

## **Kreativitas Guru dalam Mengatasi Keterbatasan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar**

**Farhan Farhan<sup>1</sup>, Falsy Rahalyu<sup>2</sup>, Adrias Adrias<sup>3</sup>, Salmaini Safitri Syam<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3,4</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>1,2,3,4</sup>

[farhansenyo53@gmail.com](mailto:farhansenyo53@gmail.com)<sup>1</sup>, [falsyrahalyu2003@gmail.com](mailto:falsyrahalyu2003@gmail.com)<sup>2</sup>, [adrias@fip.unp.ac.id](mailto:adrias@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>,  
[salmainisyam@fip.unp.ac.id](mailto:salmainisyam@fip.unp.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan mengetahui kreatifitas guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik kelas IV sebagai sampel dan mengumpulkan data melalui metode observasi dan wawancara.. Dilihat dari observasi yang telah dilakukan guru mengalami keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran. Namun keterbatasan media pembelajaran menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Guru tetap dituntut kreatif di tengah keterbatasan yang ada. Dari penelitian yang dilakukan terdapat salah satu cara meningkatkan kreativitas guru di tengah keterbatasan media yaitu menggunakan powerpoint interaktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru dituntut kreatif dengan menggunakan powerpoint interaktif ditengah keterbatasan media pembelajaran*

**Kata Kunci:** Kreativitas Guru, Keterbatasan, Media Pembelajaran, Power point interaktif

### **Abstract**

*This study aims to determine the creativity of teachers in overcoming the limitations of learning media. This study involved 24 fourth grade students as samples and collected data through observation and interview methods. Judging from the observations that have been made, teachers experience limitations in using learning media. However, the limitations of learning media are an obstacle in the learning process. Teachers are still required to be creative in the midst of existing limitations. From the research conducted, there is one way to increase teacher creativity in the midst of media limitations, namely using interactive powerpoint. Thus, it can be concluded that teachers are required to be creative by using interactive powerpoint in the midst of limited learning media.*

**Keywords:** Teacher Creativity, Limitations, Learning Media, Interactive Power Pointword.

## **PENDAHULUAN**

Bidang pendidikan dan berbagai bidang kehidupan telah berkembang pesat karena kemajuan ilmu pengetahuan, sains dan teknologi. Setiap aktivitas kehidupan manusia, termasuk kegiatan pembelajaran, telah berevolusi karena kemajuan teknologi. Kehadiran teknologi informasi yang begitu hebat, yang menghasilkan komunikasi yang lebih luas, merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi aktivitas dalam kehidupan. Segala macam jenis informasi, termasuk media digital, media cetak, dan audio, dapat dengan mudah diakses dan diproses kapan dan dimana saja. Hal tersebut menunjukkan era teknologi yang pesat dan canggih dalam penyampaian informasi (Khodijah dkk., 2022).

Guru memiliki dampak besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa guru bertanggung jawab untuk melaksanakan perannya dengan mendukung siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Walaupun perkembangan teknologi begitu pesat, keberadaan guru tetap akan diperlukan. Peran seorang guru sangat krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif bagi peserta didiknya. Hal ini disebabkan oleh guru yang memiliki tanggung jawab untuk menjalankan tugas mereka dengan cara membantu peserta didik agar meraih hasil belajar yang optimal.

Guru yang berkualitas akan lebih efisien dalam melaksanakan tugasnya, yang artinya siswa akan memperoleh hasil yang lebih baik (Zulhafizh, 2021). Menurut (Harianto, 2020) dalam kegiatan pembelajaran, guru membutuhkan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa serta mencegah kebosanan, sehingga mereka dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Media harus menjadi bagian penting dari kegiatan belajar mengajar dan sebaiknya digunakan untuk menyampaikan informasi.(Sd, 2024)

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk mempresentasikan atau menyampaikan materi ajar. Media ini juga berperan penting dalam membantu siswa memahami ajaran yang diberikan. Namun, perlu dicatat bahwa tidak semua media pembelajaran cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu selektif dalam memilih media yang tepat agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Pendidikan et al., 2024).

Menurut (Tanjung & Namora, 2022) dalam memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan faktor seperti waktu, biaya, serta tujuan yang ingin dicapai. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian media yang digunakan, dan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Solusi untuk mengatasi permasalahan selama proses belajar mengajar sebagai alternatif adalah dengan menggunakan teknologi seperti media pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak materi (Hae dkk., 2021).

(Fatmasari & Mochamad Cholily, t.t.) mengungkapkan bahwa hasil pengamatan di kelas IV SD Negeri Punten 1 Kota, partisipasi belajar siswa masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung bersikap pasif dan tidak berpartisipasi secara maksimal. Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan dan kurangnya keberanian mereka untuk melakukan demonstrasi di kelas.

Menurut (Luh dkk., 2021) meskipun banyak sekolah di Indonesia telah memiliki peralatan seperti LCD proyektor untuk mendukung pembelajaran, guru masih sering menerapkan metode ceramah, yang mengakibatkan siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang satu arah, di mana guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan. Pembelajaran IPA di tingkat SD memiliki peranan krusial karena pada

---

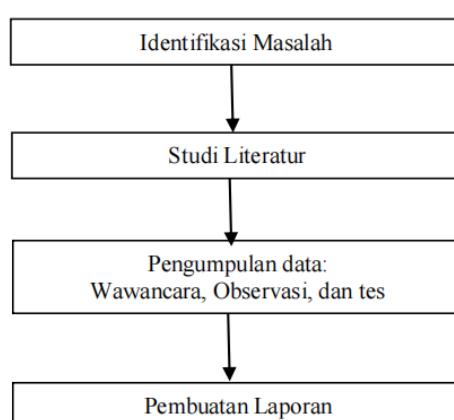
tahap ini, peserta didik sedang meningkatkan keterampilan eksplorasi, pandangan, serta sikap positif terhadap kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan, dan sosial.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, perlu diterapkan media pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa, materi, serta situasi dan kondisi. Dalam konteks ini, opsi ideal adalah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint melalui Canva, yang mampu mengintegrasikan materi seperti gambar dan video, serta menyajikan latihan soal dalam format kuis. Power Point merupakan aplikasi komunikasi multimedia yang digunakan untuk menyusun sebuah presentasi. Program ini memiliki berbagai keunggulan menarik yang membuat proses belajar menjadi lebih mudah. PowerPoint menyajikan presentasi yang menarik dengan variasi warna, font, dan berbagai animasi, baik itu animasi teks, gambar, atau foto, menjadikannya salah satu alat bantu mengajar yang sangat efektif (Komang Ayu Ariyani & Nyoman Ganing, 2021). Dengan demikian, media PowerPoint mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar (Iskandar & Rista, 2022; Susanti dkk., 2020). Penelitian mengenai pengembangan alat pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint berkontribusi dalam memaksimalkan proses pembelajaran (Luh dkk., 2021; Mulyanto & Mustadi, 2023).

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif, yang dilakukan melalui analisis literatur atau studi pustaka. Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk menganalisis fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kepustakaan adalah serangkaian studi yang berkaitan dengan pengambilan data dari sumber buku, atau penjelajahan objek penelitian melalui informasi yang ada dalam berbagai referensi pustaka seperti buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, artikel, serta dokumen (Agama dkk., 2024).

Proses penelitian ini dimulai dengan menganalisis kreativitas guru dalam situasi terbatasnya media pembelajaran. Kemudian, dilakukan tinjauan literatur dan penelitian sebelumnya untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan topik yang dibahas.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Identifikasi masalah merupakan langkah pertama dalam penyelidikan ini. Hal ini ditujukan untuk dapat memahami masalah yang akan dieksplorasi selama langkah identifikasi, sehingga tidak muncul pada tahap analisis dan desain. Tahap kedua, yaitu studi literatur, melibatkan analisis dan pemahaman teori yang digunakan sebagai pedoman. Referensi diambil dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan internet, untuk memperluas pemahaman mengenai konsep dan teori.

Tahap ketiga dalam proses ini, yaitu pengumpulan data, memiliki peran penting karena data yang akurat sangat diperlukan. Beberapa metode yang digunakan dalam tahap ini mencakup wawancara untuk memahami tanggapan terhadap media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu, observasi awal dilakukan dengan mengamati secara umum segala sesuatu yang terlihat, terdengar, dan dirasakan. Tahap keempat adalah penyusunan laporan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan jumlah peserta didik kelas IV SDN 10 Bandar buat dalam memilih keseringan guru menggunakan media pembelajaran beragam-ragam. Berikut adalah data keseringan guru menggunakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Hasil Rata-rata media pembelajaran yang digunakan

Jenis Persoalan	Sangat sering	Cukup	Jarang	Tidak pernah
Seberapa sering guru menggunakan media pembelajaran	5	11	8	-

Tabel 1. menunjukkan bahwa rata-rata media pembelajaran sering dipakai dengan jumlah sampel 24 Peserta didik. Presentase jumlah terbanyak adalah 11 orang yaitu pada kriteria cukup sering. Persentase jumlah dengan kriteria sangat sering adalah 5 orang. Berdasarkan rata-rata keseringan guru dalam menggunakan media pembelajaran, dapat diketahui bahwa guru kelas IV SDN 10 Bandar buat cukup sering menggunakan media pembelajaran.

## **Capaian Perkembangan media pembelajaran**

Perkembangan media pembelajaran dapat dievaluasi melalui berbagai pertanyaan, antara lain: seberapa sering guru memanfaatkan media pembelajaran, jenis media yang paling umum digunakan, seberapa menarik media pembelajaran tersebut, dan tantangan utama dalam penggunaannya. Berikut adalah jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD Negeri 10 Bandar Buat, disajikan dalam format tabel.

**Tabel 2. Hasil Rata-rata Jenis media pembelajaran kelas IV**

Jenis Persoalan	Papan tulis	Buku cetak	Video Multimedia	Benda Konkret
Jenis media pembelajaran yang digunakan	13	7	1	3

Tabel 2. Menunjukkan bahwa rata-rata tertinggi peserta didik memilih jenis media pembelajaran yaitu terdapat pada papan tulis dengan jumlah 13 orang. Sedangkan untuk rata-rata terendah peserta didik memilih jenis media pembelajaran yaitu terdapat pada video multimedia yang menggunakan jaringan internet dengan jumlah 1 orang.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dikemukakan bahwa jenis media pembelajaran kelas IV SDN 10 Bandar buat bervariasi. Jumlah yang memilih media papan tulis dengan jumlah 13 orang, yang memilih media buku cetak berjumlah 7 orang, yang memilih media benda konkret berjumlah 3 orang, dan yang memilih media video multimedia berjumlah 1 orang. Dalam hal tersebut guru di Sekolah Dasar lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media papan tulis saat menjelaskan pembelajaran IPA di kelas. Padahal guru dapat memilih dan menciptakan sendiri media pembelajaran yang menarik untuk diajarkan kepada peserta didik. Diperlukanlah kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA.

### **Pengertian kreativitas Guru**

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki manusia sebagai wujud dari diri sendiri. Semakin dilatih, semakin maju. Pendidikan yang baik mampu mengidentifikasi dan meningkatkan daya cipta individu. Kreativitas merupakan kapasitas untuk menyelesaikan masalah. Kreativitas mencakup inovasi dan penemuan, dengan cara yang unik dan bermanfaat yang menciptakan sesuatu yang baru dari hal-hal yang sudah ada (Hidayat et al., 2021).

Membicarakan mengenai kreativitas adalah suatu hal yang rumit dan menghasilkan perbedaan. Perbedaan ini timbul karena definisi kreativitas dapat bervariasi tergantung pada fokus dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan. Kreativitas yang diharapkan dari guru adalah menciptakan proses belajar mengajar dengan berbagai metode yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang didukung oleh jaringan internet.

Menurut (Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Arsalam dkk., 2023) kreativitas guru merupakan keterampilan yang dapat dipelajari dan dimanfaatkan oleh semua peserta didik. Selain mengajar, guru juga berperan dalam interaksi langsung di kelas, sehingga kehadirannya sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan dari pilihan peserta didik dalam memilih jenis media yang digunakan, ditemukan bahwa menggunakan papan tulis dan ceramah lebih sering digunakan sedangkan media yang paling jarang digunakan adalah video multimedia. Hal tersebut disebabkan karena Guru mengandalkan modul tematik dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) yang disediakan sekolah tanpa dukungan media pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak tertarik dan kehilangan semangat dalam belajar (Holst dkk., 2020).

Kurangnya waktu bagi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran ketika mengajarkan pembelajaran IPA adalah salah satu faktor kesulitan bagi guru. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas IV Ibu Tri (25/2/2025) yaitu dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang dilakukan guru. Untuk menyiapkan media pembelajaran tidak selalu mata Pelajaran IPA, berbagai macam mata Pelajaran lain pun perlu dipersiapkan.

Dengan demikian diperlukan media pembelajaran yang mampu mengurangi keterbatasan guru dalam menyiapkan media/alat peraga dan pembuatannya tidak memakan waktu yang lama. Salah satunya adalah PPT interaktif berbasis canva yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan lebih berakna (Komang Ayu Ariyani & Nyoman Ganing, 2021).

Dari segi desain, media PowerPoint yang dipasangkan dengan teks, grafik, animasi, dan audio dapat menarik minat pelajar dan membantu mereka lebih memahami informasi. Dapat disebutkan bahwa media PowerPoint yang dikembangkan memiliki keunggulan yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pengajaran. Semakin baik penggunaan media powerpoint yang digunakan guru, maka semakin baiklah keaktifan belajar siswa (Sunaengsih, 2016).

## **PENUTUP**

Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa keseringan guru dalam penggunaan media pembelajaran yaitu cukup sering. Jika dilihat dari indikator persoalan dalam media pembelajaran memperoleh hasil yang bervariasi yaitu Jumlah yang memilih media papan tulis dengan jumlah 13 orang, yang memilih media buku cetak berjumlah 7 orang, yang memilih media benda konkret berjumlah 3 orang, dan yang memilih media video multimedia berjumlah 1 orang. Data tersebut membuktikan bahwa guru lebih memilih menggunakan media papan tulis dengan metode ceramah daripada menggunakan media digital.

Oleh karena itu, guru tetap dituntut kreatif ditengah keterbatasan media pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dan dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dengan efisiensi waktu dalam pembuatannya adalah menggunakan PPT Interaktif berbasis canva yang mudah diakses guru dan menyediakan berbagai fitur didalamnya secara gratis.

---

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agama, S. T., Samarinda, K., Peningkatan, S., Guru, K., Karo, D. K., Restiana, V., Haelitik, A., Ulina, S., & Karo, K. (2024). *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen*. <https://doi.org/10.559>
- Fatmasari, E. D., & Mochamad Cholily, Y. (t.t.). *Pemanfaatan Live Worksheet Education Sebagai Media Peningkatan Partisipasi Keaktifan Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Melalui Pbl.*
- Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Arsalam, K., Rasyadi, M., Al Fadil, R., & Mukramin, un. (2023). *JURPENDIS: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* / 110 (Vol. 1, Nomor 3).
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. Dalam *DIDAKTIKA* (Vol. 9, Nomor 4). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., Fauziyyah, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jl Soekarno Hatta Kel Cimincrang Kec Gedebage Kota Bandung, U., & Barat, J. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
- Holst, J., Brock, A., Singer-Brodowski, M., & de Haan, G. (2020). Monitoring progress of change: Implementation of Education for Sustainable Development (ESD) within documents of the German education system. *Sustainability (Switzerland)*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi Smk Walisongo Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 813. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14029>
- Khodijah, N., Zainuri, A., & Ibrahim, I. (2022). Implementation of Educational Technology in Learning at Madrasah Aliyah Negeri 2 Palembang. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(2), 140. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i2.274>
- Komang Ayu Ariyani, N., & Nyoman Ganing, N. (2021). *Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar*. 5(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/index>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan*

- Pengembangan *Pendidikan*, 7(1), 110–116.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Pendidikan, J. I., Budaya, S., Amanda, S., Padang, U. N., & Padang, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(4).
- Sd, D. (2024). *Kajian Literatur Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran*. 7(2), 253–263.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejemuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199–217.  
[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)
- Zulhafizh, Z. (2021). Peran dan Mutu Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru di Satuan Pendidikan Tingkat Atas. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 328. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3344>