

## IMPLEMENTASI KELAS INSPIRATIF BERBASIS PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN RASA INGIN TAHU SISWA SEKOLAH DASAR

**Yusak Ratunguri<sup>1</sup>, Sumardi W. Ndolu<sup>2</sup>, Yuliana<sup>3</sup>, Mila Karmila<sup>4</sup>,  
I Wayan Aditya Kurnia Wijaya<sup>5</sup>, Chelsie Masie<sup>6</sup>, Viantika Iska<sup>7</sup>**

Program Studi PGSD, FIPP, Universitas Negeri Manado<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>

Email Korespondensi: yusakratunguri@unima.ac.id✉

### Info Artikel

**Histori Artikel:**

**Masuk:**  
30 November 2025

**Diterima:**  
15 Desember 2025

**Diterbitkan:**  
17 Desember 2025

**Kata Kunci:**  
Kelas Inspiratif;  
Pembelajaran Kreatif;  
Motivasi Belajar;  
Rasa Ingin Tahu;  
Sekolah Dasar.

### ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mengembangkan kelas inspiratif berbasis pembelajaran kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan partisipasi siswa sekolah dasar. Kegiatan dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, inovasi, serta keterlibatan aktif siswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui empat tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan media pembelajaran kreatif, implementasi kelas inspiratif, dan evaluasi. Mahasiswa PGSD berperan sebagai fasilitator dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai media, seperti diorama, eksperimen sederhana, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif berbasis pengalaman langsung. Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku belajar, angket respon siswa, dan refleksi bersama guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada minat, motivasi, serta kreativitas siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan materi yang disajikan. Media visual dan aktivitas eksperimen mendorong eksplorasi kognitif sehingga memfasilitasi pengembangan kreativitas dan pemahaman konsep. Pendampingan mahasiswa juga terbukti membantu memperjelas instruksi, mengurangi kebingungan, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Guru memberikan respons positif terhadap kegiatan ini karena media dan pendekatan yang digunakan dinilai mudah diadaptasi dalam pembelajaran reguler. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif, yang berdampak pada interaksi sosial dan kesiapan belajar siswa. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar kreatif dan inspiratif yang mendukung perkembangan akademik dan afektif siswa sekaligus meningkatkan kompetensi pedagogis mahasiswa.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



### PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran abad ke-21 menuntut guru dan pemangku pendidikan untuk mengintegrasikan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar menjadi faktor penting agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi aktif mengeksplorasi ide-ide dan konsep (Adawiyah, Irawan, Zubaidah, & Arsih, 2023; Rosmawati, Kania, & Nurhikmayati, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran kreatif sangat dibutuhkan agar siswa lebih termotivasi dan mampu mengembangkan potensi kreatifnya (Ferianto, 2024). Tentunya kreativitas peserta didik juga dipengaruhi oleh guru yang dapat menghadirkan kondisi lingkungan belajar atau kelas yang kreatif dan inspiratif.

Konsep kelas inspiratif muncul sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Di kelas inspiratif, media pembelajaran kreatif, aktivitas interaktif, dan

partisipasi siswa menjadi pilar utama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang (Bahtiar, Jarmani, Putri, Aulia, & Widyaningrum, 2025; Du, Wijaya, Cao, & Li, 2025; W Kurniawan, Rohmaniah, & Abdillah, 2025). Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada hasil akademik, tetapi juga pada proses pembelajaran sebagai pengalaman yang menginspirasi (Lehan & Fointuna, 2024; Nalle, Manu, & Kerlo, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan berbasis proyek berdampak positif pada perkembangan kreativitas dan motivasi belajar siswa SD. Sebagai contoh, Apriliani & Hartantri (2025) menemukan bahwa model Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran IPAS meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, penelitian STEAM dalam pendidikan dasar juga sering dijadikan landasan untuk merancang pembelajaran yang mendorong kreativitas dan pemecahan masalah (Ferianto, 2024).

Meskipun faktor-faktor tersebut telah banyak diteliti, praktik pembelajaran kreatif di banyak sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru di SD Impres Kombi, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sehingga aktivitas kreatif siswa sangat terbatas. Sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terutama pada saat pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya sarana pembelajaran, keterbatasan kompetensi guru, dan minimnya dukungan untuk pengembangan media kreatif. Hal ini diperkuat oleh laporan yang menyebut bahwa media tradisional seperti buku cerita bergambar memiliki pengaruh besar terhadap motivasi siswa, tetapi belum cukup dipadukan dengan model interaktif yang mendalam (Prihatini, Akhwani, Wibowo, & Anjaniputra, 2021). Selain itu, strategi diferensiasi pembelajaran juga dapat menjadi solusi untuk mengakomodasi keragaman kreativitas siswa, tetapi belum secara luas diterapkan (Witarsa, Herlina, & Sofiarni, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, program PKM ini menghadirkan dosen dan mahasiswa PGSD sebagai agen inovasi untuk merancang dan menerapkan kelas inspiratif berbasis pembelajaran kreatif di sekolah dasar. Dosen membimbing mahasiswa untuk merancang media kreatif, melakukan simulasi pembelajaran, dan mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Pendekatan ini menggabungkan kontribusi mahasiswa, media inovatif, dan aktivitas inspiratif yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendalam dan bermakna. Keberhasilan program ini diukur secara objektif melalui observasi dan instrumen angket motivasi, memberikan data kuantitatif yang dapat dibandingkan dan dievaluasi (Apriliani & Hartantri, 2025; Ferianto, 2024).

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan dosen, mahasiswa, guru, dan siswa sekolah dasar sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan partisipatif serupa telah direkomendasikan dalam literatur PKM sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan stakeholder dan keberlanjutan intervensi (Selvia, 2025). Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan selama satu bulan melalui empat tahapan terstruktur yang saling berkaitan, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir program. Pendekatan naratif ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses implementasi kelas inspiratif berbasis pembelajaran kreatif di lingkungan sekolah dasar.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi langsung ke dalam kelas serta wawancara singkat dengan guru. Pada tahap ini, tim pengabdi mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kesesuaian materi ajar, serta kondisi media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Metode observasi dan wawancara singkat ini konsisten dengan praktik pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di sekolah dasar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Selvia (2025) bahwa analisis konteks untuk desain media yang relevan sangat penting dilakukan.

Tahap kedua adalah perancangan media dan aktivitas pembelajaran kreatif. Dosen memberikan projek untuk mahasiswa untuk membuat berbagai media pembelajaran seperti media diorama tentang

siklus air, media pembelajaran gunung meletus, tulisan ajaib, dan quis berbasis teknologi dengan. Setelah media dibuat dilanjutkan dengan validasi oleh ahli dengan kriteria Dosen minimal berpendidikan S2, dan sesuai dengan bidang keahlian. Kriteria validasi media yaitu keseuaian materi, desain media, aspek pedagogis, kepraktisan dan daya tarik.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan kelas inspiratif, yaitu implementasi langsung media dan strategi pembelajaran kreatif di ruang kelas. Mahasiswa mengajar secara bergantian dengan menerapkan metode interaktif seperti pembelajaran menggunakan media diorama, eksperimen sederhana gunung Meletus menggunakan media pembelajaran gunung meletus, praktik membuat tulisan ajaib menggunakan lilin dan betadin, diskusi kelompok kecil, dan quis interaktif yang dilakukan bersama siswa. Selama pelaksanaan, guru kelas dan tim pengabdi melakukan observasi terstruktur menggunakan daftar observasi perilaku belajar siswa dilakukan menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencakup aspek minat belajar, partisipasi aktif, kreativitas, dan motivasi belajar. Selain itu, lembar catatan anekdot digunakan untuk merekam perilaku khas atau signifikan siswa selama kegiatan kelas inspiratif. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar siswa.

Tahap keempat adalah evaluasi kegiatan, yang dilakukan melalui observasi terstruktur, angket respon siswa, dan refleksi bersama guru kelas. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku belajar, antusiasme, serta partisipasi siswa. Angket sederhana diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat ketertarikan dan motivasi siswa. Jumlah sampelnya yaitu 30 orang siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu dengan purposive sampling. Selain itu, sesi refleksi dengan guru dimanfaatkan untuk memperoleh gambaran mengenai keberlanjutan implementasi media kreatif di pembelajaran reguler.



Gambar 1. Tahapan Metode Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Kelas Inspiratif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peningkatan Minat Belajar Siswa

Pelaksanaan kelas inspiratif menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan berbasis media kreatif. Anak-anak terlihat antusias menanggapi stimulus visual dan aktivitas simulasi yang disiapkan oleh mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari et al (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan penggunaan media kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membantu siswa lebih mudah menangkap materi.

Selain aspek antusiasme, peningkatan minat belajar tercermin dari respons verbal siswa yang menunjukkan rasa ingin tahu. Siswa aktif mengajukan pertanyaan, mencoba menghubungkan pengalaman mereka dengan materi yang dipresentasikan, serta terlibat dalam diskusi. Hal ini memperkuat temuan Selvia (2025) bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu memfasilitasi

eksplorasi kognitif dan menstimulasi rasa ingin tahu siswa secara lebih optimal. Dengan demikian, intervensi berbasis kelas inspiratif telah membantu mengaktifkan motivasi intrinsik yang mendukung pembelajaran jangka panjang.

Lebih jauh lagi, keterlibatan siswa semakin kuat karena mahasiswa menggunakan pendekatan bercerita, demonstrasi eksperimen sederhana, serta permainan edukatif. Aktivitas ini terbukti efektif dalam mengurangi kejemuhan belajar dan meningkatkan kesiapan mental siswa untuk menerima materi. Hasil ini mendukung temuan Ferianto (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis STEAM dan aktivitas kreatif dapat meningkatkan respons afektif siswa dalam belajar. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengalaman belajar siswa di sekolah dasar.



Gambar 2. Antusiasme Peserta Didik dalam Pembelajaran

### Penguatan Kreativitas Siswa melalui Media Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran kreatif yang dilaksanakan dalam kelas inspiratif mendorong siswa untuk mempraktikkan kreativitas mereka, terutama ketika berinteraksi dengan media pembelajaran yang variatif. Siswa diberi kesempatan untuk mencoba, mengeksplorasi, dan memodifikasi alat peraga yang disediakan oleh mahasiswa. Kondisi ini mendukung pendapat (Apriliani & Hartantri, 2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara bertahap. Interaksi langsung antara siswa dan media menjadi stimulus utama dalam membangun kreativitas.

Pada beberapa sesi kegiatan, siswa diminta membuat solusi atau ide baru berdasarkan alat peraga yang mereka gunakan. Respon siswa yang semakin berani mengemukakan pendapat serta menghasilkan variasi jawaban menunjukkan bahwa media kreatif membantu memantik kemampuan berpikir divergen. Hal ini sejalan dengan pendapat Baharuddin & Agustang, (2022) dan Samaniego, Usca, Salguero, & Quevedo, (2024) yang mengemukakan bahwa pembelajaran kreatif merupakan sarana efektif untuk memfasilitasi ekspresi ide dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan kreativitas akademik.

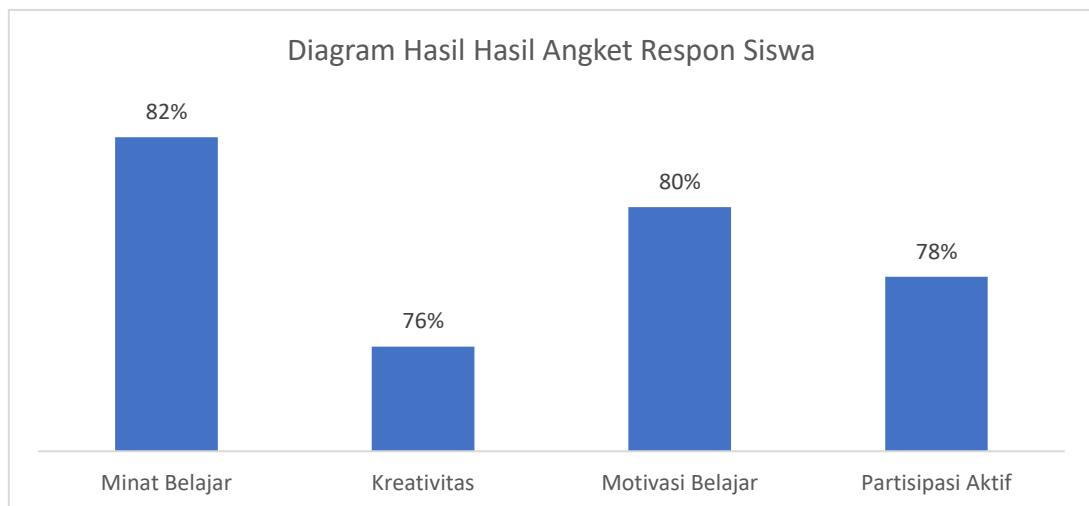
Selain memberikan ruang eksplorasi, mahasiswa menggunakan teknik scaffolding sederhana untuk memandu siswa dalam merangkai ide kreatif. Pendekatan ini membantu siswa yang memiliki kemampuan berpikir awal yang masih terbatas untuk tetap dapat berpartisipasi aktif. Studi Witarsa et al (2024) menunjukkan bahwa pendampingan terstruktur mampu mendorong kreativitas siswa melalui pemberian stimulus sekaligus bimbingan bertahap. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas inspiratif memberikan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kreativitas secara menyeluruh.



Gambar 3. Simulasi Media Pembelajaran

### Dampak Kegiatan Kelas Inspiratif terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa meningkat selama pelaksanaan kelas inspiratif, terutama ketika mahasiswa menggunakan media inovatif dan aktivitas kontekstual. Siswa merespons materi dengan lebih antusias, yang ditunjukkan melalui peningkatan sikap positif terhadap pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Lehan & Fointuna, 2024) yang menyatakan bahwa media inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan dunia nyata, siswa merasa lebih tertarik dan terlibat. Berikut data hasil respon siswa terhadap kegiatan kelas inspiratif.



Gambar 4. Diagram Hasil Angket Respon Siswa

Selain faktor media, motivasi meningkat karena adanya interaksi langsung dengan mahasiswa sebagai role model. Banyak siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengetahui lebih jauh tentang kegiatan perkuliahan dan profesi guru, menunjukkan efek psikologis positif dari pendekatan kelas inspiratif. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nalle et al (2024) bahwa inspirasi dari figur luar sekolah mampu mendorong motivasi intrinsik pada siswa, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan PKM ini memberikan stimulus motivasional yang signifikan.

Kegiatan ini juga memperlihatkan adanya peningkatan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama simulasi pembelajaran. Mereka menunjukkan kecenderungan menyelesaikan tantangan belajar dengan semangat, termasuk siswa yang sebelumnya kurang aktif.

Hasil ini sesuai dengan penelitian (Prihatini et al., 2021) yang menemukan bahwa penyediaan media visual menarik dapat meningkatkan ketekunan dan konsistensi siswa dalam belajar. Dengan demikian, kegiatan kelas inspiratif menjadi wadah strategis untuk mengaktifkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

### **Efektivitas Pendampingan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran**

Selama pelaksanaan kelas inspiratif, pendampingan mahasiswa memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih terarah bagi siswa. Mahasiswa memberikan arahan, contoh, serta demonstrasi yang membantu siswa memahami penggunaan media pembelajaran dengan lebih baik. Peran fasilitator ini sejalan dengan pendapat (Bolkan, 2016; Bolkan & Goodboy, 2024) yang menyampaikan bahwa fasilitator yang efektif mampu mengurangi beban kognitif siswa dengan memberikan penjelasan yang jelas, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan instruksi tugas. Sejalan dengan pendapat tersebut, pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran telah mengoptimalkan kegiatan belajar dikarenakan instruksi menjadi lebih jelas. Hal tersebut terlihat ketika siswa lebih cepat memahami langkah-langkah tugas yang diberikan.

Mahasiswa juga memberikan umpan balik langsung selama kegiatan berlangsung, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan performa belajarnya. Umpan balik cepat merupakan salah satu strategi pembelajaran efektif yang direkomendasikan oleh (Malik et al., 2025; Shinde et al., 2025), yang mengemukakan bahwa umpan balik yang jelas, spesifik, dan actionable membantu siswa memahami kesalahan, memperbaiki strategi belajar, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan, sehingga mempercepat peningkatan kemampuan siswa. Hal ini terlihat jelas ketika siswa yang awalnya bingung menggunakan alat peraga menjadi lebih terampil setelah menerima bimbingan lanjutan dari mahasiswa.

Pendampingan mahasiswa juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri siswa, khususnya bagi siswa yang awalnya pasif atau kurang percaya diri. Dengan adanya dukungan verbal dan penguatan positif, siswa menjadi lebih siap berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Penelitian Hayat, Shateri, Amini, & Shokrpour (2020) mendukung temuan ini, menyatakan bahwa penguatan positif dan dukungan emosional selama kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan self-efficacy siswa. Dengan demikian, kehadiran mahasiswa tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pendamping, memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

### **Respons Guru terhadap Implementasi Kelas Inspiratif**

Guru memberikan respons positif terhadap kegiatan kelas inspiratif yang dilaksanakan oleh mahasiswa, terutama terkait kreativitas media pembelajaran yang digunakan. Guru menilai bahwa media yang disiapkan mahasiswa dapat menjadi contoh yang relevan dan mudah diadaptasi dalam pembelajaran reguler. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Istiqomah, Murwaningsih, & Sukarno, 2025; Veiga & Andrade, 2021) yang menyebutkan bahwa guru cenderung menerima dan mengadopsi media pembelajaran baru jika media tersebut praktis, menarik, dan sesuai kebutuhan kelas. Guru menyampaikan bahwa beberapa media yang digunakan mahasiswa akan diaplikasikan kembali dalam pembelajaran sehari-hari.

Selain itu, guru mengapresiasi pendekatan interaktif yang digunakan mahasiswa karena mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Guru menyatakan bahwa siswa tampak lebih aktif daripada biasanya, terutama dalam menjawab pertanyaan dan mencoba media pembelajaran. Pengalaman ini mendukung pernyataan dari (Wakib Kurniawan, Rohmaniah, & Yusuf Abdillah, 2025; Zitha, Mokganya, & Sinthumule, 2023) yang menyatakan bahwa pendekatan interaktif berbasis kegiatan kreatif dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwa kegiatan PKM tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran.

Guru juga menilai bahwa kegiatan kelas inspiratif membantu memperkaya variasi pembelajaran di kelas. Kehadiran mahasiswa membawa perspektif baru dalam penyampaian materi yang lebih kontekstual dan kreatif. Studi (de Jong, Meirink, & Admiraal, 2022; Fitriani, 2025) menyatakan bahwa kolaborasi antara pendidik dan pihak eksternal dapat meningkatkan mutu pembelajaran karena menghadirkan sudut pandang pedagogis baru. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memiliki dampak berkelanjutan bagi pengembangan profesional guru.

### **Pengaruh Kegiatan terhadap Lingkungan Belajar Kelas**

Kegiatan kelas inspiratif juga membawa perubahan positif terhadap suasana lingkungan belajar. Kelas menjadi lebih dinamis dengan adanya media visual, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok yang disusun mahasiswa. Lingkungan belajar yang hidup ini sejalan dengan pernyataan (Firman & S, 2024), yang menemukan bahwa lingkungan belajar yang interaktif mampu meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan siswa. Suasana kelas yang menyenangkan membantu siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.

Selain menciptakan suasana positif, kegiatan ini mendorong interaksi sosial antar siswa. Mereka bekerja dalam kelompok kecil, berbagi ide, serta membantu teman yang mengalami kesulitan dalam aktivitas. Pola interaksi sosial yang sehat ini diperkuat oleh penelitian (Mufidah et al., 2025) yang menekankan bahwa kegiatan kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Dengan demikian, kegiatan kelas inspiratif tidak hanya memberikan manfaat akademik, tetapi juga sosial.

Lingkungan belajar yang kreatif juga mempengaruhi sikap siswa terhadap pembelajaran di masa mendatang. Setelah kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan keinginan untuk mengikuti kegiatan serupa dan menanyakan kapan kelas inspiratif berikutnya akan dilaksanakan. Temuan ini sejalan dengan studi Song, Huang, Cao, & Yang (2025), yang mengungkapkan bahwa pengalaman belajar positif dapat meningkatkan kesiapan dan antisipasi siswa terhadap pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu, dampak kegiatan PKM ini tidak hanya dirasakan pada saat pelaksanaan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap belajar yang lebih positif.



Gambar 5. Dokumentasi Bersama Guru dan Peserta Didik SDI Kombi

### **PENUTUP**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui program Kelas Inspiratif berbasis pembelajaran kreatif terbukti mampu mencapai tujuan utama kegiatan, yaitu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran inovatif, simulasi interaktif, serta pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Selain berdampak positif bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi mahasiswa dan sekolah mitra. Mahasiswa memperoleh pengalaman pedagogis autentik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran kreatif, sedangkan sekolah memperoleh alternatif praktik pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah mengintegrasikan beberapa media dan aktivitas kelas inspiratif ke dalam pembelajaran reguler, serta menjalin kerja sama lanjutan dengan perguruan tinggi untuk pengembangan pembelajaran kreatif yang lebih sistematis dan berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Ibu Vonny Irma Maukar, S.Pd selaku kepala sekolah SD Inpres Kombi dan para guru yang telah bekerjasama dengan baik sehingga PKM ini dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Irawan, F., Zubaidah, S., & Arsih, F. (2023). The relationship between creative thinking skills and learning motivation in improving student learning outcomes. *The 5th International Conference On Mathematics And Science Education (ICoMSE) 2021: Science and Mathematics Education Research: Current Challenges and Opportunities*. <https://doi.org/10.1063/5.0112425>
- Apriliani, A., & Hartantri, S. (2025). Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–57.
- Baharuddin, B., & Agustang, A. (2022). Teacher's Strategy for Increasing Students' Creative Thinking Ability Through Open-Ended Learning in Elementary Schools. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 7(1), 98–108. <https://doi.org/10.26618/jed.v7i1.6838>
- Bahtiar, R., Jarmani, J., Putri, E., Aulia, S., & Widyaningrum, R. (2025). Fostering Creative Thinking in Elementary Education: Integrating Social Inquiry Learning with Interactive Audio-Visual Media. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.30736/atl.v8i2.2220>
- Bolkan, S. (2016). The Importance of Instructor Clarity and Its Effect on Student Learning: Facilitating Elaboration by Reducing Cognitive Load. *Communication Reports*, 29(3), 152–162. <https://doi.org/10.1080/08934215.2015.1067708>
- Bolkan, S., & Goodboy, A. K. (2024). Conditional indirect effects of clarity on students' information processing: disentangling sources of cognitive load. *Communication Education*, 73(3), 247–266. <https://doi.org/10.1080/03634523.2024.2303438>
- de Jong, L., Meirink, J., & Admiraal, W. (2022). School-based collaboration as a learning context for teachers: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 112, 101927. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.101927>
- Du, W., Wijaya, T., Cao, Y., & Li, X. (2025). What factors influence secondary students' active participation in mathematics classrooms: A theory of planned behavior perspective. *Acta Psychologica*, 253, 104694. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104694>
- Ferianto, F. (2024). Penerapan model STEAM untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 120–131.
- Firman, E., & S, K. D. S. (2024). The Effect of Learning Environment on Students' Motivation in Learning. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 10(4), 1047. <https://doi.org/10.58258/jime.v10i4.7614>

- Fitriani, S. (2025). Enacting Project-Based Learning for Higher Education: An Autoethnographic Study of Online Learning During the Pandemic. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2024.7029>
- Hayat, A. A., Shateri, K., Amini, M., & Shokrpour, N. (2020). Relationships between academic self-efficacy, learning-related emotions, and metacognitive learning strategies with academic performance in medical students: a structural equation model. *BMC Medical Education*, 20(1), 76. <https://doi.org/10.1186/s12909-020-01995-9>
- Istiqomah, S., Murwaningsih, T., & Sukarno, S. (2025). Exploring Teachers' Needs for Technology-Based Learning in Elementary Education. *Teknodiaka*, 23(1), 52. <https://doi.org/10.20961/teknodiaka.v23i1.98043>
- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Abdillah, M. (2025). Innovation in Interactive Learning Methods to Enhance Student Engagement and Understanding in the Classroom: A Case Study of 10th-Grade Students at Madrasah Aliyah. *Edusoshum : Journal of Islamic Education and Social Humanities*. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.138>
- Lehan, A. S., & Fointuna, M. (2024). Implementasi kelas inspiratif berbasis media inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1), 15–27.
- Malik, T., Tehseen Abaid, Tehseen Zulfiqar, Maria Khalid, Muhammad Nadir Iqbal, & Isham Saleem Mughal. (2025). The Effectiveness of Teacher Feedback in Augmenting the Academic Performance of Medical Students. *Annals of King Edward Medical University*, 31(1). <https://doi.org/10.21649/akemu.v31i1.5686>
- Mufidah, Z. R., Sukartiningsih, W., Aqida, E. N., Abigael, N. E., Nadhiroh, L., Rahmawati, L. R., & Kurnia, E. T. (2025). Studi Komparatif Terhadap Efektivitas Berbagai Tipe Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Keterlibatan Aktif, dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(2), 139–150. Retrieved from <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i2.5400>
- Nalle, V. A., Manu, T., & Kerlo, A. (2024). Pengembangan pembelajaran inspiratif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Humaniora Dan Pendidikan*, 10(1), 55–66.
- Prihatini, D., Akhwani, A., Wibowo, E. P., & Anjaniputra, A. (2021). Analisis efektivitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 1–11.
- Rosmawati, E., Kania, N., & Nurhikmayati, I. (2023). Influence of learning motivation on high school students' mathematical creative thinking ability. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.30738/union.v1i1.15801>
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(2), 192. <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
- Shinde, S. A., Joshi, U. U., Karanje, N. C., Ingale, S. S., Munjappa, H. B., & Pagar, A. B. (2025). Effectiveness of Structured Feedback Training on Student's Performance in Formative Assessment of Physiology Practicals: A Comparative Study. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.80176>
- Song, L., Huang, Z., Cao, L., & Yang, S. (2025). Exploring Students' Learning Experiences Under the China–Korea Cooperative Teaching Model: A Positive Psychology Perspective. *Behavioral Sciences*, 15(3), 374. <https://doi.org/10.3390/bs15030374>
- Veiga, F. J. M., & Andrade, A. M. V. de. (2021). Critical Success Factors in Accepting Technology in the Classroom. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(18), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i18.23159>

- Witarsa, R., Herlina, E., & Sofiarni, L. (2024). Penerapan diferensiasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Edu Research*, 4(3), 210–218.
- Zitha, I., Mokganya, G., & Sinthumule, O. (2023). Innovative Strategies for Fostering Student Engagement and Collaborative Learning among Extended Curriculum Programme Students. *Education Sciences*, 13(12), 1196. <https://doi.org/10.3390/educsci13121196>