin hasil yang lebih baik, jadi produktivitas dan efektivitas harus menjadi prioritas utama.

Dengan strategi yang tepat, media pembelajaran dapat menjadi sarana yang kuat untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Hal ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan bagi peserta didik. Sedangkan menurut (Astrid Dwi Injany 2021) ada beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media yang tepat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1. Pertimbangan peserta didik

Guru harus memahami semua siswa, termasuk usia, tingkat pendidikan, latar belakang budaya, kebutuhan khusus, dan kemampuan belajar. Media yang dipilih harus relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Siswa usia dini mungkin lebih memahami teks yang panjang daripada media berbasis gambar dan audio.

2. Pertimbangan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran harus mendukung tujuan pendidikan. Misalnya, jika tujuan pendidikan adalah untuk memperoleh keterampilan praktis, media yang dipilih harus bersifat demonstratif atau simulatif. Sebaliknya, media seperti presentasi atau video penjelasan lebih sesuai untuk memahami konsep teoretis.

3. Pertimbangan strategi pembelajaran

Pilihan media yang dipilih oleh guru berdampak pada strategi pembelajaran mereka, seperti ceramah, diskusi, atau pembelajaran berbasis proyek. Media interaktif, seperti forum online atau aplikasi berbagi ide, dapat mendukung strategi pembelajaran berbasis diskusi.

4. Pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media

Guru harus mempertimbangkan kemampuan mereka sendiri dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Jika mereka tidak terbiasa dengan teknologi canggih, memilih media yang sederhana namun efektif lebih baik daripada memaksakan penggunaan teknologi canggih yang kurang dikuasai.

5. Pertimbangan biaya

Membeli atau membuat media harus sebanding dengan manfaatnya. Guru harus memastikan bahwa media yang mereka pilih memaksimalkan hasil belajar tanpa membebani sekolah atau orang tua siswa. Menggunakan aplikasi gratis atau bahan ajar buatan sendiri, misalnya, dapat menjadi solusi.

6. Pertimbangan sarana dan prasana

Jika fasilitas sekolah terbatas, guru dapat menggunakan media sederhana seperti gambar cetak, papan tulis, atau alat peraga manual. Media pembelajaran harus sesuai dengan fasilitas, seperti proyektor, komputer, koneksi internet, dan ruang kelas yang memadai.

7. Pertimbangan efisiensi dan efektifitas.

Media yang dipilih harus efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menghemat waktu dan tenaga. Membaca teks panjang dalam durasi yang sama, misalnya, akan lebih tidak efektif dan tidak efisien.

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan aspek-aspek tersebut secara holistik untuk memastikan media yang dipilih tidak hanya relevan dengan materi tetapi juga mendukung kondisi siswa, lingkungan sekolah, dan tujuan pembelajaran. Dengan pertimbangan yang tepat, proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih optimal dan bermakna

3. Dampak Positif Media Pembelajaran Kreatif

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Media mencakup berbagai jenis seperti media visual (gambar, diagram, video), media auditori (rekaman suara, podcast), hingga media interaktif (aplikasi edukasi, simulasi). Menurut (Afriska et al. 2023) Media sangat penting untuk pembelajaran karena dapat membuat kelas lebih menarik, membuatnya lebih nyata, dan membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya. Selain manfaat bagi siswa, guru juga mendapat manfaat dari lingkungan belajar ini. Ini membuat belajar lebih mudah bagi siswa, memungkinkan pencapaian materi yang lebih efektif, mempersingkat waktu dan tenaga guru, dan membuat proses belajar mengajar lebih fleksibel.

- a. Dampak positif media pembelajaran kreatif pada siswa
 - 1) **Meningkatkan Minat Belajar:** Media yang menarik, seperti gambar, video, atau animasi, dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar.
 - 2) **Membuat Materi Lebih Nyata:** Media dapat menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.
 - 3) **Mempermudah Pemahaman:** Dengan visualisasi yang baik, media dapat menjelaskan informasi yang sulit dipahami melalui teks saja.
 - 4) **Memenuhi Beragam Gaya Belajar:** Siswa dengan style atau gaya belajar visual, auditori dapat terbantu dengan penggunaan berbagai jenis media.
- b. Dampak positif media pembelajaran kreatif pada guru
 - 1) **Efisiensi Waktu dan Tenaga:** Media membantu guru menyampaikan materi dengan lebih cepat dan efektif, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan dengan lebih baik.
 - 2) **Meningkatkan Kreativitas:** Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan media.
 - 3) **Mempermudah Penjelasan Materi:** Materi yang kompleks dapat dijelaskan lebih sederhana dengan bantuan media, seperti video.

- 4) **Fleksibilitas Proses Belajar:** Media memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Media pembelajaran yang kreatif juga membuat belajar menjadi pengalaman yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Siswa dimotivasi untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah melalui interaksi media, seperti melalui aplikasi digital atau simulasi. Media kreatif mempermudah penyampaian materi yang kompleks, mendukung berbagai kebutuhan belajar peserta didik, dan menjaga pengalaman dalam belajar yang dinamis. Selain itu, elemen visual, suara, dan animasi yang menarik menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran kreatif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga membuat pengalaman belajar lebih bermakna bagi semua orang yang terlibat.

4. Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif

Dalam pemanfaatan media kreatif, pastinya dalam prosesnya tidak selalu berjalan mulus, namun pasti mengalami berbagai tantangan didalamnya. Salah satu diantaranya yaitu:

1. Keterbatasan Infrastruktur

Dalam memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran kreatif, pastinya dalam prosesnya pasti membutuhkan infrastruktur yang memadai. Dimana setiap sekolah pastinya memiliki berbagai infrastruktur yang berbeda-beda dalam menyokong keberhasilan pembelajaran. Apabila di sekolah tersebut terdapat beberapa infrastruktur yang belum cukup memadai, pastinya dapat menghambat jalannya pemanfaatan media pembelajaran kreatif. Walaupun media kreatif mampu meningkatkan kreativitas juga memudahkan kita dalam menyusun materi ajar, namun sekolah juga harus menyediakan perangkat elektronik dan jaringan internet yang memadai (Tauhid et al. 2024).

2. Kurangnya Wawasan Akan Teknologi

Pada saat ini seiring berjalannya waktu teknologi sudah sangat berkembang pesat layaknya roket, namun dengan beriringan dengan hal tersebut tidak semua kalangan dapat mengikuti dan menikmati kecanggihan dari teknologi. Salah satunya yakni para guru yang mengajar di sekolah dasar, tidak sedikit guru-guru di sekolah dasar yang kurang memiliki wawasan lebih atau melek akan teknologi yang sudah sangat berkembang pesat. Apalagi guru-guru yang sudah berumur, mereka mengalami kesulitan dalam mengoperasikan teknologi. Terkadang mereka memerlukan bantuan orang lain dalam mengoperasikan teknologi di sekolah. Selain itu, teknologi tidak jarang malah mengalihkan fokus dari peserta didik dalam menyerap sebuah pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian dari (Lukum 2019), bahwa generasi Z mudah

terdistract dengan teknologi dalam menerima pembelajaran, mereka terkadang lebih cepat tanggap dalam menggunakan teknologi daripada guru.

3. Akses Informasi Terbatas

Adapun tantangan-tantangan yang dihadapi pada saat mengimplementasikan media pembelajaran kreatif yakni, terbatasnya ruang dalam mengakses sebuah informasi. Tidak jarang terdapat berbagai informasi yang terkadang ruang aksesnya terbatas. Hal tersebut pastinya mengganggu jalannya pembelajaran, dikarenakan apabila ruang akses untuk informasi terbatas dapat menghambat peserta didik dalam mencari informasi selama pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian (Sartika 2021), bahwa pada saat ini hambatan yg muncul salah satunya akses informasi yang terbatas, dimana jikalau akses untuk mendapatkan informasi sulit pastinya menghambat siswa untuk menggali pemahaman dalam pembelajaran. Dan menghambat pengerjaan tugas dari guru.

5. Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif

Berdasarkan tantangan diatas terdapat tantangan dalam keterbatasan infrastruktur. Dalam mengatasi tantangan tersebut, kita dapat mengatasinya dengan cara penggunaan sarana secara bergantian dan teratur. Contohnya apabila terdapat beberapa kelas yang ingin mengaplikasikan media pembelajaran kreatif yang mengharuskan memakai proyektor sedangkan di sekolah tersebut hanya terdapat dua proyektor, langkah yang dapat diambil yakni bisa mendiskusikannya dengan kelas yang bersangkutan. Kemudian setelah berdiskusi dan diketahui siapa yang dapat mengaplikasikannya terlebih dahulu, lalu setelah itu bisa digunakan secara bergantian dengan kelas lain. Kelompok siswa bergantian menggunakan ruang kelas khusus secara efisien, mengurangi kepadatan, dan mendukung pengembangan keterampilan kerja sama. Perencanaan dan desain sekolah yang tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran bagi peserta didik (Sumual et al. 2023).

Solusi kedua mengenai tantangan guru akan kurangnya wawasan dan skill terhadap teknologi dapat diatasi dengan cara pengadaan pelatihan dan juga seminar maupun workshop yang dapat menambah wawasan para guru. Pelatihan tersebut bisa diadakan dari pihak sekolah terkait maupun inisiatif dari guru yang berkeinginan belajar. Pelatihan dapat menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Materi yang disampaikan selama presentasi mencakup pembuatan media pembelajaran yang efektif, pengenalan Microsoft Office PowerPoint, penggunaan fitur presenter view dan notes, serta cara memanfaatkan, menginstal, dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran di kelas (Irvani et al. 2020).

Peningkatan akses peserta didik dapat dilakukan dengan cara meningkatkan akses siswa dalam meraih sebuah informasi maupun kelancaran dalam mengerjakan tugas. Memperluas akses siswa terhadap konten pendidikan digital yang berkualitas sangatlah penting. Selain itu,

kolaborasi antara pemerintah, sektor swasta, dan organisasi nirlaba dapat membantu mengatasi kesenjangan ini dengan cara berinvestasi pada infrastruktur digital serta menyediakan pelatihan bagi guru dan siswa. Di masa depan, kesenjangan kualitas pembelajaran dapat diatasi dengan lebih efektif melalui pemanfaatan teknologi yang lebih maju dan inovatif (Jayanthi and Dinaseviani 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran kreatif merupakan suatu alat ataupun bahan yang dikembangkan secara menarik dan kreatif untuk penyaluran materi ajar dalam proses pembelajaran. Berbagai contoh media pembelajaran kreatif yaitu, media drawing card, media bopada (boneka pahlawan daerah), media teka-teki dua dimensi, karpin (kartu pintar), media terintegrasi (big book), media wayang tokoh. Selain itu, adapun strategi dalam memanfaatkan media kreatif yaitu, selaras dengan tujuan pembelajaran, menyesuaikan media dengan materi pembelajaran, memperhatikan kondisi peserta didik, ketersediaan media di sekolah. Dari pemanfaatan media kreatif menimbulkan dampak positif penggunaan media pembelajaran kreatif membantu mewujudkan pengalaman pembelajaran yang mengasyikkan, dan efektif serta interaktif. Namun dalam memanfaatkan media pembelajaran kreatif pastinya terdapat tantangan didalamnya, yaitu keterbatasan infrastruktur, kurangnya wawasan akan teknologi, akses informasi terbatas. Solusi dari tantangan tersebut yaitu, penggunaan sarana secara bergantian dan teratur, pengadaan pelatihan, peningkatan akses peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Afriska, Maylisa, Putri Humairoh Siregar, Indah Pratiwi, Universitas Muhammadiyah, Sumatera Utara, Minat Belajar, and Tata Surya. 2023. "Analisis Pemanfaatan Dari Media Pembelajaran Kreatif Pada Materi Tata Surya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Terpadu Muhammadiyah 36." *Education Journal of Indonesia* 4(May):23–27. doi: 10.30596/eji.v4i1.3094.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.

- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Astrid Dwi Injany, Cindi Eka Ardianti. 2021. "Langkah-Langkah Pemilihan Media Pembelajaran Dalam Program Pelatihan." *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan* 3:131–35.
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Al Faruq, M. S. (2022). Servant Leadership dalam Program Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Era Digital. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 7(2), 51-60.
- Harpeni Dewantara, Andi. 2020. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Journal of Primary Education* 1(1):15–28.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Irvani, Asep Irvan, Resti Warliani, Reza Ruhbani Amarulloh, and Universitas Garut. 2020. "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal PkM MIFTEK* 1(1):35–41.
- Jamaludin, Jaja, Andi Nisa Fisca Kirana, Faidah Yusuf, Nurfaizah Sahib, St Muriati, Risna Asriviana, Nur Faidah, and St Hasniah. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Membantu Siswa Mengeja Dan Membaca Pada Kelas 1 SDN Pattingalloang 1 Di Kota Makassar Implementation of Creative Learning Media to Help Students Spell and Read in Class 1 SDN Pattingalloang 1 at Makassar City." *Khidmah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4:1–8.
- Jayanthi, Ria, and Anggini Dinaseviani. 2022. "Kesenjangan Digital Dan Solusi Yang Diterapkan Di Indonesia Selama Pandemi COVID-19." *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi* 24(2):187–200. doi: 10.17933/iptekom.24.2.2022.187-200.
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa

- Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677-684.
- Kuswandi, I., & Asmoni, A. (2023). Epistemologi Keilmuan Pesantren Pendekatan Multidisipliner. *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, 8(2), 23-34.
- Kristanto, Andi. 2016. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya* 1–129.
- Lestaria Ningsih, Yunika, Misdalina Misdalina, Jumroh Jumroh, Allen Marga Retta, Tika Dwi Nopriyanti, Septi Wulandari, and Berlin Inbay Bernessa. 2024. "Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Canva Untuk Tenaga Pendidik Profesional Di SMK Negeri 3 Kayuagung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 5(1):1349–56. doi: 10.55338/jpkmn.v5i1.2975.
- Lukum, Astin. 2019. "Pendidikan 4.0 Di Era Ggenerasi Z: Tantangan Dan Solusinya." *Pros.Semnas KPK* 2:13.
- Nurfaizah, Siti, and Putri Oktavia. 2020. "Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Di MI Nurul Hikmah." *As-Sabiqun* 2(1):43–48. doi: 10.36088/assabiqun.v2i1.621.
- Pardamean Manalu, Hadirat Nehe, Riama Sitohang, Septiarnis Wau. 2021. "HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KECAMATAN SILAU KAHEAN KABUPATEN SIMALUNGUN." *JURNAL PENDIDIKAN RELIGIUS* 3(1):30–35.
- Purnami, Ni Putu Mayra Dian, Ni Wayan Widia Sulianingsih, and Ni Putu Eka Widyantari. 2022. "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media." *Jurnal Prospek* 1(1):25–31.
- Rambe, A. H., A. Aufa, G. Gustiani, M. Mawaddah, and ... 2022. "Sharing Media Pembelajaran Kreatif Antara Mahasiswa Dan Guru Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6:1607–11.
- Sartika, Eka. 2021. "Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 11(2):173–82.
- Sumual, Shelly D. M., Paulus Robert Tuerah, Leydi F. Pontoh, Olvian Taroreh, Fransisca Repi, and Romi Mesra. 2023. "Implikasi Terbatasnya Infrastruktur Dalam Upaya Mencapai Tujuan Pendidikan." *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 8(2):418–24. doi: 10.58258/jupe.v8i2.5261.
- Supriatna, Hidayat, and Muhammad Sofian Hadi. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS Di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8(3):2337–45.
- Susanti, Marnis, Three Rahmadona, and Yanti Fitria. 2023. "Studi Literatur: Perbedaan Penilaian Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Basicedu* 7(1):339–50. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4444.

- Tauhid, Karimah, Muhammad Angga Nugraha, Pembelajaran Kreatif, and Keterlibatan Siswa. 2024. "PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN KREATIF." 3(11):12420–27.doi: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15308>.
- Wulandari, Sri, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. 2022. "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Rasa Toleransi Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6(1):981–87. doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.2505.
- Zaman, Achmad Qomaru. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Surabaya Selatan." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 11(20). doi: 10.36456/bp.vol11.no20.a1356.
- Zulfiana, Susanti .. Affrida. 2017. "JENIS-JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN." 1(1).