



**PENERAPAN PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DI TPQ SIROTUSSITAT AZ ZAHRA**

**Alihan Satra<sup>1</sup>, M. Rizky Padriansyah<sup>2</sup>, Adisty Zaskia<sup>3</sup>, Adelia Dwi Pareza<sup>4</sup>, M. Dzaki Anoraga<sup>5</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang<sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail: [alihansatra\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:alihansatra_uin@radenfatah.ac.id),  
[m.rizkypadriansyah\\_23051060247@radenfatah.ac.id](mailto:m.rizkypadriansyah_23051060247@radenfatah.ac.id),  
[adistyzaskia\\_23021060065@radenfatah.ac.id](mailto:adistyzaskia_23021060065@radenfatah.ac.id),  
[adeliadwipareza\\_23021060041@radenfatah.ac.id](mailto:adeliadwipareza_23021060041@radenfatah.ac.id),  
[m.dzakianoraga\\_23051420095@radenfatah.ac.id](mailto:m.dzakianoraga_23051420095@radenfatah.ac.id)

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 17/5/2026

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) didominasi oleh metode konvensional dan kurang variatif, dan minat belajar anak rendah. TPQ Sirotussitat Az Zahra di Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim, menggunakan pendekatan pembelajaran kreatif untuk meningkatkan minat anak dalam belajar. Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data, pengurangan data, pengiriman data, dan penarikan kesimpulan adalah semua tahapan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif melalui metode interaktif seperti bermain, menggambar, dan tanya jawab, serta media pendukung seperti kartu Uno, botol flip, video, poster, teknik bernyanyi, dan game edukatif berbasis Educaplay dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Peningkatan ini ditunjukkan oleh siswa yang lebih terlibat, aktif, terlibat, dan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami materi karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan memaksimalkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Kreatif, Minat Belajar, TPQ*

**ABSTRACT**

This research is based on the fact that learning at the Al-Qur'an Education Park (TPQ) is dominated by conventional methods and lacks variety, and children's learning interest is low. TPQ Sirotussitat Az Zahra in Tapus Village, Lembak District, Muara Enim Regency, uses a creative learning approach to increase children's interest in learning. In a qualitative descriptive approach, data is collected through observation, interviews, and documentation. Data collection, data reduction, data delivery, and conclusion drawing are all stages of the research. The results show that creative learning through interactive methods such as playing, drawing, and question-and-answer sessions, along with supporting media such as Uno cards, flip bottles, videos, posters, singing techniques, and Educaplay-based educational games, can increase children's interest in learning. This improvement is demonstrated by students who are more engaged, active, involved, and interactive in the learning process. Students understand the material more easily because the learning atmosphere is more enjoyable and less monotonous.



Therefore, creative learning has proven effective in increasing students' interest in learning by maximizing their cognitive, affective, and psychomotor involvement.

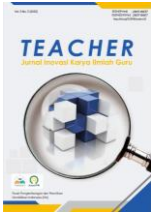
**Keywords:** *Creative Learning, Learning Interest, TPQ*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses sistematis yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh khazanah pengetahuan, keterampilan teknis, serta pembentukan sikap yang luhur. Secara esensial, kegiatan ini dapat didefinisikan sebagai upaya pengelolaan lingkungan belajar yang dirancang secara terukur untuk memenuhi beragam kebutuhan unik siswa serta memastikan tercapainya target instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Keberhasilan dalam ekosistem ini sangat bergantung pada interaksi dinamis antara tiga komponen fundamental, yakni pengajar, pembelajar, dan ketersediaan sumber belajar yang memadai. Ketiga elemen tersebut bekerja secara sinergis membentuk satu kesatuan sistem yang saling bergantung dan mustahil untuk dipisahkan satu sama lain dalam praktik kependidikan. Agar proses transfer ilmu dapat berlangsung secara maksimal, seluruh komponen tersebut wajib menjalin hubungan timbal balik yang harmonis di dalam ruang kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu, sinergi dan kolaborasi yang solid antarpihak menjadi kunci utama untuk menciptakan sebuah kegiatan edukasi yang berlangsung secara efektif serta efisien guna melahirkan generasi yang kompeten di masa depan. Keseimbangan interaksi ini menuntut peran aktif guru sebagai manajer kelas yang handal dalam merajut strategi yang relevan dengan perkembangan zaman saat ini (Ali, 2022; Salmiah et al., 2021; Sufiani et al., 2022; Susanto et al., 2025).

Model pembelajaran kreatif hadir sebagai sebuah pendekatan inovatif di mana pendidik didorong untuk terus menstimulasi imajinasi serta motivasi intrinsik para peserta didik selama sesi instruksional berlangsung. Melalui penerapan berbagai aktivitas yang bersifat interaktif, guru dapat membangun ruang diskusi yang dinamis melalui teknik *problem solving* atau pemecahan masalah serta kerja kelompok yang kolaboratif. Dalam kerangka kerja ini, pengajar memegang peran sentral untuk memicu siswa agar berani mengeksplorasi ide-ide baru baik dalam cara berpikir maupun dalam bertindak secara nyata. Berpikir kreatif itu sendiri dipahami sebagai sebuah kemampuan intelektual yang bersifat imajinatif namun tetap berlandaskan pada logika rasional yang kuat bagi setiap individu. Dasar dari proses ini adalah ketajaman dalam berpikir kritis, yang memungkinkan seseorang untuk menemukan inovasi segar atau menyempurnakan berbagai hal yang sudah ada sebelumnya agar menjadi lebih bernilai bagi lingkungan sekitar. Pencapaian target pembelajaran kreatif hanya dapat terwujud apabila suasana kelas diciptakan secara suportif, memberikan kebebasan penuh bagi siswa dan pendidik untuk meneliti berbagai topik penting secara mendalam tanpa adanya tekanan yang menghambat proses kreativitas tersebut. Kebebasan bereksperimen dalam belajar menjadi ruh utama dalam membangun karakter pembelajar yang adaptif terhadap perubahan dunia yang sangat cepat (Childrabahti et al., 2025; Nuriah et al., 2023; Rahmatullah et al., 2026; Tsabit, 2025).

Memiliki minat belajar yang tinggi dapat didefinisikan sebagai sebuah kecenderungan psikologis yang bersifat relatif menetap dalam diri seseorang terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Hal ini biasanya ditunjukkan melalui rasa tertarik yang mendalam serta keterlibatan yang sangat aktif dalam setiap rangkaian kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan. Peserta didik yang memiliki ketertarikan kuat cenderung akan merasa senang, antusias, dan tidak terbebani saat melakukan proses penyerapan informasi maupun



praktik keterampilan di sekolah. Minat merupakan komponen subjektif yang sangat vital dalam menggerakkan motivasi manusia, di mana setiap individu dipastikan memiliki tingkat serta jenis ketertarikan yang berbeda-beda satu sama lain. Keberagaman preferensi belajar ini dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa standar tertentu, seperti adanya perbedaan kecenderungan antara laki-laki dan perempuan atau transisi minat dari fase anak-anak menuju kedewasaan. Memahami fluktuasi minat ini menjadi sangat penting bagi pendidik agar dapat menyusun strategi pengajaran yang tepat sasaran serta mampu mempertahankan atensi siswa dalam jangka waktu yang panjang demi tercapainya hasil akademik yang optimal. Tanpa adanya minat yang kuat, proses belajar akan terasa hambar dan sulit untuk mencapai tingkat pemahaman yang komprehensif bagi para peserta didik di semua tingkatan usia serta latar belakang sosial (Liora et al., 2024; Luthfiyah et al., 2021; Nasucha et al., 2023).

Taman Pendidikan Al-Qur'an atau sering disebut sebagai TPQ telah lama berdiri sebagai salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan keagamaan nonformal yang sangat krusial di Indonesia. Selain memiliki fungsi utama untuk membantu anak-anak dalam kefasihan membaca kitab suci, keberadaan lembaga ini juga memegang tanggung jawab besar dalam menanamkan nilai-nilai keislaman serta pembentukan *akhlakul karimah* sejak usia dini. Meskipun pertumbuhan lembaga keagamaan ini sangat pesat di berbagai pelosok daerah, manfaat nyata dalam membentuk karakter mulia masih memerlukan pengkajian literatur yang lebih mendalam dan menyeluruh. Secara strategis, lembaga ini membantu memperkuat karakter spiritual siswa, namun realitas di lapangan menunjukkan adanya sejumlah tantangan yang cukup kompleks dalam pengembangannya secara profesional. Beberapa kendala yang sering ditemui mencakup belum adanya standar kualitas pengajaran yang merata di setiap wilayah, keterbatasan sumber daya manusia yang kompeten, serta tuntutan untuk terus beradaptasi terhadap perubahan sosial yang dinamis. Selain itu, diperlukan upaya sinergi yang lebih kuat antara lembaga pendidikan nonformal ini dengan sistem pendidikan formal agar tercipta keberlanjutan proses pembentukan karakter yang holistik dan terintegrasi bagi seluruh generasi muda yang menjadi harapan bangsa di masa depan yang akan datang (Djibu et al., 2025; Farid & Rugaiyah, 2023; Muslimin, 2023; Tambunan, 2021; Yusrianum & Nurmawati, 2023).

Pada unit pendidikan TPQ Sirotussitat Az Zahra yang berlokasi di Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim, sebuah inovasi berupa penerapan metode pembelajaran kreatif mulai diimplementasikan secara sistematis pada tahun ajaran 2025/2026. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara detail bagaimana teknik instruksional yang segar dan tidak monoton tersebut diaplikasikan dalam ruang kelas keagamaan. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memeriksa sejauh mana peningkatan minat belajar anak yang tercermin dari respons positif, tingkat keaktifan, serta kedalaman keterlibatan mereka selama seluruh rangkaian aktivitas edukasi berlangsung. Sebagai bagian dari upaya strategis untuk menciptakan ekosistem belajar yang lebih efektif, menarik, dan penuh kegembiraan, kajian ini juga mendalami perubahan perilaku belajar peserta didik dari masa sebelum menuju masa sesudah diterapkannya model pengajaran kreatif tersebut. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian elemen permainan dan aktivitas motorik ke dalam materi keagamaan guna menghapus kesan jenuh dalam menghafal secara konvensional. Dengan demikian, diharapkan tercipta sebuah lingkungan belajar yang mampu memotivasi para santri untuk mencintai proses menuntut ilmu secara mandiri tanpa merasa terpaksa, sekaligus membangun fondasi moral yang jauh lebih kokoh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan rancangan kualitatif deskriptif guna membedah secara mendalam upaya peningkatan minat belajar anak melalui pendekatan instruksional yang inovatif di lingkungan pendidikan nonformal. Lokasi pelaksanaan studi dipusatkan secara spesifik di TPQ Sirotussitat Az Zahra yang bertempat di Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim. Subjek penelitian melibatkan seluruh santri dan tenaga pendidik yang terlibat aktif dalam interaksi harian di lembaga tersebut. Untuk memperoleh data primer yang akurat, peneliti menggunakan 3 teknik utama, yakni observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta studi dokumentasi secara sistematis. Observasi dilakukan secara langsung di ruang kelas guna merekam dinamika proses belajar kreatif serta mengukur tingkat keterlibatan fisik maupun mental para siswa selama sesi berlangsung. Sementara itu, wawancara dilaksanakan kepada para pengajar dan santri untuk menggali persepsi subjektif mengenai perubahan perilaku belajar setelah adanya intervensi metode baru. Pengumpulan data diperkuat dengan dokumentasi visual berupa foto kegiatan serta arsip catatan perkembangan santri sebagai bukti fisik yang memperkuat temuan faktual di lapangan.

Prosedur analisis data mengacu pada model interaktif yang mencakup tahap reduksi informasi, penyajian data naratif, serta penarikan simpulan yang kredibel bagi laporan akhir. Tahap reduksi dilakukan dengan menyaring informasi relevan dari lapangan untuk memfokuskan kajian pada penggunaan berbagai instrumen edukatif yang menarik. Alat dan bahan yang dipergunakan dalam penelitian ini meliputi kartu *uno*, permainan *bottle flips*, video instruksional, serta poster visual yang dirancang untuk memudahkan pemahaman materi. Selain itu, peneliti mengintegrasikan teknik bernyanyi dan penggunaan aplikasi digital berbasis *game educaplay* guna menstimulasi motivasi intrinsik anak agar suasana kelas tetap dinamis. Seluruh data numerik terkait jumlah partisipan atau persentase respons keterlibatan dicatat menggunakan angka nyata tanpa tambahan uraian kata yang berlebihan. Proses verifikasi hasil dilakukan secara berulang melalui penelaahan catatan lapangan guna menjamin bahwa interpretasi mengenai peningkatan minat belajar mencerminkan kondisi objektif santri. Melalui rangkaian prosedur ini, peneliti berusaha memetakan keterkaitan antara kreativitas pengajar dengan antusiasme belajar siswa secara menyeluruh dan terukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil observasi di TPQ Sirotussitat Az Zahra menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan, seperti belajar sambil bermain, menggambar, dan tanya jawab antara guru dan siswa. Mereka dirancang untuk memungkinkan anak-anak tidak hanya menerima materi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup, menarik, dan tidak membosankan. Kondisi ini menunjukkan, seperti yang ditemukan dalam beberapa penelitian sebelumnya, bahwa penggunaan pendekatan yang beragam dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Bermain dan menggambar juga membantu anak menyalurkan dan menunjukkan pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari. Metode ceramah satu arah dinilai kurang efektif dalam menarik perhatian siswa daripada pembelajaran yang melibatkan elemen aktivitas dan kreativitas. Selain itu, seperti yang ditunjukkan oleh beberapa penelitian sebelumnya, metode ini terbukti mampu mengurangi rasa bosan anak selama proses belajar dan juga mampu meningkatkan minat anak dalam belajar.



Menurut hasil penelitian, pembelajaran kreatif meningkatkan respons dan keaktifan anak selama pembelajaran berlangsung. Anak-anak terlihat lebih terlibat dalam kegiatan, lebih berani mengajukan pertanyaan, dan lebih aktif menjawab pertanyaan guru. Interaksi siswa-guru juga terlihat lebih komunikatif dan dinamis. Peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mendengarkan tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, terlihat bahwa anak lebih aktif dalam berbagai kegiatan yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok. Ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kreatif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1. Perbandingan Kondisi Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Kreatif**

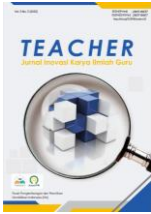
No.	Aspek	Sebelum	Sesudah
1	Metode pembelajaran	Ceramah, kurang variatif	Interaktif: bermain, menggambar, tanya jawab
2	Suasana belajar	Monoton dan kurang menarik	Lebih hidup, menyenangkan, dan tidak membosankan
3	Respon Anak	Kurang Antusias	Lebih antusias dan bersemangat
4	Keaktifan	Pasif, jarang bertanya/menjawab	Aktif bertanya dan menjawab
5	Interaksi	Satu arah	Dua arah, komunikatif dan dinamis
6	Keterlibatan	Rendah	Meningkat (individu dan kelompok)
7	Minat Belajar	Rendah	Meningkat

Tabel 1. menunjukkan bagaimana pembelajaran kreatif telah mengubah cara pembelajaran. Perubahan ini ditunjukkan oleh metode pembelajaran yang lebih variatif, suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan peningkatan respons, keaktifan, keterlibatan, dan minat anak dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian juga, penerapan pembelajaran kreatif di TPQ Sirotussitat Az Zahra dilakukan melalui berbagai media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan keterlibatan serta minat belajar peserta didik, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Media pembelajaran kreatif yang digunakan di TPQ Sirotussitat Az-Zahra**

No.	Media Pembelajaran	Bentuk Kegiatan	Respon Siswa
1	Kartu Uno	Permainan mencocokkan kartu	Siswa antusias dan aktif
2	Bottle Flips	Permainan lembar botol	Siswa semangat dan tertarik
3	Video pembelajaran	Menonton materi pembelajaran	Siswa lebih fokus
4	Gambar Poster	Memahami isi gambar poster	Siswa aktif dan tertarik
5	Bernyanyi	Lagu-lagu pembelajaran dan dinyanyikan bersama-sama	Siswa senang dan bersemangat
6	Game Educaplay	Kuis interaktif berbasis digital	Siswa sangat antusias untuk menjawab kuis

## Pembahasan



Implementasi pembelajaran kreatif di lingkungan lembaga pendidikan keagamaan menunjukkan bahwa penggunaan metode instruksional yang variatif mampu mengubah atmosfer kelas secara total. Melalui aktivitas bermain dan menggambar yang terintegrasi, para pendidik berhasil menciptakan ruang belajar yang dinamis sehingga siswa tidak lagi merasa bosan saat menerima materi. Transformasi posisi siswa dari penerima informasi pasif menjadi subjek aktif memungkinkan terjadinya proses asimilasi pengetahuan yang lebih mendalam serta bermakna. Keterlibatan langsung ini memicu komunikasi 2 arah yang sehat antara pengajar dan peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran yang lebih hidup tersebut didorong oleh penggunaan media yang mampu merangsang aspek kognitif sekaligus afektif secara bersamaan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat proses tanya jawab interaktif dilakukan sebagai bagian dari evaluasi harian yang rutin. Keberhasilan ini membuktikan bahwa kreativitas dalam memilih pendekatan belajar sangat menentukan kualitas interaksi edukatif yang terbangun. Dengan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan, guru dapat lebih mudah mengarahkan fokus perhatian mereka pada substansi materi yang diberikan. Aktivitas kreatif ini menjadi jembatan efektif dalam mengatasi kelelahan mental anak setelah mengikuti jam sekolah formal setiap harinya (Bavadal et al., 2024; Durisa et al., 2022; Sari & Montessori, 2021; Surahman et al., 2022; Tsabit, 2025).

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti kartu permainan dan alat peraga visual memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap motivasi internal para peserta didik. Adanya korelasi erat antara minat belajar yang tinggi dengan pencapaian hasil akademik yang memuaskan menjadi landasan utama pengembangan strategi ini. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui latihan berulang dan aktivitas aktif mampu mengurangi sikap pasif yang sering muncul pada metode konvensional. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen untuk mendorong kemandirian siswa dalam bereksplorasi secara mandiri. Peningkatan konsentrasi terlihat jelas saat materi disajikan melalui format yang bervariasi seperti poster berwarna atau video audio visual yang menarik. Semangat belajar yang tumbuh secara alami membuat siswa lebih mudah memahami kosakata atau konsep rumit yang sebelumnya sulit dihafal. Inovasi dalam penyediaan media yang tepat guna menjadi kunci utama bagi guru untuk mempertahankan ritme kelas tetap kondusif. Guru yang mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman akan lebih mudah menarik simpati serta fokus siswa melalui pendekatan yang relevan. Keberhasilan instruksional ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mensinergikan minat siswa tersebut (Abidin & Purnamasari, 2023; Erikasari et al., 2021; Mahmudah, 2021; Rejeki & Suwardi, 2021; Sulistyosari et al., 2022).

Analisis terhadap media spesifik seperti permainan kartu menunjukkan bahwa siswa diajak untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi sekaligus menyelesaikan berbagai masalah numerik. Selain itu, teknik melempar botol atau *bottle flip* terbukti efektif dalam membantu proses menghafal kosakata bahasa asing melalui aktivitas fisik yang seru. Setiap keberhasilan dalam tantangan permainan tersebut diikuti dengan tugas melafalkan kata tertentu, sehingga suasana belajar terasa lebih bermakna dan tidak kaku. Di sisi lain, penggunaan platform digital seperti *Educaplay* membawa elemen *gamification* ke dalam kelas melalui fitur seperti *froggy jumps* dan kuis interaktif. Integrasi teknologi ini memberikan umpan balik instan yang sangat dihargai oleh siswa dalam proses pengembangan kemampuan berpikir mereka. Media audio visual juga memainkan peran penting dalam mencakup aspek psikomotorik sehingga pemahaman topik menjadi lebih utuh dan permanen. Poster yang dipajang di ruang kelas memberikan rangsangan visual secara kontinu untuk memperkuat daya ingat visual anak.



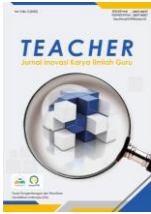
Gabungan berbagai media ini menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan stimuli kognitif bagi pertumbuhan intelektual siswa. Efektivitas penggunaan alat peraga sederhana maupun digital ini membuktikan bahwa kreativitas guru tidak pernah terbatas (Azizah & Widiyati, 2023; Fransiska et al., 2024; Hidayat et al., 2021; Veryawan, 2021).

Strategi pengajaran yang melibatkan penyampaian fenomena menarik di awal pertemuan sangat efektif dalam memancing rasa ingin tahu peserta didik secara spontan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berani mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun mengonstruksi ide-ide baru secara mandiri. Pembentukan kelompok diskusi kecil memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk melatih keterampilan komunikasi sosial saat mempresentasikan hasil kerja mereka di depan teman. Melalui metode menyanyi yang menggunakan lirik lagu populer, materi yang sulit dihafal menjadi jauh lebih mudah diingat karena irama musik yang menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya mencerdaskan secara intelektual tetapi juga membangun kedekatan emosional antara guru dengan siswa di lingkungan lembaga pendidikan. Guru yang kreatif mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan inovasi baru yang mendukung keterlibatan siswa secara lebih luas. Pemberian tugas penelitian sederhana juga melatih ketelitian serta disiplin anak dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan. Suasana kelas yang hidup merupakan indikator utama keberhasilan guru dalam menjalankan fungsinya sebagai motivator yang handal. Lingkungan pendukung seperti ini sangat krusial dalam mengubah perspektif siswa terhadap pelajaran yang sulit (Andini et al., 2024; Hanaris, 2023; Irwan & Kamarudin, 2021; Ramazhana & Pritasari, 2024).

Pembelajaran kreatif memiliki implikasi mendalam yang melampaui aspek kognitif karena mampu membentuk karakter positif seperti rasa nasionalisme dan kreativitas yang tinggi. Penggunaan figur tokoh daerah dalam media wayang boneka menanamkan nilai patriotisme sejak dini kepada para siswa melalui cerita naratif yang menggugah. Namun, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yaitu perlunya konsistensi guru dalam mempertahankan inovasi agar motivasi siswa tidak menurun dalam jangka panjang. Selain itu, akses terhadap perangkat digital untuk *platform* interaktif masih menjadi tantangan di beberapa lokasi yang memerlukan dukungan infrastruktur lebih baik. Meskipun demikian, hasil pengamatan menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa berkorelasi linear dengan keberhasilan pencapaian tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti menjadi metode terbaik untuk meningkatkan fokus serta antusiasme anak dalam menguasai materi agama maupun pengetahuan umum. Pengalaman belajar yang dinamis ini memastikan bahwa proses pendidikan berlangsung secara 2 arah dan sesuai dengan kebutuhan psikologis anak. Kesimpulan utamanya adalah bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dan media teknologi mampu memberikan dampak transformatif bagi kualitas pendidikan. Sinergi antara minat siswa dan inovasi guru menciptakan harmoni.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif, seperti bermain, menggambar, dan tanya jawab, dikombinasikan dengan berbagai media kreatif, seperti kartu Uno, botol flip, video pembelajaran, poster, teknik bernyanyi, dan game edukatif berbasis matematika, meningkatkan minat siswa dalam belajar di TPQ Sirotussitat Az Zahra. Siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengutamakan partisipasi aktif siswa



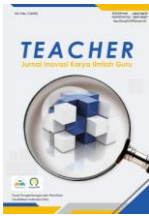
dapat membuat belajar menyenangkan dan tidak monoton. Itu juga dapat mendorong siswa untuk bertanya, menjawab, dan berpartisipasi secara individu maupun kelompok. Karena itu, interaksi guru-siswa menjadi lebih hidup, komunikatif, dan dua arah. Ini berdampak pada konsentrasi, motivasi, dan pemahaman siswa tentang materi. Ada bukti bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan perkembangan afektif dan psikomotorik serta kemampuan kognitif siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih baik, efektif, dan signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasanya bersifat satu arah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2021). Konsep dasar pengelolaan kelas dalam tinjauan psikologi manajemen. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(1), 41–60. <https://doi.org/10.47766/itqan.v13i1.185>
- Abidin, Z., & Purnamasari, M. I. (2023). Peran kompetensi sosial guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa (sebuah keharusan yang tak bisa ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Ali, A. (2022). Peran guru dalam pengelolaan kelas. *JURNAL EKSPERIMENTAL: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2). <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v10i2.219>
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Azizah, F. W., & Widiyati, E. (2023). Analisis kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital di MIN 3 Jombang. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(2), 183–196. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i2.4141>
- Bavadal, F., Setiawan, S., Wijaya, A. P., & Ismail, D. (2024). Seminar dan lokakarya merawat daya kreativitas siswa untuk guru di SDN 032 Tilil Bandung. *Prapanca: Jurnal Abdimas*, 4(1), 63–72. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v4i1.688>
- Childrabahti, M. I. G., Alhamid, M. R. A., Kurniawan, M. A., Ramadhanti, N. T., & Arsyillah, N. T. (2025). Penerapan model discovery learning: Meningkatkan kemandirian belajar siswa fase D di SMP Kota Malang. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 638–653. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p638-653>
- Djibu, M. J., Maretia, I. A., & Riany, Y. E. (2025). Inovasi sekolah dalam membangun karakter generasi muda. *Policy Brief Pertanian Kelautan Dan Biosains Tropika*, 7(1), 1149–1153. <https://doi.org/10.29244/agro-maritim.0701.1149-1153>
- 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. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Erikasari, E., Agustin, A., & Hidayat, D. (2021). Peranan refleksi guru dalam upaya meningkatkan manajemen kelas. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 96. <https://doi.org/10.19166/johme.v5i1.2124>



- Farid, A., & Rugaiyah, R. (2023). Manajemen internalisasi nilai pendidikan karakter pada siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2470–2484. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5965>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>
- Irwan, I., & Kamarudin, K. (2021). Implementasi kinerja guru pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1862–1869. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1054>
- Liora, P. J., Rindiani, T. A. Y., & Meldi, N. F. (2024). Pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar terhadap IPK mahasiswa pendidikan matematika Universitas Tanjungpura. *Satya Widya*, 39(2), 106–117. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p106-117>
- Luthfiyah, F. M., Carlian, H. Y., & Rohmah, S. (2021). Affective ability of students in implementing distance learning. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 5(2), 51–61. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v5i2.1529>
- Mahmudah, F. N. (2021). Self-innovation guru dalam meningkatkan prestasi siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 119. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i1.4075>
- Muslimin, I. (2023). Pengembangan kurikulum pendidikan karakter di madrasah berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam*, 5(1), 108–130. <https://doi.org/10.30739/jmpid.v5i1.2093>
- Nasucha, I., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2023). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *JURNAL PENDIDIKAN*, 32(3), 443–452. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i3.4604>
- Nuriah, C. I., Silvia, O., Pratiwi, P. D. N., Sari, S. R., Rhomadoni, S., & Zad, T. F. K. (2023). Meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa dalam pendidikan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.172>
- Ramazhana, D. A., & Pritasari, A. C. (2024). Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar kondusif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 2(1), 30–37. <https://doi.org/10.61116/jkip.v2i1.329>
- Rejeki, N. S., & Suwardi, S. (2021). Pengaruh kemampuan guru dalam mengelola kelas terhadap pembelajaran efektif di taman kanak-kanak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i1.579>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar menggunakan modul pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>



- Sufiani, S., Putra, A. T. A., & Ilham, M. (2022). Strategi guru dalam pengelolaan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 8(2), 42. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v8i2.5352>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan pembelajaran IPS berdiferensiasi pada kurikulum merdeka belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Surahman, S., Rahmani, R., Radiana, U., & Saputra, A. I. (2022). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 376–387. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.667>
- Susanto, A., Pebriani, R. D., Zahra, S., & Azhar, S. (2025). Mengenal guru menuju profesional. *Indonesian Journal Of Education*, 2(1), 441–446. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.624>
- Tambunan, J. R. (2021). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *JURNAL WIDYA*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.54593/awl.v1i2.3>
- Tsabit, A. M. (2025). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan kreativitas siswa. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 3(3), 91–96. <https://doi.org/10.58738/jkp.v3i3.1001>
- Veryawan, V. (2021). Penerapan media penjepit jemuran untuk menanamkan sifat kejujuran anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 169–179. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5039>
- Yusrianum, Y., & Nurmawati, N. (2023). Analisis penilaian karakter berbasis asesmen kompetensi madrasah Indonesia (AKMI). *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 329–338. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.288>