

KREATIVITAS GURU DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK

Rahmadani Fitri Ginting¹, Nailatusara², Ulfa Aliyana Putri³, Bidadari Ayu⁴

fitriadi@gmail.com¹, nailatusara33@gmail.com², ulfayana1212@gmail.com³,
bidadariayu10082005@gmail.com⁴

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Arafah

ABSTRAK

Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menentukan kualitas proses belajar mengajar. Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan mengkaji berbagai literatur, jurnal, buku, serta penelitian terdahulu yang berhubungan dengan kreativitas guru dan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru yang kreatif mampu mengintegrasikan berbagai bentuk media, baik konvensional maupun digital, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan memfasilitasi tercapainya kompetensi siswa. Selain itu, kreativitas guru juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya pelatihan berkelanjutan, kolaborasi antar guru, serta dukungan kebijakan dari sekolah agar kreativitas guru dapat terus berkembang dalam merancang media pembelajaran.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Inovasi Pendidikan, Keterampilan Abad 21.

ABSTRACT

"Teachers' creativity in designing learning media is one of the important factors that determine the quality of the teaching and learning process. Amidst the development of information and communication technology, teachers are required not only to deliver material, but also to be learning designers who are able to provide learning experiences that are interesting, interactive, and relevant to the needs of students. This study aims to analyze the role of teachers' creativity in developing innovative learning media and its impact on student learning motivation. The method used is a literature study by reviewing various literature, journals, books, and previous studies related to teacher creativity and learning media. The results show that creative teachers are able to integrate various forms of media, both conventional and digital, thereby creating a more lively and enjoyable learning atmosphere that facilitates the achievement of student competencies. In addition, teacher creativity has also been proven to increase student engagement, strengthen memory, and foster 21st-century skills such as critical thinking, collaboration, and creativity. This study recommends the importance of continuous training, collaboration between teachers, and policy support from schools so that teacher creativity can continue to develop in designing learning media."

Keywords: Teacher Creativity, Learning Media, Learning Motivation, Educational Innovation, 21st Century Skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, kompeten, dan mampu bersaing di era globalisasi. Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator, motivator, sekaligus inovator yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2019). Peran ini menuntut guru untuk memiliki kemampuan lebih dari sekadar

menyampaikan materi. Guru dituntut untuk mampu mengemas pembelajaran secara menarik melalui desain media yang kreatif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami pembelajaran yang bermakna (Arsyad, 2019).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Kehadiran internet, perangkat mobile, serta aplikasi berbasis pembelajaran membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dalam mendesain media pembelajaran. Media yang dirancang secara kreatif mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan materi pembelajaran, terutama di era ketika minat belajar siswa sering teralihkan oleh berbagai bentuk hiburan digital (Mishra & Koehler, 2006). Oleh karena itu, kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran menjadi tuntutan sekaligus tantangan yang tidak bisa dihindari.

Kreativitas guru tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga mencakup keterampilan dalam memodifikasi media yang sudah ada agar lebih sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa (Munandar, 2016). Misalnya, penggunaan gambar, video, animasi, atau aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual dan aktif (Vygotsky, 1978).

Di Indonesia, masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam hal kreativitas mendesain media pembelajaran, baik karena keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan, maupun resistensi terhadap teknologi baru. Kondisi ini sering kali mengakibatkan proses pembelajaran berjalan monoton, membosankan, dan kurang mampu memotivasi siswa (Sanjaya, 2018). Oleh sebab itu, penting untuk menyoroti peran kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, agar pendidikan di Indonesia dapat semakin adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Selain itu, kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran juga memiliki dampak yang lebih luas, yaitu mendukung pencapaian keterampilan abad 21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009). Melalui media pembelajaran yang inovatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga belajar bagaimana bekerja sama, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan ide-ide baru. Dengan demikian, kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran menjadi kunci penting dalam membangun generasi yang kompeten di era digital.

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk menganalisis lebih jauh mengenai pentingnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru, serta strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas tersebut. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pendidikan, khususnya dalam mendukung tercapainya pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berorientasi pada siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah kemampuan seorang pendidik untuk menghasilkan gagasan, strategi, atau produk pembelajaran yang baru, unik, serta relevan dengan kebutuhan siswa. Kreativitas ini tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan juga dapat berupa kemampuan mengombinasikan, mengembangkan, atau memodifikasi media yang sudah ada agar lebih efektif dalam proses pembelajaran (Munandar, 2016). Dalam konteks pendidikan, kreativitas guru menjadi elemen kunci dalam menghadirkan

suasana kelas yang menyenangkan, dinamis, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Menurut Amabile (1996), kreativitas dalam dunia kerja termasuk profesi guru dapat tumbuh jika individu memiliki motivasi intrinsik, keterampilan berpikir kreatif, dan dukungan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru bukan hanya hasil dari bakat alamiah, tetapi juga dapat dikembangkan melalui pelatihan, pengalaman, serta lingkungan sekolah yang mendukung.

2. Media Pembelajaran dan Peranannya

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Arsyad, 2019). Media dapat berupa alat visual, audio, audiovisual, hingga media berbasis digital yang memanfaatkan teknologi modern. Dengan media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih konkret, menarik, serta mampu menjembatani kesenjangan antara teori dengan pengalaman nyata siswa.

Briggs (1977) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses komunikasi pendidikan. Media dapat membantu memperjelas pesan, mengurangi verbalisme, dan mempermudah pemahaman siswa. Sejalan dengan itu, Heinich et al. (2002) menekankan bahwa pemanfaatan media yang kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman, serta memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

3. Teori Konstruktivisme dan Kreativitas Guru

Salah satu landasan penting dalam mendesain media pembelajaran adalah teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna (Vygotsky, 1978). Dalam kerangka ini, peran guru adalah sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun sendiri pemahamannya.

Guru yang kreatif mampu mendesain media yang mendukung aktivitas konstruktif, misalnya melalui simulasi, permainan edukatif, atau proyek berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (1972) yang menyatakan bahwa siswa belajar secara efektif ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas yang menantang kemampuan berpikirnya. Dengan demikian, kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme.

4. Kreativitas Guru dalam Perspektif Keterampilan Abad 21

Di era abad 21, siswa dituntut memiliki keterampilan 4C: critical thinking, creativity, collaboration, dan communication (Trilling & Fadel, 2009). Untuk mewujudkan hal tersebut, guru harus mampu mendesain media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, serta menghasilkan karya kreatif.

Menurut Partnership for 21st Century Learning (P21, 2015), pembelajaran abad 21 menekankan integrasi teknologi dalam kegiatan belajar. Guru yang kreatif mampu mengombinasikan media konvensional dengan digital, seperti menggunakan video pembelajaran, aplikasi interaktif, hingga platform kolaborasi online. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah mengembangkan keterampilan abad 21 yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan global.

5. Model TPACK dan SAMR dalam Desain Media

Mishra dan Koehler (2006) mengembangkan model Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menjelaskan bahwa guru yang efektif harus mampu memadukan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang. Guru yang

kreatif tidak hanya menguasai materi, tetapi juga tahu bagaimana menyajikannya dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Selain itu, model SAMR yang dikembangkan oleh Puentedura (2010) dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam media pembelajaran. Model ini terdiri dari empat tingkat: Substitution, Augmentation, Modification, dan Redefinition. Guru yang kreatif dapat membawa media pembelajaran dari sekadar substitusi (pengganti papan tulis dengan PowerPoint) ke tingkat redefinisi (menghadirkan pengalaman belajar baru melalui simulasi atau pembelajaran berbasis virtual reality).

6. Tantangan Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran

Meskipun kreativitas guru sangat penting, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam praktiknya. Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana, terutama di sekolah-sekolah daerah yang belum memiliki akses teknologi memadai (Sanjaya, 2018). Kedua, kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Banyak guru masih kesulitan mengoperasikan perangkat atau aplikasi digital karena minim pelatihan. Ketiga, resistensi terhadap perubahan, di mana sebagian guru merasa nyaman dengan metode konvensional dan enggan mencoba hal baru (Uno, 2019).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tantangan tersebut dapat diatasi melalui pelatihan berkelanjutan, komunitas belajar guru, serta dukungan kebijakan dari sekolah maupun pemerintah (OECD, 2020). Lingkungan yang mendukung dan kolaboratif dapat mendorong guru untuk lebih berani bereksperimen dalam mendesain media pembelajaran.

7. Dampak Kreativitas Guru terhadap Motivasi Belajar

Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Keller (2010), motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui strategi ARCS: Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Guru yang kreatif mampu menarik perhatian siswa dengan media yang menarik, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, membangun kepercayaan diri melalui tantangan yang sesuai, serta memberikan kepuasan melalui hasil belajar yang bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah. Hal ini membuktikan bahwa media yang dirancang secara kreatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan emosional dan kognitif siswa.

8. Kreativitas Guru dalam Konteks Pendidikan Indonesia

Dalam konteks Indonesia, kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran memiliki peran strategis untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang kompleks. Heterogenitas siswa, keterbatasan fasilitas, serta tantangan globalisasi menuntut guru untuk lebih adaptif dan inovatif (Tilaar, 2012). Pemerintah melalui program Merdeka Belajar juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Guru-guru di Indonesia telah mulai memanfaatkan media digital seperti Canva, Kahoot, dan Google Classroom untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Namun, upaya ini masih perlu diperluas agar seluruh guru memiliki kesempatan yang sama dalam mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu, dukungan kebijakan dan pelatihan yang merata sangat dibutuhkan agar kreativitas guru tidak hanya menjadi inisiatif individu, tetapi juga budaya dalam sistem pendidikan nasional (Kemendikbudristek, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Studi pustaka dipilih karena fokus penelitian adalah menelaah, mengkritisi, dan mengintegrasikan berbagai sumber literatur yang relevan terkait kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Menurut Zed (2014), studi pustaka merupakan teknik penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber tertulis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai suatu topik.

Tahapan penelitian ini meliputi:

1. Identifikasi literatur: peneliti mengumpulkan buku, jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, serta dokumen kebijakan terkait kreativitas guru dan media pembelajaran.
2. Klasifikasi data: sumber literatur dikategorikan ke dalam beberapa tema, seperti teori kreativitas, peran guru, model pembelajaran, tantangan, serta implementasi dalam konteks Indonesia.
3. Analisis data: peneliti melakukan analisis deskriptif kualitatif dengan membandingkan, menyintesis, dan menghubungkan berbagai pendapat ahli maupun hasil penelitian terdahulu.
4. Penyusunan laporan: hasil analisis dituangkan dalam bentuk artikel ilmiah yang sistematis.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai peran kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif (Creswell, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, ditemukan beberapa hasil utama: Kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap efektivitas media pembelajaran. Guru yang kreatif mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa melalui visualisasi, simulasi, atau aplikasi digital (Munandar, 2016). Media kreatif terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Susilowati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar serta hasil akademik siswa secara signifikan. Tantangan utama guru adalah keterbatasan sarana, kompetensi teknologi, dan waktu. Banyak guru masih kesulitan menggunakan media digital secara maksimal karena kurangnya pelatihan dan fasilitas (Uno, 2019). Dukungan lingkungan sangat diperlukan. Guru yang mendapat dukungan sekolah, kolaborasi rekan sejawat, serta kebijakan pemerintah cenderung lebih berani bereksperimen dan menghasilkan media pembelajaran inovatif (OECD, 2020).

Pembahasan

a. Guru sebagai Inovator Pendidikan

Guru yang kreatif bukan sekadar pengajar, melainkan juga inovator yang mendesain pengalaman belajar bermakna. Misalnya, guru IPA dapat memanfaatkan eksperimen sederhana dari bahan sehari-hari untuk menjelaskan konsep sains. Hal ini tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga membuat siswa merasa lebih dekat dengan materi (Arsyad, 2019).

b. Media Kreatif dalam Era Digital

Perkembangan teknologi membuka peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media berbasis digital. Aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, Canva, atau Learning Management System (LMS) memudahkan guru membuat media yang interaktif. Kreativitas guru terletak pada bagaimana ia mampu memilih aplikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa, bukan hanya mengikuti tren (Mishra & Koehler, 2006).

c. Dampak terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Media pembelajaran yang dirancang kreatif mampu meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan model ARCS dari Keller (2010), di mana guru dapat menarik perhatian, menjaga relevansi materi, menumbuhkan kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan belajar. Dengan demikian, kreativitas guru berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif.

d. Tantangan dan Solusi

Meskipun penting, kreativitas guru sering terhambat oleh keterbatasan. Salah satu solusi adalah kolaborasi antar guru dalam komunitas belajar (teacher learning community). Dengan berbagi media, ide, dan pengalaman, guru dapat saling memperkuat kreativitas. Selain itu, dukungan kebijakan dari sekolah dan pemerintah sangat diperlukan untuk memberikan ruang inovasi yang lebih luas (Tilaar, 2012).

e. Implikasi bagi Pendidikan Indonesia

Dalam konteks Merdeka Belajar, guru dituntut untuk lebih otonom dalam merancang pembelajaran. Kreativitas dalam mendesain media menjadi wujud nyata dari kebebasan tersebut. Jika guru mampu memanfaatkan kreativitasnya secara optimal, maka pembelajaran tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga membangun keterampilan abad 21 yang relevan dengan tantangan global (Kemendikbudristek, 2021).

KESIMPULAN

Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran merupakan faktor penentu keberhasilan proses pendidikan. Media yang dirancang secara kreatif mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Namun, guru masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan fasilitas, keterampilan teknologi, serta beban kerja administratif.

Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, mulai dari pemerintah, sekolah, hingga masyarakat, agar guru memiliki ruang dan sumber daya untuk terus berinovasi. Dengan adanya kolaborasi dan dukungan berkelanjutan, kreativitas guru dapat berkembang dan berkontribusi pada terciptanya pendidikan yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design: Principles and Applications*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Los Angeles: SAGE.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jakarta: Rineka Cipta.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Kemendikbudristek. (2021). *Merdeka Belajar: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- OECD. (2020). *Teachers and Leaders in Schools: OECD Reviews of Evaluation and Assessment in Education*. Paris: OECD Publishing.

- PuenteDura, R. (2010). SAMR Model: Transformation, Technology, and Education. Retrieved from <http://hippasus.com/rpweblog>
- Sanjaya, W. (2018). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.
- Susilowati, E. (2020). Pengaruh media interaktif berbasis teknologi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 115–124.
- Tilaar, H. A. R. (2012). Kebijakan Pendidikan: Kajian Teoritis dan Analisis Praktis.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass.
- Uno, H. B. (2019). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zed, M. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor.