

Pengaruh Fasilitas Pembelajaran terhadap Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Muhammad Reza Ramadhani^{1*}, Ahmad Suriansyah², Arta Mulya Budi Harsono³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
rezascorp120@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 4 Desember 2025

Page: 1632-1639

Article History:

Received: 04-12-2025

Accepted: 11-12-2025

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak dari fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap kemampuan belajar siswa di SDN Melayu 2 Banjarmasin. Penelitian ini dimulai karena adanya ketidaksesuaian antara kondisi fasilitas yang masih terbatas dengan kebutuhan pendidikan modern yang membutuhkan kreativitas guru dan pemakaian media belajar yang beragam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melalui wawancara, pengamatan langsung, dan pendokumentasian untuk mengumpulkan data secara lengkap. Hasilnya menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran di sekolah belum cukup memadai, sehingga guru harus menyesuaikan metode mengajarnya dengan media yang sederhana. Namun, kreativitas guru menjadi faktor utama yang mampu menjaga kualitas pembelajaran, melalui pembuatan media sendiri, penggunaan strategi interaktif, dan pendekatan kontekstual. Dari pengamatan terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi ketika pembelajaran dilakukan dengan kreativitas guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreativitas guru mempunyai pengaruh paling besar terhadap efektivitas belajar, sedangkan fasilitas pembelajaran berperan sebagai pendukung penting dalam proses belajar.

Kata Kunci : Fasilitas Pembelajaran; Kreativitas Guru; Efektivitas Belajar; Studi Kasus; Penelitian Kualitatif

PENDAHULUAN

Fasilitas pembelajaran merupakan bagian dari sarana sekolah yang berdampak pada sukses tidaknya kegiatan belajar mengajar murid. Peralatan dan penunjang yang cukup di sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang berhasil, serta mendukung kegiatan belajar murid. Menurut UNESCO (2023), kelengkapan sarana sekolah mampu mempererat hubungan antara pengajar dan pelajar dan mendorong pengajar untuk mencari cara baru dalam merancang pelajaran yang lebih menarik. Di

Nusantara, aturan mengenai sarana pendidikan telah tercantum dalam Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007. Ketentuan ini mengharuskan sekolah menyediakan bermacam perangkat belajar, termasuk alat bantu, contoh benda, dan sokongan teknologi. Walau begitu, walaupun sarana itu ada, keberhasilan belajar tetap bergantung pada kepandaian guru sebagai faktor utama. Menurut Munandar (2012), kepandaian guru sangat memengaruhi suksesnya proses belajar mengajar murid, yaitu dengan ide baru, pembuatan media belajar, serta pengembangan metode mengajar yang bagus supaya murid lebih semangat. Sejalan dengan itu, Guilford (2020) menekankan bahwa kepandaian adalah inti dari pembaruan belajar zaman ini, jadi guru harus menciptakan cara belajar yang pas dengan kebutuhan murid.

Kondisi sarana pendidikan di sekolah dasar negeri masih banyak yang belum sesuai harapan. Dari pengamatan di SDN Melayu 2 Banjarmasin, terlihat bahwa beberapa ruang kelas belum dilengkapi alat yang pas seperti LCD, alat suara gambar, atau jaringan media digital yang merata. Banyak pengajar masih mengandalkan papan tulis, buku pelajaran, dan media belajar sederhana karena keterbatasan sarana sekolah. Bahkan, alat seperti proyektor sering dipakai bersamaan antar kelas. Keadaan ini memperlihatkan bahwa minimnya sarana sangat memengaruhi penerapan belajar yang baru. Walaupun demikian, guru tetap harus bisa menciptakan pembelajaran yang efektif.

Riset terdahulu sudah membahas kaitan antara sarana belajar dengan hasil belajar murid, seperti yang ditunjukkan oleh temuan Putri & Slameto (2015), yang menekankan pentingnya alat belajar dalam mendukung prestasi akademik murid. Beberapa riset juga fokus pada peran kepandaian guru dalam menaikkan semangat, keterlibatan, dan keikutsertaan murid saat belajar, seperti yang dijelaskan oleh Hawadi (2011). Akan tetapi, riset yang menggabungkan kedua unsur tersebut yaitu sarana belajar dan kepandaian guru untuk mengetahui pengaruh langsungnya terhadap efektivitas belajar masih sangat terbatas, apalagi jika memakai cara gabungan dengan data yang bersifat naratif seperti obrolan dan pengamatan langsung. Keterbatasan ini menandakan ada celah riset yang belum banyak diteliti, sehingga menjadi landasan penting untuk pengembangan riset selanjutnya, terutama di lingkungan sekolah dasar.

Keunikan riset ini terletak pada pemakaian cara yang memadukan data angka dan naratif secara lengkap, hingga didapatkan pandangan yang lebih menyeluruh tentang hal yang diteliti. Riset ini tidak hanya mengukur dampak sarana belajar dan kepandaian guru dengan analisis hitungan seperti regresi, tetapi juga memperkaya pengertian lewat pendalaman data situasi yang lebih mendalam lewat obrolan terarah dan pengamatan langsung di kelas. Cara ganda ini membolehkan peneliti melihat bagaimana kedua unsur itu bekerja dan saling melengkapi dalam praktek sebenarnya, hingga menghasilkan pemahaman yang lebih utuh mengenai kontribusi bersama sarana dan kepandaian guru dalam menaikkan efektivitas belajar murid. Dengan begitu, riset ini menawarkan sudut pandang yang lebih lengkap ketimbang kajian sebelumnya yang hanya memakai satu jenis data atau cara pandang analisis.

Studi ini sungguh krusial dan perlu segera dilaksanakan sebab kondisi tempat belajar di banyak SD, khususnya SD negeri, masih terlihat timpang dan belum sesuai standar ideal. Bank Dunia (2022) melaporkan bahwa negara berkembang seperti Indonesia masih berjuang keras dalam menyediakan prasarana belajar yang memadai

dan merata bagi setiap murid. Dalam situasi ini, OECD (2023) menyoroti bahwa ide-ide segar guru adalah elemen kunci yang dapat mendongkrak kualitas belajar mengajar, apalagi saat sarana yang tersedia kurang atau tidak cukup. Maka dari itu, mengerti bagaimana sarana belajar dan ide-ide guru saling berkait dalam mendongkrak efektivitas belajar murid menjadi amat penting. Wawasan ini bisa jadi landasan untuk membenahi aturan sekolah, memajukan karir guru secara terus menerus, serta menaikkan mutu dan pemerataan layanan pendidikan.

Studi ini berupaya mengupas lebih dalam peran sarana belajar dan inovasi guru dalam membantu murid belajar lebih baik di SDN Melayu 2 Banjarmasin. Riset ini berpusat pada empat poin pokok yaitu pertama, mengamati bagaimana sarana yang ada di sekolah berdampak pada kemampuan belajar murid. Kedua, menilai seberapa besar ide-ide guru dalam membuat dan melaksanakan kegiatan belajar dapat mendongkrak efektivitas belajar. Ketiga, menelaah pengaruh kedua unsur itu sekaligus untuk melihat kolaborasinya dalam memajukan proses belajar murid, dan keempat memperkuat temuan riset memakai data dari percakapan langsung dan pengamatan di lingkungan sekolah. Lewat target yang komprehensif ini, diharapkan riset bisa menyajikan gambaran utuh tentang elemen yang mempengaruhi efektivitas belajar dan efeknya pada peningkatan mutu pendidikan.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan cara kualitatif dengan fokus studi kasus supaya bisa mengerti dampak keadaan belajar dan ide-ide kreatif guru terhadap capaian belajar siswa di SDN Melayu 2 Banjarmasin. Menurut Creswell (2016), pendekatan kualitatif itu tujuannya mencari makna dan rasa dari orang yang jadi objek di lingkungan aslinya. Metode studi kasus dipilih karena membolehkan peneliti menggali isu secara mendalam di satu lokasi spesifik, sehingga data yang didapat lebih banyak dan cocok dengan situasi (Yin, 2018). Riset ini dijalankan saat semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan memusatkan perhatian pada kegiatan belajar di kelas empat. Respondennya meliputi 1 kepala sekolah, 2 guru kelas, dan 10 siswa yang dipilih pakai cara *purposive sampling* lantaran mereka aktif ikut serta dalam proses belajar mengajar. Pemilihan orang yang dimintai keterangan didasarkan pemikiran bahwa mereka punya pengalaman dan pemahaman tentang sarana sekolah dan cara guru menggunakan kreativitas dalam mengajar (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Pengumpulan informasi dikerjakan lewat tanya jawab semi-terstruktur, pengamatan tanpa ikut campur, dan pengumpulan berkas. Wawancara dipakai untuk tahu pendapat guru dan kepala sekolah tentang sarana dan penerapan ide kreatif saat belajar. Pengamatan tanpa ikut campur dilakukan untuk melihat langsung pemakaian sarana dan kiat kreatif guru saat belajar berlangsung tanpa ikut langsung di kegiatan siswa. Pendokumentasian dipakai untuk mengumpulkan data pelengkap seperti info sekolah, daftar sarana, dan foto aktivitas belajar mengajar. Ketiga cara mengumpulkan data itu dipakai barengan untuk bikin hasil riset lebih kuat dan selaras.

Pengolahan data dalam riset ini memakai model Miles dan Huberman (2014), yang terdiri dari tiga langkah utama, yaitu memangkas data, menampilkan data, serta menarik kesimpulan sekaligus memastikannya. Langkah memangkas data dikerjakan dengan memilih dan memusatkan pada info yang penting untuk tujuan riset. Penyajian data dibikin dalam wujud tulisan deskriptif. Penarikan kesimpulan dikerjakan terus

menerus dari awal sampai akhir penelitian agar hasil yang didapat cocok dengan data yang ketemu di lapangan. Kepercayaan data diperkuat lewat pengecekan silang dari sumber dan cara supaya informasi dari wawancara, observasi, dan dokumen saling menguatkan dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Terkait Fasilitas Pembelajaran

Pengamatan di lapangan memperlihatkan bahwa sarana belajar di SDN Melayu 2 Banjarmasin masih kurang lengkap. Beberapa ruang kelas tidak memiliki proyektor LCD, pilihan alat bantu mengajar terbatas, dan penggunaan teknologi harus dibagi pakai oleh setiap kelas. Peneliti mendapati saat observasi guru kelas 1A hendak memakai LCD guna menampilkan video pelajaran, tetapi proyekturnya sedang dipakai oleh kelas lain. Akibatnya, guru tersebut mengubah cara mengajar menjadi memakai media cetak berupa gambar dan papan tulis biasa. Kesimpulan ini didukung juga oleh hasil wawancara dengan para pengajar. Seorang guru mengungkapkan, "LCD itu ada, namun kami wajib memakainya bergantian. Jika dipakai bersamaan, kami terpaksa memakai alat seadanya". Guru lainnya menuturkan bahwa alat peraga untuk mata pelajaran IPA masih sedikit dan sering kali harus dibuat sendiri saat hendak menjelaskan topik tertentu. Walaupun sarana terbatas, para pengajar tetap berupaya memaksimalkan ruang kelas dengan memakai media yang sederhana. Hasil ini mengindikasikan bahwa sarana belajar belum mencapai standar yang diharapkan, namun masih bisa membantu proses belajar walau tidak maksimal. Data ini sejalan dengan bahasan bahwa dampak sarana terhadap mutu belajar berada pada taraf sedang.

2. Hasil Penelitian Terkait Kreativitas Guru

Dari hasil observasi dan melihat langsung di lapangan, terlihat kalau guru punya ide bagus banget buat mengubah cara mengajar agar cocok dengan alat yang ada, walaupun terbatas. Guru sering banget bikin alat bantu belajar yang gampang, contohnya kartu gambar, bentuk-bentuk dari kardus, peta pikiran, atau alat bantu lihat lainnya. Pas melihat di kelas empat, guru pakai benda tiga dimensi dari kardus bekas buat nerangin ciri-ciri bangun ruang. Murid-murid kelihatan semangat tanya, pegang benda itu, dan menyusun bentuk sesuai arahan guru. Di kelas lain, guru pakai kegiatan seru kayak "kata berantai" pas pelajaran Bahasa Indonesia, jadi murid makin giat ikut dan kelas jadi hidup. Guru kelas 1A bilang, "Walau alat kurang, belajar tetap jalan. Kami bisa bikin sendiri media belajar yang pas buat kita". Wawancara dengan kepala sekolah juga menguatkan hal ini. Kepala sekolah bilang, "Memang sarana kami belum semua ada, tapi guru di sini pandai berkreasi. Mereka bisa pakai halaman sekolah, barang bekas, atau alat seadanya buat bikin belajar jadi lebih asyik". Penemuan ini menegaskan kalau ide-ide guru adalah kunci utama biar proses belajar tetap berhasil, selaras sama bahasan kalau kreativitas guru paling besar pengaruhnya.

3. Hasil Terkait Efektivitas Belajar dan Pengaruh Simultan

Pengamatan memperlihatkan bahwa murid jadi lebih perhatian, sering bertanya, dan gampang menangkap pelajaran saat guru pandai memanfaatkan sarana yang tersedia saat mengajar. Contohnya, saat guru memakai proyektor untuk memperlihatkan tahapan perubahan bentuk hewan, anak-anak tampak senang dan

langsung ikut bicara. Akan tetapi, jika proyektor tidak ada, mutu belajar tetap terjaga dengan memakai poster dan peragaan nyata dari gambar buatan sendiri. Hasil obrolan mengungkapkan bahwa semangat belajar murid bertambah jika pelajaran tidak terasa membosankan. Guru mengatakan, “Anak-anak seringkali lebih bersemangat kalau ada ilustrasi, permainan, atau benda yang dapat mereka sentuh”. Secara umum, informasi penelitian membuktikan bahwa capaian belajar siswa membaik apabila alat bantu belajar dipakai semaksimal mungkin, guru mengajar dengan sangat kreatif, dan kedua hal tersebut saling mendukung. Kolaborasi ini sejalan dengan pembahasan bahwa sarana adalah penunjang penting, namun ide kreatif guru adalah pendorong utama yang memperkaya proses belajar.

Pembahasan

1. Pengaruh Fasilitas Pembelajaran terhadap Efektivitas Belajar

Alat bantu belajar sungguh krusial guna menjadikan proses mengajar dan belajar di ruang kelas makin berhasil. Pengajar yang kami wawancarai menyebutkan kalau memakai alat seperti proyektor LCD dan laptop sungguh menolong menerangkan ide sulit supaya anak didik gampang menangkapnya. Media itu memungkinkan murid melihat foto atau film secara langsung, sehingga bahan pelajaran dapat lebih cepat terserap. Seorang guru bahkan bilang kalau murid tampak lebih semangat dan perhatian saat ada tayangan visual yang bagus. Ini memperlihatkan kalau sarana yang cukup dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti dan berdampak baik bagi murid.

Saat observasi lapangan memperlihatkan kalau ketersediaan sarana tersebut belum sama di semua ruang kelas. Dalam suatu sesi belajar, ada guru yang mau memakai video pelajaran lewat LCD terpaksa mengganti rencananya sebab alatnya dipakai kelas lain. Akhirnya, guru itu memakai gambar cetak sebagai pengganti visual digital untuk menjelaskan materi. Keadaan begini memperlihatkan bahwa guru harus menyesuaikan diri dengan keadaan, walau cara lain belum tentu memberikan dampak sebesar media berbasis teknologi. Ketidakteragaman sarana ini menghambat guru untuk menyajikan pelajaran yang lebih baru dan bervariasi.

Masalah kurangnya fasilitas juga tampak dari data hitungan, yaitu pengaruh sarana belajar terhadap keberhasilan belajar berada di taraf sedang yaitu 41,2%. Angka ini menandakan kalau fasilitas memang punya peran penting, namun manfaatnya belum sepenuhnya terpakai karena pemakaiannya yang tidak merata di tiap kelas. Andai fasilitas bisa dipakai semaksimal mungkin, murid akan lebih gampang mengerti bahan, lebih fokus belajar, dan punya semangat belajar yang lebih tinggi. Tetapi, jika sarana tidak ada atau tidak bisa dipakai saat diperlukan, maka mutu belajar yang diharapkan tidak akan tercapai sepenuhnya. Maka dari itu, pengelolaan sarana yang lebih baik dan pembagian alat belajar yang adil adalah kunci untuk menaikkan keefektifan belajar murid di sekolah.

2. Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Efektivitas Belajar

Ide-ide kreatif para pendidik ternyata punya dampak paling besar dalam membuat belajar siswa jadi lebih efektif, apalagi kalau sarana sekolah masih minim. Dari obrolan, terlihat jelas kalau guru bisa bikin pelajaran jadi lebih berkesan lewat berbagai cara baru yang mereka ciptakan sendiri. Seorang guru bercerita kalau minimnya peralatan malah memaksa mereka mencari media pengganti dari barang sederhana seperti kardus bekas atau kertas warna. Sikap kreatif ini muncul karena

guru berusaha menyesuaikan diri dan bertekad menyajikan pengalaman belajar yang seru meski perlengkapan belum cukup. Saat mengamati kelas, kita bisa lihat langsung bagaimana ide-ide kreatif guru diterapkan dalam pelajaran setiap hari.

Guru memanfaatkan banyak alat peraga buatan tangan, seperti bentuk-bentuk geometri dari potongan karton, kartu bergambar, bagan konsep yang menarik, dan alat bantu sederhana yang cocok dengan pelajaran. Memakai media kreatif semacam ini bikin anak didik lebih tertarik dan perhatian saat belajar. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu besar dan semangat tinggi terhadap kegiatan yang melibatkan benda nyata. Semangat belajar siswa ini membuktikan bahwa kreativitas guru tidak hanya menutupi kekurangan sarana, tapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan saling berinteraksi.

Proses belajar yang penuh ide baru terbukti juga mendongkrak semangat dan keikutsertaan siswa. Contohnya, saat pelajaran Bahasa Indonesia, guru memakai permainan "kata berantai" sebagai pengganti kegiatan belajar biasa. Anak-anak tampak sangat bersemangat dan ikut serta sepenuhnya dalam aktivitas itu. Data ini mengindikasikan bahwa kreativitas guru sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menghilangkan rasa bosan, dan membangun interaksi belajar yang lebih baik. Oleh sebab itu, meskipun perlengkapan sekolah masih kurang, kreativitas guru tetap menjadi kunci utama untuk menjaga mutu belajar dan sungguh-sungguh menaikkan efektivitas belajar siswa.

3. Pengaruh Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Guru secara Simultan

Kreativitas pengajar dan sarana belajar diuji bersama, keduanya terbukti sungguh memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Studi ini memperlihatkan bahwa cara mengajar yang paling baik tidak semata tergantung pada lengkapnya sarana, namun juga pada keahlian guru dalam memanfaatkan sarana tersebut dengan baik. Dalam situasi tertentu, pengajar sanggup memadukan pemanfaatan sarana yang ada dengan teknik mengajar yang inovatif, sehingga kegiatan belajar jadi makin seru dan bervariasi. Ini menandakan mutu belajar bisa membaik apabila sarana yang memadai dipakai secara kreatif oleh guru saat merancang aktivitas belajar.

Pengamatan memperlihatkan bahwa kolaborasi antara sarana dan daya cipta guru sangat tampak saat guru memakai proyektor untuk menampilkan bahan ajar, lalu melanjutkannya lewat obrolan, simulasi, atau permainan peran agar siswa makin paham. Dengan cara begini, sarana bukan hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tapi juga sebagai unsur dari rencana belajar yang aktif dan melibatkan peserta didik langsung. Saat sarana tidak ada, guru tetap menunjukkan daya cipta dalam membuat media belajar pengganti. Pengajar memakai benda biasa sebagai pengganti alat tampilan digital, sehingga sasaran belajar tetap tercapai walau sarana terbatas. Keadaan ini memperlihatkan bahwa daya cipta guru sungguh vital dalam menjaga mutu belajar agar tetap baik.

Wawancara dengan para guru turut memperkuat temuan ini, di mana seorang guru mengungkapkan, "Jika perangkat tersedia, itu baik. Namun jika tidak ada, kami tetap bisa membuat media sendiri agar proses belajar tetap menarik". Ungkapan ini memperlihatkan bahwa sarana berfungsi sebagai penunjang yang dapat menguatkan penyampaian materi, sementara daya cipta guru menjadi penentu utama yang menjamin kegiatan belajar tetap berhasil. Dengan cara pandang yang luwes, guru mampu membentuk suasana belajar yang bermutu

meskipun menghadapi kekurangan sarana. Maka dari itu, kedua unsur yaitu sarana dan daya cipta guru tidak bisa dipisahkan sebab keduanya saling mendukung demi terciptanya proses belajar yang berarti dan berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa sarana belajar dan daya kreasi pendidik sangat berpengaruh pada seberapa berhasil siswa belajar di SDN Melayu 2 Banjarmasin. Perangkat belajar membantu penyampaian materi jadi lebih gampang dipahami, menjaga fokus siswa, dan memperkaya pengalaman belajar, walau sarana itu belum tersebar rata di tiap kelas, jadi pemanfaatannya belum maksimal. Sementara itu, keahlian guru berkreasi adalah penentu utama yang amat menyumbang. Hal ini terlihat dari keahlian guru menciptakan cara mengajar yang seru, baru, dan aktif, entah memakai alat sederhana atau berbagai macam taktik mengajar. Data dari tanya jawab dan pengamatan membenarkan hasil hitungan itu, memperlihatkan bahwa daya kreasi guru masih bisa menjaga mutu belajar dan menaikkan keikutsertaan murid, meski sarana yang ada kurang.

Temuan ini menyiratkan bahwa untuk memajukan mutu pendidikan harus digarap dari dua sisi utama, yaitu dengan menambah sarana belajar yang cukup serta mendongkrak keahlian dan daya kreasi guru dalam menyusun cara mengajar yang segar. Sekolah disarankan untuk membenahi dan menambah perangkat pendukung belajar secara bertahap, sekaligus mengadakan pelatihan dan pendampingan agar guru bisa meracik kiat mengajar kreatif sesuai keperluan siswa. Pihak kepala sekolah pun punya peran vital dalam membangun lingkungan kerja yang mendukung, mendorong gotong royong sesama pendidik, serta memberi ruang bagi guru untuk mencoba beragam pendekatan belajar. Walaupun penelitian ini memberikan gambaran cukup jelas perihal kaitan antara sarana, daya kreasi guru, dan keberhasilan belajar, ada batasan karena studi ini hanya terpusat pada satu sekolah saja. Karena itu, riset mendatang disarankan untuk meluaskan area studi atau membandingkan beberapa sekolah agar mendapatkan hasil yang lebih lengkap dan mewakili.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, Z. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- [2] Creswell, J. W. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage. <https://doi.org/10.4135/9781506335193>
- [3] Guilford, J. P. (2020). Creativity and its measurement. *Psychological Review*, 67(1), 1–14. <https://doi.org/10.1037/h0055786>
- [4] Hasanah, N., & Agusta, A. R. (2024). Pengembangan media berbasis lingkungan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 55–71.
- [5] Hawadi, R. A. (2011). *Psikologi perkembangan anak: Kreativitas dan pembelajaran*. Grasindo.
- [6] Jannah, M., & Suriansyah, A. (2022). Peran guru kreatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–59.
- [7] Mahrita, D., & Suriansyah, A. (2020). Profesionalisme guru sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Paradigma Pendidikan*, 12(1), 55–63.
- [8] Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage. <https://doi.org/10.1177/1094428114549536>

- [9] Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- [10] Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- [11] OECD. (2023). *Education at a glance 2023: OECD indicators*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/69096873-en>
- [12] Putri, D. A. (2015). Pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 5 Palembang. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 76–85.
- [13] Sari, F. T., & Arsyad, A. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 151–162.
- [14] Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- [15] Sugandi, E. (2007). *Dasar-dasar pendidikan dan pengajaran*. Alfabeta.
- [16] Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- [17] Suriansyah, A., Aslamiah, Noorhafizah, & Pahrudin, A. (2015). *Strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan*. ULM Press.
- [18] Suryani, N., & Agustina, L. (2020). Pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 33–44.
- [19] Syahril, & Hadiyanto. (2018). Pengaruh iklim sekolah dan motivasi terhadap kreativitas guru SMP. *Jurnal Manajemen Pendidikan Indonesia*, 10(2), 121–133.
- [20] Syarifuddin, A., & Rafianti, W. (2021). Penggunaan media pembelajaran kreatif dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 4(3), 210–219.
- [21] Triwiyanto, T. (2015). *Manajemen pendidikan*. Prenadamedia Group.
- [22] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [23] UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO.
- [24] Wahyuni, S. (2018). Kreativitas guru dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 102–115.
- [25] World Bank. (2022). *The state of global learning poverty: 2022 update*. World Bank.