

GURU KREATIF DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI MI MA'ARIF NU 01 BUNGKANEL

Rodiyatun, Tutuk Ningsih
Institusi/lembaga Penulis (¹PGMI Pascasarjana UIN Saizu Purwokerto)
Institusi / lembaga Penulis (² UIN Saizu Purwokerto)
Alamat e-mail : (¹ rodiyatunpurbalingga@gmail.com), Alamat e-mail :
²tutukningsih@uinsaizu.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to describe teachers' creativity in developing social studies learning media at MI Ma'arif NU 01 Bungkanel and to analyze its impact on students' learning processes and outcomes. The research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, involving social studies teachers, the principal, and students as research subjects. The findings reveal that teachers are able to develop creative learning media despite limited facilities. Teachers utilized simple media such as hand-drawn maps, real objects, village miniatures, and buying selling simulations to present social studies material in a more concrete and engaging way. This creativity significantly enhanced students' motivation, engagement, and comprehension of the subject matter. Moreover, the principal's support and a conducive school culture encouraged teachers to continuously innovate. These findings are consistent with Edgar Dale's Cone of Experience, Piaget's constructivism, Dewey's learning by doing, and Bloom's taxonomy of learning domains. The study concludes that teachers' creativity in developing learning media is a key factor in creating active, interactive, and meaningful social studies learning for elementary madrasah students.

Keywords: *Creative teacher, learning media, social studies, MI Ma'arif NU 01 Bungkanel*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 01 Bungkanel, serta menganalisis dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dengan guru IPS, kepala madrasah, serta siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan media pembelajaran kreatif

meskipun dalam kondisi keterbatasan fasilitas. Guru menggunakan media sederhana seperti peta manual, benda nyata, miniatur desa, serta simulasi jual beli untuk menjelaskan materi IPS agar lebih konkret dan menarik. Kreativitas ini terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi. Dukungan kepala madrasah dan budaya sekolah yang kondusif turut mendorong guru untuk terus berinovasi. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, konstruktivisme Piaget, konsep learning by doing Dewey, serta ranah belajar Bloom. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa madrasah ibtidaiyah.

Kata kunci: Guru kreatif, media pembelajaran, IPS, MI Ma'arif NU 01 Bungkel

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya adalah peran guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran (Fitriyani dkk., 2021). Guru bukan hanya sekadar penyampai materi, melainkan juga fasilitator, motivator, dan inovator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik (Aprilyada dkk., 2023). Dalam konteks ini, kreativitas guru menjadi sebuah kebutuhan mendasar agar pembelajaran tidak hanya bersifat monoton, tetapi mampu menghadirkan pengalaman belajar

yang inspiratif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Terlebih lagi, pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, guru dituntut untuk terus mengembangkan diri agar mampu menyesuaikan strategi, metode, serta media pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas (Herwina dkk., 2025).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Istiqomah dkk., 2023). IPS tidak hanya mengajarkan tentang konsep-konsep sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan, persatuan, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap

lingkungan sekitar (Istiqomah dkk., 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS seringkali dianggap membosankan karena penyampaian materi masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, bahkan kesulitan menghubungkan materi dengan realitas yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Laela, 2023). Di sinilah kreativitas guru sangat diperlukan, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar materi IPS dapat lebih mudah dipahami serta mampu membangkitkan semangat belajar siswa (Murni dkk., 2023).

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif merupakan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu yang menjembatani pesan dari guru kepada siswa sehingga lebih konkret, mudah dicerna, dan menarik minat. Dalam konteks pembelajaran IPS, media kreatif dapat berupa peta interaktif, gambar, video dokumenter, komik edukatif, permainan edukatif,

hingga pemanfaatan teknologi digital (Murni dkk., 2023). Dengan memanfaatkan media tersebut, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui pengamatan, diskusi, simulasi, maupun praktik langsung. Penggunaan media yang kreatif tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami materi secara lebih mendalam (Salma & Nurlina, 2024).

MI Ma'arif NU 01 Bungkel sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar berbasis keagamaan memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPS. Para guru di madrasah ini dihadapkan pada tantangan bagaimana menyajikan materi yang cukup kompleks dengan cara yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Hal ini tentu membutuhkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan materi, tetapi juga kontekstual dengan kehidupan siswa

di lingkungan sekitar. Misalnya, dalam mempelajari topik tentang lingkungan sosial, guru dapat mengajak siswa untuk membuat miniatur desa atau menggunakan peta wilayah setempat sebagai bahan belajar. Pendekatan seperti ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih bermakna, tetapi juga memperkuat keterikatan siswa dengan budaya serta realitas sosial di lingkungannya.

Kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran di MI Ma'arif NU 01 Bungkel juga selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, partisipatif, dan kontekstual. Guru dituntut untuk tidak hanya fokus pada pencapaian kognitif siswa, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan abad 21, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan. Melalui pengembangan media pembelajaran yang kreatif, siswa diajak untuk lebih aktif mengeksplorasi pengetahuan, membangun rasa ingin tahu, serta melatih kemampuan problem solving. Guru yang kreatif tidak hanya sekadar menghadirkan media dari luar, tetapi juga mampu memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan

sekolah maupun masyarakat sekitar sebagai bahan ajar. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, melainkan sebagai sarana untuk memahami realitas sosial dan membangun kesadaran kebangsaan sejak dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dipahami bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 01 Bungkel. Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap kritis, rasa ingin tahu, serta kepedulian sosial yang menjadi bekal penting dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, kajian tentang peran guru kreatif dalam pengembangan media pembelajaran IPS di madrasah ini menjadi relevan dan urgen untuk dilakukan, guna memberikan gambaran nyata tentang strategi, tantangan, serta dampak yang dihasilkan dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS, yang tidak dapat diukur secara kuantitatif semata, melainkan harus dipahami melalui pengalaman, interaksi, serta praktik nyata di lapangan (Sugiyono, 2013). Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali makna dari setiap fenomena, menganalisis konteks yang melatarbelakanginya, serta memahami peran guru secara lebih komprehensif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata dan mendalam tentang strategi serta inovasi yang dilakukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di MI Ma'arif NU 01 Bungkel.

Lokasi penelitian ditetapkan di MI Ma'arif NU 01 Bungkel, sebuah madrasah ibtidaiyah yang berada di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada

pertimbangan bahwa madrasah tersebut memiliki karakteristik yang khas, baik dari segi latar belakang peserta didik, budaya sekolah, maupun komitmen para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di samping itu, MI Ma'arif NU 01 Bungkel juga menghadapi tantangan yang cukup besar dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif di tengah keterbatasan sarana dan prasarana, sehingga menjadi lahan yang relevan untuk diteliti.

Subjek penelitian adalah para guru yang mengajar mata pelajaran IPS di MI Ma'arif NU 01 Bungkel, serta kepala madrasah sebagai pihak yang berperan dalam memberikan kebijakan dan dukungan terhadap pengembangan pembelajaran. Selain itu, siswa juga dijadikan informan pendukung untuk mengetahui bagaimana persepsi mereka terhadap penggunaan media pembelajaran kreatif yang dikembangkan oleh guru. Dengan melibatkan berbagai pihak, peneliti dapat memperoleh data yang lebih kaya dan beragam sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai fenomena yang diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu

observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran IPS di kelas, khususnya bagaimana guru merancang, menggunakan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru IPS, kepala madrasah, serta beberapa siswa yang dipilih secara purposif untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, strategi, dan pandangan mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi meliputi pengumpulan data berupa perangkat pembelajaran, catatan guru, foto kegiatan, serta dokumen sekolah yang relevan dengan penelitian. Ketiga teknik ini saling melengkapi sehingga data yang diperoleh lebih akurat, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri, yang berperan sebagai pengumpul, pengolah, sekaligus penganalisis data. Untuk mendukung proses penelitian, peneliti juga menggunakan pedoman wawancara, lembar observasi, dan format dokumentasi sebagai instrumen bantu. Selama proses penelitian,

peneliti berusaha menjaga objektivitas dengan tetap memperhatikan etika penelitian, seperti menjaga kerahasiaan identitas informan dan meminta izin kepada pihak madrasah sebelum melakukan kegiatan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dengan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah dan menyaring data yang relevan dengan fokus penelitian, sementara penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang terstruktur sehingga memudahkan pemahaman. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menafsirkan data yang telah disajikan, menghubungkannya dengan teori, serta menarik makna dari temuan di lapangan. Selama proses analisis, peneliti juga melakukan verifikasi secara berulang agar kesimpulan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan data yang diperoleh.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber, triangulasi teknik, maupun

triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru, kepala madrasah, dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi waktu dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi. Dengan penerapan triangulasi ini, data yang diperoleh diharapkan lebih valid, reliabel, serta mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran IPS.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk menggali fenomena secara mendalam dan menyeluruh, sehingga dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai bagaimana guru di MI Ma'arif NU 01 Bungkel mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran IPS, tantangan yang mereka hadapi, serta dampaknya terhadap proses belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di MI Ma'arif NU 01 Bungkel, diperoleh gambaran bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS merupakan aspek yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini menemukan empat aspek utama terkait kreativitas guru, yaitu: (1) pemanfaatan media sederhana berbasis lingkungan sekitar, (2) peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa melalui media kreatif, (3) dukungan lingkungan sekolah terhadap inovasi guru, serta (4) dampak kreativitas guru terhadap capaian hasil belajar siswa. Keempat temuan ini dijelaskan secara rinci berikut:

1. Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Sederhana dari Lingkungan Sekitar

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru IPS di MI Ma'arif NU 01 Bungkel sangat terbiasa memanfaatkan sumber daya lokal sebagai media pembelajaran. Misalnya, ketika membahas topik tentang kegiatan ekonomi, guru

menggambar peta desa Bungkanel secara manual, kemudian meminta siswa menandai lokasi-lokasi penting seperti pasar, sawah, dan toko kelontong. Guru juga memanfaatkan benda nyata seperti beras, gula, sayuran, bahkan permainan tradisional yang ada di desa untuk menjelaskan materi tentang perdagangan dan interaksi sosial. Dalam beberapa kesempatan, guru mengajak siswa membuat miniatur desa dengan menggunakan kardus dan tanah liat.

Pendekatan ini terbukti efektif, karena siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga mengalami dan melihat langsung realitas sosial yang ada di sekitar mereka. Guru tidak terpaku pada media digital atau perangkat canggih yang seringkali tidak tersedia, tetapi memanfaatkan potensi lokal secara kreatif untuk menghidupkan pembelajaran.

Temuan ini dapat dikaitkan dengan teori Edgar Dale (Cone of Experience) yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang

konkret akan lebih mudah diingat dan dipahami dibandingkan dengan pengalaman belajar yang hanya bersifat verbal atau abstrak (Ruiz Carrillo & Estrevel Rivera, 2010). Selain itu, hal ini juga sesuai dengan teori Jerome Bruner yang menekankan pentingnya representasi enaktif (melalui benda nyata) sebelum siswa dapat memahami representasi simbolik (konsep abstrak) (Bruner, 1991). Dengan kata lain, kreativitas guru di MI Ma'arif NU 01 Bungkanel berhasil menjembatani konsep abstrak IPS dengan realitas konkret yang dekat dengan kehidupan siswa.

2. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa melalui Media Kreatif

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih senang dan bersemangat ketika belajar IPS menggunakan media kreatif, seperti simulasi jual-beli, permainan edukatif, atau video pendek tentang kegiatan masyarakat. Dalam satu pembelajaran, guru mengajak siswa bermain peran sebagai pedagang dan pembeli di dalam

kelas dengan membawa barang-barang sederhana. Siswa terlihat antusias, saling berinteraksi, dan memahami proses transaksi dengan cara yang menyenangkan.

Dari sisi observasi, terlihat bahwa penggunaan media kreatif mampu mengurangi kebosanan siswa. Mereka lebih aktif bertanya, lebih berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan keterlibatan tinggi dalam diskusi kelompok. Hal ini juga berdampak positif terhadap kedisiplinan siswa, karena ketika media yang digunakan menarik, siswa lebih fokus dan jarang melakukan perilaku menyimpang.

Temuan ini sesuai dengan teori John Dewey tentang *learning by doing*, yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam prosesnya (Dewey, 1974). Selain itu, hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, di mana pengetahuan dibangun oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan, bukan semata-mata dipindahkan dari guru (Piaget, 2003). Lebih jauh, motivasi yang meningkat juga dapat dijelaskan

dengan teori motivasi belajar menurut Keller (ARCS Model), yang menyebutkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh empat faktor: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan) (Kotler & Keller, 2014). Kreativitas guru dalam menggunakan media nyata berhasil menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka, meningkatkan rasa percaya diri dalam berpartisipasi, serta memberikan kepuasan dalam belajar (Sastradiharja dkk., 2022).

3. Dukungan Lingkungan Sekolah terhadap Kreativitas Guru

Penelitian juga menemukan bahwa peran kepala madrasah dan budaya sekolah di MI Ma'arif NU 01 Bungkel memberikan pengaruh signifikan terhadap kreativitas guru. Meskipun fasilitas teknologi terbatas, kepala madrasah selalu mendorong guru untuk berinovasi dan tidak bergantung sepenuhnya pada sarana modern. Guru diberikan kebebasan untuk bereksperimen,

menggunakan metode, strategi, maupun media yang dianggap sesuai dengan kondisi siswa.

Kepala madrasah juga sering memberikan apresiasi terhadap guru yang berhasil menghadirkan pembelajaran kreatif. Budaya saling mendukung antar-guru menjadikan lingkungan sekolah kondusif untuk tumbuhnya inovasi. Misalnya, guru IPS sering berdiskusi dengan guru mata pelajaran lain untuk mencari ide media pembelajaran yang lebih variatif (Wijayanti, 2024).

Temuan ini dapat dikaitkan dengan teori Edgar Schein tentang budaya organisasi, yang menyatakan bahwa budaya dan iklim organisasi memengaruhi perilaku individu di dalamnya. Ketika budaya sekolah mendukung kreativitas, guru terdorong untuk lebih berani bereksperimen (Schein, 2010). Selain itu, hal ini sejalan dengan teori Herzberg tentang Two-Factor Motivation Theory, di mana faktor motivator berupa pengakuan, apresiasi, dan dukungan dari pimpinan dapat meningkatkan semangat kerja guru (Herzberg, 2005). Dukungan

kepala madrasah juga mencerminkan prinsip distributive leadership dalam manajemen pendidikan, yang menekankan pentingnya kolaborasi dan pemberian ruang inovasi kepada guru (Wulandari dkk., 2024).

4. Dampak Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

Dokumentasi hasil belajar siswa memperlihatkan bahwa kelas-kelas yang menggunakan media kreatif menunjukkan peningkatan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat, mampu menghubungkan konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan perkembangan sikap sosial yang positif, seperti kejujuran, kerja sama, dan rasa tanggung jawab (Anggraeni dkk., 2023).

Sebagai contoh, dalam simulasi jual-beli, siswa tidak hanya memahami konsep ekonomi, tetapi juga belajar untuk bersikap jujur dalam bertransaksi. Pada pembelajaran tentang lingkungan sosial, siswa dilibatkan

dalam diskusi kelompok dengan media gambar desa, sehingga mereka belajar pentingnya kerja sama dalam masyarakat. Artinya, media kreatif yang digunakan guru mampu menumbuhkan aspek kognitif, afektif, sekaligus psikomotorik siswa.

Temuan ini sesuai dengan taksonomi Bloom, yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Krathwohl, 2002). Kreativitas guru dalam mengembangkan media IPS terbukti tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap sosial dan keterampilan praktis siswa. Selain itu, hal ini relevan dengan konsep Multiple Intelligences Howard Gardner, di mana setiap siswa memiliki potensi kecerdasan yang berbeda, seperti kecerdasan linguistik, spasial, interpersonal, dan kinestetik (Gardner, 1993). Media kreatif memungkinkan guru untuk menstimulasi beragam kecerdasan tersebut secara bersamaan.

E. Kesimpulan

Dari keempat temuan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU 01 Bungkel memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran. Kreativitas guru tercermin dalam kemampuan mereka memanfaatkan potensi lokal, menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, serta membangkitkan motivasi siswa meskipun dengan keterbatasan sarana. Dukungan kepala madrasah dan budaya sekolah menjadi faktor pendorong penting, sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Putri dkk., 2024).

Jika dikaitkan dengan teori para ahli, penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang efektif harus mengintegrasikan pengalaman konkret (Dale, Bruner), keterlibatan aktif siswa (Dewey, Piaget, Keller), dukungan organisasi (Schein, Herzberg), serta pencapaian hasil belajar yang komprehensif (Bloom, Gardner). Dengan demikian, kreativitas guru bukan hanya menjadi pelengkap, melainkan inti dari keberhasilan pembelajaran IPS di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22.
- Aprilyada, G., Zidan, M. A., Nurlia, N., Ainunisa, R. A., & Widi, W. W. (2023). Peran kajian pustaka dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165–173.
- Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21. <https://doi.org/10.1086/448619>
- Dewey, J. (1974). *John Dewey on education: Selected writings*.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic Books/Hachette Book Group.
- Herwina, H., Rahayu, S., Herlinda, S., & Artamevia, F. (2025). Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Media Loose Part terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 7(1), 53–65.
- Herzberg, F. (2005). Motivation-Hygiene Theory. Dalam *Organizational Behavior* 1. Routledge.
- Istiqomah, A. N. I., Anggraeni, F. T. A., Lestari, W. L., & Puji, W. T. P. U. T. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot: Indonesia. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10–18.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2014). *Philip Kotler*. Astromax Entertainment.
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2
- Laela, N. (2023). Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU Ajibarang Kulon. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 61–77.
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128.

- Piaget, J. (2003). Part I: Cognitive Development in Children—Piaget Development and Learning. *Journal of research in science teaching*, 40. <https://eric.ed.gov/?id=ej773455>
- Putri, S. K., Anisah, A. S., Holis, A., & Komariah, I. (2024). Implementasi Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Kualitatif Deskriptif Di Kelas V SD IT Atmaliah Sukawening Garut). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 4220–4246.
- Ruiz Carrillo, E., & Estrevel Rivera, L. B. (2010). Vigotsky: La escuela y la subjetividad. *Pensamiento psicológico*, 8(15), 135–146.
- Salma, S., & Nurlina, N. (2024). Strategi manajemen pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas seni anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 65–74.
- Sastradiharja, E. J., Tanrere, S. B., & Dzulfah, F. (2022). Pengaruh Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dan Model Supervisi Klinis Terhadap Kreativitas Mengajar Guru. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 1083–1104.
- Schein, E. H. (2010). *Organizational Culture and Leadership*. John Wiley & Sons.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Wijayanti, C. M. (2024). *Analisis Kemampuan Kreativitas dan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Harapan Bunda Purwokerto* [Master's Thesis, Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)].
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., Apriel, N. L., & Dela, D. (2024). Analisis kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran Ips di Mi Munawariyah Palembang. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 3(01), 26–40.