

Kreatifitas Kelas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar

Muhamad Iksan^{1*}

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

ABSTRAK

Kreativitas dalam Pengelolaan Kelas di Sekolah Dasar merupakan elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Pengelolaan kelas yang kreatif memungkinkan guru untuk merancang lingkungan belajar yang tidak hanya tertib, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Adapun tujuan kegiatan ini yaitu untuk mengembangkan kreatifitas pengelolaan kelas dalam pengembangan media pembelajaran visual pada siswa SD Negeri 4 Lakudo. Kegiatan kreativitas pengelolaan kelas dalam pengembangan media pembelajaran visual dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar melalui media visual yang menarik dan interaktif. Rancangan ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan bahan visual. Kegiatan ini juga dirancang agar siswa aktif terlibat dalam pembuatan media visual mereka sendiri, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Keterlibatan guru sebagai fasilitator penting untuk memberikan arahan dan mendukung kreativitas siswa selama proses belajar berlangsung. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa. Penerapan media visual yang inovatif, seperti poster interaktif dan alat peraga berbasis gambar, telah membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, guru-guru menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kreatif mereka, yang berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa secara positif.

Kata Kunci: Kreatifitas, Pengelolaan Kelas, Pengembangan Media Pembelajaran

ABSTRACT

Creativity in Classroom Management in Elementary Schools is an important element in creating a fun and effective learning atmosphere. Creative classroom management allows teachers to design a learning environment that is not only orderly, but also supports students' cognitive, affective, and psychomotor development. The purpose of this activity is to develop creativity in classroom management in developing visual learning media for students of SD Negeri 4 Lakudo. The creativity activity of classroom management in developing visual learning media is designed to increase student involvement in the teaching and learning process through attractive and interactive visual media. This design involves the use of various visual tools and materials. This activity is also designed so that students are actively involved in making their own visual media, so that they can deepen their understanding of the material presented. The involvement of teachers as facilitators is important to provide direction and support student creativity during the learning process. The results of this activity show a significant increase in student involvement and understanding. The application of innovative visual media, such as interactive posters and image-based teaching aids, has made learning more interesting and easier to understand. In addition, teachers showed an increase in their creative skills, which contributed to a more dynamic and effective learning environment. Overall, this activity has succeeded in improving the quality of learning and student motivation positively.

Keywords: Creativity, Classroom Management, Learning Media Development

1. Pendahuluan

Kreativitas dalam Pengelolaan Kelas di Sekolah Dasar merupakan elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Pengelolaan kelas yang kreatif memungkinkan guru untuk merancang lingkungan belajar yang tidak hanya tertib, tetapi juga

mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Guru dapat menggunakan berbagai strategi seperti pengaturan tempat duduk yang fleksibel, dekorasi dinding kelas dengan karya siswa, serta penggunaan warna dan elemen visual yang memotivasi. Dengan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pengelolaan kelas yang kreatif juga melibatkan penggunaan media pembelajaran yang variatif, mulai dari alat-alat peraga sederhana hingga teknologi digital seperti video, animasi, dan permainan interaktif (Andhika, 2020) (Tanjung & Namora, 2022). Misalnya, guru dapat menggunakan animasi dalam materi pelajaran untuk membuat konsep-konsep abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa (Asmarika et al, 2022). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau eksplorasi memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas kreatif yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (Isnanto et al, 2020). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Khoiriawati et al, 2023). Kreativitas dalam pengelolaan kelas juga tercermin dalam cara guru menghadapi dinamika dan tantangan di dalam kelas (Hasibuan, 2022). Guru yang kreatif mampu menemukan solusi inovatif untuk masalah disiplin, misalnya melalui penerapan sistem reward dan punishment yang mendidik (Kariadi et al, 2021) (Wijaya et al, 2023) (Anjarsari et al, 2020). Mereka juga bisa menciptakan kegiatan yang merangsang partisipasi aktif siswa, seperti diskusi kelompok, simulasi, atau permainan edukatif yang relevan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, guru tidak hanya bertindak sebagai pengelola kelas, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang memberdayakan siswa (Rahmi, 2020). Pengelolaan kelas yang kreatif di Sekolah Dasar sangat berperan dalam membentuk iklim sosial yang positif (Irmawati et al, 2022). Guru dapat mendorong interaksi yang baik antar siswa melalui kegiatan-kegiatan kooperatif, sehingga mereka belajar nilai-nilai sosial seperti kerjasama, saling menghormati, dan tanggung jawab (Sastradiharja et al, 2022). Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan penuh variasi tidak hanya membuat siswa lebih fokus dan antusias, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter positif di kalangan siswa (Ramdani et al, 2021).

Pengelolaan kelas yang kreatif sangat berkaitan erat dengan Pengembangan Media Pembelajaran Visual, terutama dalam konteks Sekolah Dasar (Durisa et al, 2022). Media pembelajaran visual, seperti gambar, grafik, diagram, hingga animasi, membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat dan mendalam. Penggunaan visual tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan (Telaumbanua et al, 2021). Dengan mengintegrasikan media pembelajaran visual ke dalam pengelolaan kelas, guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, di mana siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan visualisasi konkret (Nuraini et al, 2023). Selain itu, media pembelajaran visual juga mendukung variasi metode pengajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas (Syahmi et al, 2022). Dalam pengelolaan kelas yang kreatif, guru dapat menggunakan visual seperti infografis atau poster yang dibuat oleh siswa sebagai bagian dari tugas proyek (Mahyudin, 2023). Hal ini tidak hanya mendorong partisipasi siswa dalam menciptakan materi pembelajaran, tetapi juga mengasah kemampuan kreativitas mereka (Yuliarti, 2021). Penggunaan alat peraga visual seperti peta, gambar tokoh sejarah, atau diagram ilmiah juga memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga pengelolaan kelas menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ubaidillah, 2020).

Pengembangan media pembelajaran visual berbasis teknologi, seperti video atau animasi, semakin memperkuat pengelolaan kelas yang kreatif (Fajari, 2020). Guru dapat menggunakan software seperti PowerPoint atau aplikasi pembelajaran digital untuk membuat visual yang interaktif dan menarik. Misalnya, animasi yang menampilkan gerakan planet dalam tata surya atau video ilustrasi proses fotosintesis memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi sains yang kompleks (Yusuf, 2022) (Intaniasari et al, 2021) (Rahim & Yahya, 2022). Penggunaan media visual ini juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual untuk lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga kelas menjadi inklusif bagi semua jenis

pembelajar. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran visual, guru juga dapat mengelola waktu belajar di kelas dengan lebih efisien (Zainuri & Sukarno, 2022). Media visual memungkinkan penyampaian informasi yang lebih cepat dan jelas, sehingga siswa dapat langsung memahami konsep tanpa perlu penjelasan Panjang (). Selain itu, penggunaan visual juga memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa melalui alat bantu visual seperti diagram atau grafik yang mereka buat sendiri (). Dengan demikian, pengelolaan kelas yang kreatif dan efektif menjadi lebih terstruktur melalui pemanfaatan media pembelajaran visual, yang tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar (Cahyaningsih & Ningsih, 2022).

Kesenjangan yang muncul dalam kreativitas pengelolaan kelas di SD Negeri 4 Lakudo terletak pada keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran visual yang inovatif dan menarik. Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, guru masih sering mengandalkan metode tradisional yang kurang mampu memfasilitasi kebutuhan visual siswa. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam pembelajaran, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang termotivasi untuk aktif belajar. Masalah lainnya adalah rendahnya pelatihan dan dukungan yang diberikan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Banyak guru yang merasa terbebani oleh keterbatasan waktu dan sarana, sehingga kreativitas dalam merancang dan mengelola media pembelajaran tidak maksimal. Kurangnya akses terhadap sumber daya dan teknologi juga memperparah situasi ini, menghambat kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, tantangan dalam memahami perbedaan gaya belajar siswa menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya pengelolaan kelas dengan media visual. Siswa di SD Negeri 4 Lakudo memiliki beragam cara dalam menerima informasi, namun pendekatan visual yang digunakan saat ini belum sepenuhnya memadai untuk mendukung keberagaman tersebut. Kesenjangan ini menimbulkan masalah dalam memastikan semua siswa dapat terlibat aktif dan memahami materi secara menyeluruh.

Salah satu solusi untuk mengatasi kesenjangan dalam pengelolaan kelas dan pengembangan media pembelajaran visual di SD Negeri 4 Lakudo adalah dengan menyediakan pelatihan intensif bagi guru terkait desain dan penggunaan media visual yang kreatif. Pelatihan ini dapat mencakup keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat lunak pembelajaran visual, teknik membuat presentasi interaktif, serta strategi untuk mengadaptasi media visual sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa. Dengan meningkatkan kompetensi guru, diharapkan mereka lebih percaya diri dan terampil dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Selain itu, perlu ada peningkatan akses terhadap sumber daya dan teknologi yang mendukung pengembangan media visual. Pihak sekolah dapat berkolaborasi dengan pemerintah atau lembaga terkait untuk menyediakan perangkat multimedia yang memadai, seperti proyektor, komputer, atau tablet, serta akses internet yang stabil. Pendekatan ini akan memfasilitasi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran visual dengan lebih efektif. Dengan adanya dukungan infrastruktur dan teknologi yang baik, guru dapat lebih leluasa mengeksplorasi kreativitasnya dalam mengelola kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Kegiatan kreativitas pengelolaan kelas dalam pengembangan media pembelajaran visual di SD Negeri 4 Lakudo dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar melalui media visual yang menarik dan interaktif. Rancangan ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan bahan visual. Kegiatan ini juga dirancang agar siswa aktif terlibat dalam pembuatan media visual mereka sendiri, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Keterlibatan guru sebagai fasilitator penting untuk memberikan arahan dan mendukung kreativitas siswa selama proses belajar berlangsung.

Langkah-langkah Kegiatan yaitu: Langkah pertama dalam kegiatan ini adalah memberikan pelatihan dasar kepada guru mengenai cara mengelola kelas secara kreatif dan efektif dalam penggunaan media visual (Insani et al, 2023). Setelah pelatihan, guru akan mendesain pelajaran yang melibatkan penggunaan media visual, baik yang dibuat oleh guru maupun yang diciptakan oleh siswa (Elvionita, 2023). Sesi belajar di kelas akan dimulai dengan penjelasan materi menggunakan media visual, diikuti dengan aktivitas kreatif di mana siswa bekerja secara individu atau kelompok untuk membuat media visual mereka sendiri, seperti poster atau presentasi berbasis gambar (An'navi, 2023). Proses ini akan diakhiri dengan presentasi hasil karya siswa di depan kelas untuk memperkuat keterampilan komunikasi mereka.

Penerapan kegiatan ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sederhana dan alat bantu visual yang dapat diakses oleh guru dan siswa. Misalnya, guru dapat menggunakan papan tulis digital, proyektor, atau aplikasi presentasi sederhana untuk menampilkan materi ajar. Siswa juga diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat seperti kertas gambar, spidol warna, dan aplikasi desain digital sederhana dalam pembuatan media visual mereka (Syar, 2022). Kegiatan ini diterapkan dalam mata pelajaran yang sesuai, seperti Bahasa Indonesia untuk membuat diagram alur cerita, atau IPA untuk membuat diagram organ tubuh. Melalui pendekatan visual ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak dan lebih termotivasi untuk belajar (Wannapiroon & Pimdee, 2022). Untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan ini, guru dapat melakukan penilaian terhadap media visual yang dihasilkan oleh siswa serta mengamati partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Penilaian dapat mencakup aspek kreativitas, pemahaman terhadap materi, serta kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Setelah evaluasi, guru dan pihak sekolah dapat mengembangkan program ini lebih lanjut dengan menambahkan penggunaan teknologi digital yang lebih canggih, seperti software animasi atau presentasi interaktif, untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran visual di masa depan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan kreatifitas pengelolaan kelas di SD Negeri 4 Lakudo menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Melalui penggunaan media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Gambar, video, dan alat peraga berbasis teknologi membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga semangat belajar mereka semakin tumbuh. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga meningkat. Kelas yang dikelola secara kreatif mendorong siswa untuk lebih berperan dalam proses pembelajaran. Mereka dilibatkan dalam berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, bermain peran, serta membuat presentasi menggunakan media visual. Hal ini menciptakan suasana kelas yang dinamis, di mana siswa merasa nyaman untuk berkontribusi dan berbagi ide.

Kreatifitas Pengelolaan Kelas

Pengembangan kreativitas siswa juga menjadi salah satu hasil positif dari kegiatan ini. Dengan memanfaatkan media visual, siswa diberikan peluang untuk menyalurkan imajinasi dan ide-ide mereka ke dalam bentuk karya yang nyata. Aktivitas seperti membuat poster atau ilustrasi yang terkait dengan materi pelajaran memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini mengajarkan mereka keterampilan baru dalam merancang dan menyusun informasi secara visual, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Lebih jauh lagi, keterlibatan dalam pembuatan media visual ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika mereka melihat hasil karya mereka dipajang di kelas atau dipresentasikan kepada teman-teman, mereka merasakan kebanggaan dan apresiasi atas usaha yang telah dilakukan. Hal ini tidak hanya mendorong mereka untuk terus berkarya, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan cara ini, kreativitas siswa tidak hanya terstimulasi dalam konteks pembelajaran, tetapi juga dalam pengembangan kepribadian dan keterampilan mereka secara umum.

Siswa juga diberi kesempatan untuk menggunakan alat peraga sederhana untuk menjelaskan konsep, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga mendorong imajinasi dan kreativitas. Dalam hal pemahaman materi, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan berkat penggunaan media visual yang variatif. Konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran seperti matematika dan sains dapat divisualisasikan melalui grafik atau animasi, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan, karena siswa merasa bahwa materi yang sulit dapat dipahami dengan bantuan visual.



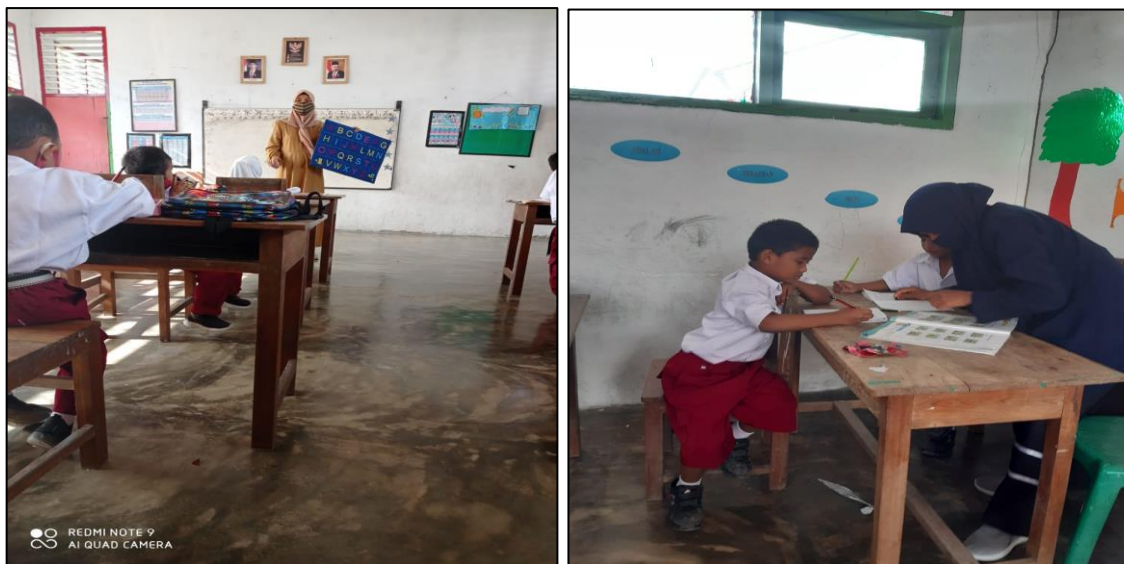
Gambar 1. Kreatifitas Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas yang lebih efektif juga menjadi hasil yang jelas dari kreativitas para guru di SD Negeri 4 Lakudo. Guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dengan pengaturan ruang kelas yang terstruktur. Penempatan alat peraga, penggunaan papan tulis interaktif, serta zona belajar kelompok memberikan suasana yang kondusif bagi proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran ini juga berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. Melalui kerja kelompok dan presentasi, siswa dilatih untuk menyampaikan ide-ide mereka dengan jelas dan belajar bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Media visual menjadi sarana bagi mereka untuk berlatih menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pengelolaan kelas memberikan pengalaman belajar yang lebih modern. Guru menggunakan perangkat digital seperti komputer dan proyektor untuk memfasilitasi pembelajaran. Hal ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia yang semakin berbasis teknologi. Pembelajaran menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman, dan siswa pun mendapatkan bekal yang lebih baik untuk masa depan.

Pengembangan Media Pembelajaran Visual

Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran Visual di SD Negeri 4 Lakudo bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar sebagai alat bantu. Media gambar dipilih karena memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu merangsang minat belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, guru-guru di SD Negeri 4 Lakudo diberikan pelatihan tentang cara mengintegrasikan gambar ke dalam pembelajaran, mulai dari memilih gambar yang relevan hingga cara penyajiannya yang menarik bagi siswa. Praktek tersebut melibatkan beberapa aspek penting, seperti cara menciptakan media gambar yang sesuai dengan tema pelajaran, dan bagaimana gambar dapat membantu mempermudah pemahaman konsep abstrak. Guru-guru diajarkan untuk membuat gambar sederhana yang dapat dipahami oleh siswa, serta memanfaatkan teknologi seperti aplikasi desain grafis untuk

menciptakan gambar yang lebih interaktif. Hasilnya, guru lebih percaya diri dalam memanfaatkan media visual ini di kelas.



Gambar 2. Kreatifitas Pengembangan Media Pembelajaran Visual

Implementasi media pembelajaran visual ini dilakukan di berbagai mata pelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep yang lebih mendalam seperti IPA dan matematika. Dengan adanya media gambar, siswa dapat melihat langsung ilustrasi dari konsep yang dijelaskan, sehingga membantu mereka lebih cepat memahami materi. Sebagai contoh, ketika mempelajari siklus air, gambar-gambar siklus ini membantu siswa memahami tahapan yang terjadi. Dampak penggunaan media gambar ini juga terlihat pada peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif saat media gambar digunakan. Mereka lebih mudah memahami penjelasan guru dan termotivasi untuk bertanya lebih lanjut. Selain itu, siswa juga menjadi lebih kreatif dalam menghubungkan gambar yang mereka lihat dengan konsep yang dipelajari.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal pemahaman konsep dan kemampuan analisis. Penggunaan media visual terbukti mampu membantu siswa mengingat materi lebih lama karena gambar-gambar yang digunakan memiliki daya ingat yang kuat. Guru-guru juga merasakan perubahan positif dalam interaksi dengan siswa, di mana media gambar menjadi jembatan komunikasi yang efektif. Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran visual di SD Negeri 4 Lakudo membawa dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Ke depannya, diharapkan penggunaan media gambar ini dapat terus diterapkan dan dikembangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Guru-guru juga diharapkan terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan menarik, agar siswa dapat belajar dengan lebih optimal.

4. Kesimpulan

Keberhasilan kegiatan ini sangat signifikan dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Penerapan teknik kreatif dalam pengelolaan kelas telah terbukti efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran visual, seperti poster interaktif dan alat peraga berbasis gambar, untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media visual yang dikembangkan telah membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan dampak positif pada keterampilan kreatif guru dalam

merancang dan menggunakan media pembelajaran. Guru-guru di SD Negeri 4 Lakudo menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk membuat materi pelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif, di mana siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan materi ajar. Dengan demikian, pengelolaan kelas yang kreatif dan inovatif melalui penggunaan media visual tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Andhika, M. R. (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di MIN 8 Aceh Barat. *Jurnal Eduscience*, 7(1), 28-33.
- An'navi, S. (2023). Problematika Guru dalam Menggunakan Media IT pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 516-527.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Asmarika, A., Husin, A., Syukri, S., Wismanto, W., & Qanita, R. (2022). Mengasah kemampuan softskills dan hardskills calon guru SD/MI pada metode microteaching melalui pengembangan media visual mahasiswa PGMI UMRI. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 282-300.
- Cahyaningsih, R. D., & Ningsih, M. P. S. D. (2022, April). An Analysis of Teachers' Perceptions in Developing Elementary School Students' Creative Thinking through Science Learning Media. In *International Conference on Elementary Education* (Vol. 4, No. 1, pp. 606-626).
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63.
- Elvionita, V. (2023). *Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA AnNizam* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Fajari, L. E. W. (2020). The effect of problem-based learning multimedia and picture media on students' critical-thinking skills viewed from learning motivation and learning styles in elementary school. *Ilkogretim Online*, 19(3).
- Farisatma, F. (2023). Enriching Students' Vocabulary Through The Application Of Total Physical Response (TPR) Method. *Journal on Education*, 6(1), 6577-6586.
- Hasibuan, R. S. (2022). *Kreativitas guru pendidikan agama islam dalam pengelolaan kelas dengan menggunakan media pembelajaran di SD Negeri Paya Bahung Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Padang Lawas Utara* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas guru di abad 21 dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 66-72.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Irmawati, N. D., Widyatama, R., Ulyani, M., & Larasati, P. (2021). The development of teacher creativity in making creative learning materials at experimental state elementary school

- 2 Sleman. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 154-162.
- Isnanto, I., Pomalingo, S., & Harun, M. N. (2020). Strategi pengelolaan kelas di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 7-24.
- Kariadi, M. T., Riyanton, M., & Anggraheni, D. (2021). Planning and Developing Creativity Through Media-Based Learning in English Language Teaching. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 427-436.
- Khoiriawati, V., Melvina, M., & Afriyanty, R. (2023). English Teachers' Classroom Management: Cultivating Students' Creativity in Indonesian Junior High School. *English Teaching and Linguistics Journal (ETLiJ)*, 4(1), 17-23.
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169-177.
- Nuraini, N., Suhari, S., Awalia, R., Herwani, H., & Ubabuddin, U. (2023). The Creativity of Teachers Using Online Learning Media in Pandemic Covid-19. *Al-Ta lim Journal*, 30(1), 63-73.
- Rahim, A., & Yahya, S. (2022). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 77-82.
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Rahmi, S. (2020). Teacher Creativity in Class Management for Children with Special Needs (ABK) at Inclusive Schools in Sabang City. *Islam Universalia: International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 2(2), 238-256.
- Sastradiharja, E. J., Zuhri, S., Yuliarti, Y., & Junaidin, J. (2022). Manajemen Kelas dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Kelas Awal 1-3 di SDI Bina Shaliha Depok Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 410-418.
- Suardin, S., Yusnan, M., Risman, K., & Rahim, A. (2022). Pelatihan Kepemimpinan Baitul Arqam Dasar dalam Membangun Soliditas Gerakan Dakwah yang Berintegritas pada Pemuda Buton Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi*, 1(3), 85-91.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90.
- Syar, N. I. (2022). The Analysis of Creativity and Misconceptions of Elementary School Student Teachers in Science Learning through the Mind Map in Virtual Classrooms. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(1), 34-54.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199-217.
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 10-28.
- Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 15-34.

- Wannapiroon, N., & Pimdee, P. (2022). Thai undergraduate science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) creative thinking and innovation skill development: a conceptual model using a digital virtual classroom learning environment. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5689-5716.
- Wijaya, S., Marini, A., & Zulela, Z. (2023). Class Management Strategies to Improve Learning Motivation in Elementary School Students. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 9(1), 23-39.
- Yuliarti, Y. (2021). *Manajemen Kelas Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Kelas Awal 1-3 Di SDI Bina Shaliha Depok Jawa Barat* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Yusuf, M. (2022). Learning Management and Learning Media Based on Local Wisdom at RA Ma'arif Inclusion Metro. *Journal of Childhood Development*, 2(2), 122-129.
- Zainuri, A., & Sukarno, M. R. (2022). The Influence of Management Process Skills and Classroom Managerial Creativity Abilities on Science Teachers' Work Productivity in Online Learning. *Teaching and Teacher Education*, 117(7), 1-16.