

Implementasi Pembelajaran Kreatif Berbasis Aktivitas Interaktif dan Diferensiasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V–VI di SD Negeri Sedayu, Kec. Gemuh, Kab. Kendal

Ahmad Solekhan¹, M. Sahlul Mughist², Lubna Aula Nafisah³, M. Nadziful Fuadz⁴, Tri Shohibul Muarif⁵, Yuni Kartikasari⁶, Vina Sa'idatul Wafiroh⁷, Ahmad Rizqi Nahzdia⁸, Arina Hakikiyatal Hayati⁹, Lia Nur Atmina¹⁰, Abdul Rozaq¹¹, Viana Ma'rifatun¹², Siti Munadhifah¹³, Ali Maskur¹⁴, Frendi Suryo Wibowo¹⁵

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15} Sekolah Tinggi Islam Kendal

Email Correspondensi: solekhanahmad2021@stik-kendal.ac.id

Abstrak

Minat belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keterlibatan dan keberhasilan akademik siswa sekolah dasar. Observasi awal di SD Negeri Sedayu, Kecamatan Gemuh, Kabupaten Kendal menunjukkan adanya variasi minat belajar serta partisipasi siswa kelas V–VI yang belum optimal akibat dominasi metode pembelajaran konvensional. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran kreatif berbasis aktivitas interaktif dan diferensiasi guna meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, angket minat belajar (20 butir; $\alpha=0,87$), tes capaian, dan dokumentasi. Implementasi dilakukan melalui game edukatif, diskusi kolaboratif (think–pair–share dan jigsaw sederhana), proyek mini, serta tugas bertingkat sesuai diferensiasi kemampuan siswa. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 34,8% dengan gain ternormalisasi kategori sedang, partisipasi aktif mencapai 82,6%, dan ketuntasan belajar sebesar 85,7%. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif-interaktif dan diferensiasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, serta pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Model ini layak direplikasi dengan penyesuaian konteks dan penguatan kapasitas guru.

Kata kunci: Pembelajaran kreatif, Aktivitas interaktif, Diferensiasi, Minat belajar, Sekolah dasar

Abstract

Learning interest is a key factor in determining student engagement and academic success in elementary education. Preliminary observations at SD Negeri Sedayu, Gemuh District, Kendal Regency revealed varying levels of learning interest and suboptimal participation among fifth and sixth-grade students due to the dominance of conventional teaching methods. This community service program aimed to implement creative learning based on interactive activities and differentiated instruction to enhance students' learning interest. The study employed a descriptive quantitative and qualitative approach using classroom observations, interviews, a 20-item learning interest questionnaire ($\alpha=0.87$), achievement tests, and documentation. The intervention included educational games, collaborative discussions (think–pair–share and simplified jigsaw), mini projects,



Copyright: © 2026. The authors.

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Dimastika is licensed under a Creative Commons AttributionNonCommercial 4.0 International License

and tiered assignments tailored to students' abilities. The results indicated a 34.8% increase in learning interest with a moderate normalized gain, active participation reaching 82.6%, and learning mastery of 85.7%. These findings demonstrate that creative-interactive and differentiated learning effectively enhances student engagement, intrinsic motivation, and conceptual understanding in elementary education. The model is feasible for replication with contextual adjustments and strengthened teacher capacity.

Keywords: *creative learning, interactive activities, differentiated instruction, learning interest, elementary school students*

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan kecenderungan afektif yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas akademik secara berkelanjutan. Dalam kerangka psikologi pendidikan, minat berfungsi sebagai penggerak perhatian, persistensi, dan regulasi diri. Siswa dengan minat tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan kognitif yang lebih dalam, strategi belajar yang adaptif, serta ketekunan menyelesaikan tugas. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar masih ditemukan proses pembelajaran yang banyak bergantung pada metode ceramah.¹ Metode ini cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, sementara siswa berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi tersebut sering kali membuat siswa mudah merasa jenuh, kurang termotivasi, dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal dan minat belajar siswa menjadi menurun.²

Sebagai alternatif, metode pembelajaran kreatif hadir sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam serta pengalaman belajar secara langsung.³ Metode ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpikir, berkreasi, berdiskusi, dan berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.⁴

¹ A Prasetyo and D Lestari, "Pembelajaran Berbasis Ceramah Dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2023): 45–56.

² D Wahyuni and A Putra, "Motivasi Dan Kejenuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Konvensional," *Jurnal Psikologi Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 21–32.

³ R A Pratama and S Lestari, "Pembelajaran Kreatif Dan Keterlibatan Aktif Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 55–66.

⁴ A Putra and R Nugroho, "Pembelajaran Bermakna Berbasis Pengalaman Langsung Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2024): 23–34.

Penerapan metode pembelajaran kreatif diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan kondusif bagi proses pembelajaran.⁵ Melalui aktivitas belajar yang variatif dan interaktif, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial. Hal ini juga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa karena mereka merasa lebih terlibat dan dihargai dalam proses pembelajaran.⁶

SD Negeri Sedayu dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat karena masih ditemukan perbedaan tingkat minat belajar di kalangan siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran kreatif di SD Negeri Sedayu diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui implementasi pembelajaran kreatif berbasis aktivitas interaktif dan diferensiasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SD Negeri Sedayu, Kecamatan Gemuh, Kabupaten Kendal, pada bulan Januari–Februari 2026, dengan fokus pada siswa kelas V–VI. Metode penelitian yang digunakan bersifat deskriptif-kualitatif dan kuantitatif, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi nyata pembelajaran, tingkat partisipasi siswa kelas V-VI di SD Negeri Sedayu, dan metode yang diterapkan guru. Observasi ini dilakukan pada hari Kamis, 29 Januari 2026, dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator keaktifan, keterlibatan dalam diskusi, dan respons terhadap tugas individu. Hasil observasi awal menunjukkan adanya variasi minat belajar siswa, dengan beberapa siswa pasif saat kegiatan kelas.

2. Wawancara Guru dan Kepala Sekolah

Wawancara semi-terstruktur dilakukan pada hari Jumat, 30 Januari 2026, dengan guru kelas dan kepala sekolah SD Negeri Sedayu untuk memperoleh informasi mengenai kendala pembelajaran, respon siswa terhadap metode kreatif, serta kebutuhan intervensi.

⁵ S Lestari and F Rahman, "Pengaruh Pembelajaran Kreatif Terhadap Suasana Kelas Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2022): 145–56.

⁶ R Hidayat and S Syamsuddin, "Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Dan Kreativitas Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 33–44.

Data ini membantu merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas.

3. **Perencanaan Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kreatif yang terdiferensiasi, disesuaikan dengan kemampuan dan minat siswa. Instrumen pembelajaran juga disiapkan dan divalidasi oleh ahli internal, meliputi angket minat belajar, lembar observasi partisipasi, tes capaian, dan pedoman wawancara.

4. **Implementasi Tindakan**

Pembelajaran diterapkan melalui metode kreatif-interaktif, termasuk: Game edukatif berbasis materi (kuis tim, kartu konsep). Diskusi kolaboratif menggunakan model think–pair–share dan jigsaw sederhana. Proyek mini berupa poster konsep atau produk sederhana. Diferensiasi diterapkan melalui tugas bertingkat dan pilihan produk sesuai kemampuan siswa.

5. **Instrumen Pengumpulan Data**

Angket Minat Belajar: 20 butir, skala 1–4, reliabilitas $\alpha=0,87$. Lembar Observasi Partisipasi: 10 indikator keaktifan. Tes Capaian: 20 soal campuran untuk mengukur pemahaman konsep. Pedoman Wawancara Semi-terstruktur: digunakan untuk mendalami persepsi siswa dan guru.

6. **Analisis Data**

Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase, rerata, gain ternormalisasi (g), dan ketuntasan klasikal dengan kriteria $\geq 75\%$. Data kualitatif dari wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan respons peserta didik terhadap metode pembelajaran kreatif. Indikator keberhasilan ditentukan dari peningkatan minat belajar $\geq 20\%$ dengan gain minimal sedang, partisipasi aktif $\geq 75\%$, dan ketuntasan belajar $\geq 80\%$.

7. **Dokumentasi**

Selama pelaksanaan, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan dilakukan untuk mendukung analisis data dan sebagai bukti implementasi intervensi.

Melalui pendekatan ini, penelitian dapat menilai efektivitas penerapan pembelajaran kreatif dalam meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan pemahaman materi siswa SD Negeri Sedayu, sekaligus memberikan dasar bagi replikasi metode di konteks serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Kreatif Berbasis Aktivitas Interaktif dan Diferensiasi

Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran di kelas, tingkat minat belajar peserta didik, serta metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Observasi awal di SD Negeri Sedayu, Kec. Gemuh, Kab. Kendal menunjukkan variasi minat belajar pada siswa kelas V–VI. Indikator awal memperlihatkan partisipasi bertanya relatif rendah, diskusi belum merata, dan sebagian siswa pasif saat tugas individu. Wawancara awal dengan guru mengindikasikan keterbatasan variasi strategi dan media pembelajaran akibat beban administratif dan keterbatasan sumber daya. Kondisi tersebut membuka peluang intervensi melalui penguatan strategi pembelajaran kreatif-interaktif yang sistematis dan terukur, sekaligus pendampingan guru dalam perencanaan diferensiasi.

Perencanaan pembelajaran dimulai dengan observasi diagnostik dan pretest untuk mengetahui capaian awal peserta didik. Selanjutnya dilakukan penyusunan RPP kreatif yang terdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa, serta penyusunan instrumen pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli internal. Dalam tahap tindakan, pembelajaran dilaksanakan melalui berbagai metode, antara lain game edukatif berbasis materi seperti kuis tim dan kartu konsep, diskusi kolaboratif menggunakan model think–pair–share serta jigsaw sederhana, dan proyek mini berupa pembuatan poster konsep atau produk sederhana. Diferensiasi juga diterapkan melalui tugas bertingkat dan pilihan produk yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Instrumen yang digunakan meliputi angket minat belajar sebanyak 20 butir dengan skala 1–4 dan reliabilitas $\alpha=0,87$, lembar observasi partisipasi dengan 10 indikator, tes capaian berupa 20 soal campuran, serta pedoman wawancara semi-terstruktur. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase dan rerata, gain ternormalisasi (g), ketuntasan klasikal dengan kriteria $\geq 75\%$, serta analisis tematik untuk data wawancara. Indikator keberhasilan ditentukan melalui peningkatan minat belajar minimal 20% dengan gain minimal sedang, partisipasi peserta didik $\geq 75\%$, dan ketuntasan belajar $\geq 80\%$. Seluruh proses pembelajaran didukung oleh dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan sebagai data pendukung.



Gambar 1.Obsevasi Ruang Kelas



Gambar 2.Observasi ruang kelas



Gambar 3. Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Sedayu



Gambar 4. Wawancara dengan Guru Kelas

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 Januari 2026 di SD Negeri Sedayu selama kurang lebih satu bulan. Pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan metode belajar kreatif memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, permainan edukatif, dan kerja kelompok mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa metode belajar kreatif membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode belajar kreatif efektif diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Implementasi Pembelajaran Kreatif Berbasis Aktivitas Interaktif dan Diferensiasi

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran kreatif dimulai dengan observasi diagnostik dan pretest untuk mengetahui capaian awal peserta didik. Berdasarkan temuan awal, RPP kreatif disusun dengan pendekatan diferensiasi yang menyesuaikan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa. Instrumen pendukung, seperti angket minat belajar, lembar observasi partisipasi, dan tes capaian, divalidasi oleh ahli internal untuk memastikan kesesuaian dan reliabilitasnya. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui berbagai metode kreatif-interaktif, antara lain game edukatif berbasis materi seperti kuis tim dan kartu konsep, diskusi kolaboratif menggunakan model think–pair–share serta jigsaw sederhana, dan proyek mini berupa pembuatan poster konsep atau produk sederhana. Diferensiasi diterapkan melalui tugas bertingkat dan pilihan produk sehingga setiap siswa dapat menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan masing-masing.

Analisis data menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 34,8% dengan gain ternormalisasi berada pada kategori sedang, partisipasi aktif mencapai 82,6%, dan ketuntasan belajar siswa sebesar 85,7%, melampaui kriteria minimal ketuntasan 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran kreatif dan diferensiasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Aktivitas interaktif, seperti permainan edukatif dan diskusi kelompok, mendorong elaborasi kognitif, sementara diferensiasi meningkatkan rasa kompeten dan otonomi, dua faktor penting dalam motivasi intrinsik. Selain itu, penggunaan media visual dan proyek mini memberikan pengalaman belajar langsung yang bermakna, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Umpan balik

formatif dari guru mempercepat siklus perbaikan dan memandu siswa belajar secara lebih mandiri.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran kreatif berbasis aktivitas interaktif dan diferensiasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan ketuntasan, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Hasil ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa pembelajaran aktif dan diferensiasi dapat meningkatkan engagement dan hasil belajar, sehingga model ini layak direplikasi di kelas lain dengan penyesuaian konteks dan penguatan kapasitas guru.

Evaluasi Hasil Minat Belajar Siswa Kelas V–VI di SD Negeri Sedayu

Hasil menunjukkan konsistensi dengan temuan mutakhir (2025–2026) bahwa pembelajaran aktif dan diferensiasi meningkatkan engagement dan hasil belajar. Aktivitas interaktif memicu elaborasi kognitif, sedangkan diferensiasi meningkatkan rasa kompeten dan otonom dua prasyarat motivasi intrinsik. Kenaikan gain sedang menandakan efektivitas intervensi dalam konteks sekolah dasar dengan sumber daya terbatas. Integrasi umpan balik formatif mempercepat siklus perbaikan. Temuan ini menegaskan pentingnya desain pembelajaran yang responsif terhadap heterogenitas kelas V–VI.





Gambar 5. Pembelajaran Kreatif Berbasis Aktivitas Interaktif dan Diferensiasi

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa pembelajaran interaktif dan diferensiasi meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.⁷ Aktivitas interaktif, seperti permainan edukatif dan diskusi kelompok, mendorong elaborasi kognitif dan partisipasi aktif, sementara diferensiasi meningkatkan rasa kompeten dan otonomi, dua faktor penting dalam motivasi intrinsik.⁸ Selain itu, penggunaan media visual dan proyek mini memberikan pengalaman belajar langsung yang bermakna, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Umpan balik formatif dari guru juga mempercepat siklus perbaikan dan memandu siswa untuk belajar secara lebih mandiri.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kreatif, interaktif, dan diferensiasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Pendekatan ini layak direplikasi di kelas lain dengan penyesuaian konteks dan penguatan kapasitas guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa permasalahan rendahnya minat belajar siswa di SD Negeri Sedayu dapat diatasi melalui implementasi metode belajar kreatif. Penerapan metode ini mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode belajar kreatif juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan membantu siswa

⁷ Dwi Setiani, Yeri Sutopo, and Agus Yuwono, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIGITAL AUGMENTED REALITY 3D UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PEMBELAJARAN DIFERENSIASI MATERI TATA SURYA," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 218–27.

⁸ Riska Nuriyani, Sri Artati Waluyati, and Dahlia, "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Peserta Didik," *Asanka: Journal of Social Science and Education* 4, no. 2 (2023): 171–81.

memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, Implementasi pembelajaran kreatif-interaktif dan diferensiasi di SD Negeri Sedayu secara signifikan meningkatkan minat belajar (34,8%; *g* sedang), partisipasi aktif (82,6%), dan ketuntasan (85,7%). Model ini layak direplikasi dengan penyesuaian konteks dan penguatan kapasitas guru.

Daftar Pustaka

- Hidayat, R, and S Syamsuddin. "Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Dan Kreativitas Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 33–44.
- Lestari, S, and F Rahman. "Pengaruh Pembelajaran Kreatif Terhadap Suasana Kelas Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2022): 145–56.
- Nuriyani, Riska, Sri Artati Waluyati, and Dahlia. "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Peserta Didik." *Asanka: Journal of Social Science and Education* 4, no. 2 (2023): 171–81.
- Prasetyo, A, and D Lestari. "Pembelajaran Berbasis Ceramah Dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2023): 45–56.
- Pratama, R A, and S Lestari. "Pembelajaran Kreatif Dan Keterlibatan Aktif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 55–66.
- Putra, A, and R Nugroho. "Pembelajaran Bermakna Berbasis Pengalaman Langsung Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2024): 23–34.
- Setiani, Dwi, Yeri Sutopo, and Agus Yuwono. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIGITAL AUGMENTED REALITY 3D UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PEMBELAJARAN DIFERENSIASI MATERI TATA SURYA." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 218–27.
- Wahyuni, D, and A Putra. "Motivasi Dan Kejenuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Konvensional." *Jurnal Psikologi Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 21–32.