



## KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHA DHARMA LOKA

Dhita Darani<sup>1</sup>, Partono Nyanasuryanadi<sup>2</sup>, Eko Prasetyo<sup>3</sup>

STIAB Smaratungga Boyolali

<sup>1</sup>dhita2019@sekha.kemenag.go.id, <sup>2</sup>psnadi@samaratungga.ac.id, <sup>3</sup>ekoprasetyo@samaratungga.ac.id

**Riwayat Artikel:**

*Diterima: 16 Agustus 2023*

*Direvisi: 27 Oktober 2023*

*Diterbitkan: 31 Desember 2023*

**Doi:** 10.53565/abip.v9i2.900

### **Abstract**

*This study aims to explore the creativity approaches and strategies used by teachers in the learning process, as well as to analyse the factors that cause students' lack of enthusiasm. The research subjects were teachers at Dharma Loka Buddhist Sunday School. The research method used is qualitative with an IPA (Interpretative Phenomenological Analysis) approach. SMB teachers can generate students' enthusiasm through creative strategies in learning, creative activities, the use of creative technology, and the combination of art and creativity that can encourage students' enthusiasm for learning. Creative learning design enhances and promotes students' understanding. Teachers understand the characteristics of students, especially their enthusiasm and passion for learning. The essence of teacher creativity lies in the teacher's thinking in the development of children adjusting each character that children have by showing attention and forms of support as a teacher's appreciation of his students.*

**Keywords:** *Teacher's Creativity, Learning Enthusiasm, Buddhist Sunday School*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pendekatan dan strategi kreativitas yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya antusiasme siswa. Subjek penelitian adalah guru di Sekolah Minggu Buddha Dharma Loka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan IPA (*Interpretative Phenomenological Analysis*). Guru SMB dapat membangkitkan antusiasme siswa melalui strategi kreatif dalam pembelajaran, aktivitas kreatif, penggunaan teknologi kreatif, serta penggabungan antara seni dan kreatif yang dapat mendorong semangat belajar siswa. Rancangan pembelajaran yang kreatif meningkatkan dan mendorong pemahaman siswa. Guru memahami karakteristik siswa, terutama semangat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Inti dari kreativitas guru terdapat pada pemikiran guru dalam perkembangan anak penyesuaian setiap karakter yang dimiliki anak dengan menunjukkan perhatian dan bentuk-bentuk dukungan sebagai apresiasi seorang guru terhadap anak didiknya.

**Kata kunci:** Kreativitas Guru, Antusiasme Belajar, Sekolah Minggu Buddha

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di sekolah minggu Buddha Dharma Loka menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Didukung kurangnya semangat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran terutama pada penyampaian materi. Guru dituntut harus lebih kreatif agar dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa mudah bosan. Penting bagi guru untuk memperhatikan perkembangan kurikulum dan standar pendidikan yang nantinya dapat mengintegrasikan dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, aman, menarik dan nyaman bagi siswa dalam pembelajaran (Hapudin, 2021). Kesulitan guru dalam menyampaikan materi agar relevan dalam pembelajaran. Relevan yang dimaksud yaitu dapat terhubung dengan topik yang akan disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah minggu Buddha Dharma Loka melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti masih tergolong belum relevan dalam pemilihan materi pembelajaran. Keterbatasan bahan ajar yang dimiliki oleh guru yaitu masih menggunakan kurikulum sekolah minggu Buddha yang lama.

Kurikulum yang merupakan rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, bahan kajian, dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Kurikulum sangatlah penting bagi guru untuk mendukung proses belajar mengajar agar memenuhi standar pembelajaran. Kurikulum SMB memuat beberapa hal penting yaitu pengembangan fisik, pengembangan sosial dan moralitas, pengembangan mental dan pengembangan pengetahuan (Suherman et al., 2022). Siswa sekolah minggu Buddha Dharma Loka menunjukkan respon yang kurang bersemangat pada saat penyampaian materi pembelajaran oleh guru di minggu pertama. Saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang fokus sehingga tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran karena siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih rendahnya konsentrasi dari beberapa siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat memicu siswanya agar lebih antusias dan bisa konsentrasi.

Hasil penelitian terkait kreativitas guru dalam meningkatkan antusiasme siswa cukup banyak ditemukan. Salah satu penelitian yang hasilnya relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa guru kreatif merupakan guru yang mampu mengembangkan keterampilan hidup, meningkatkan nilai dan membangun sikap profesional dengan menyesuaikan era globalisasi (Fitriyani et al., 2021). Penelitian tersebut diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan penelitian ini diterapkan pada Pendidikan non formal yaitu Sekolah Minggu Buddha. Melalui hasil penelitian yang sama menggambarkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, diharapkan dengan adanya kreativitas guru dapat mempengaruhi siswa agar lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Peningkatan antusiasme siswa melalui kreativitas guru juga didukung oleh temuan (Muslim et al., 2021) yang menyatakan bahwa kreativitas guru dan interaksi guru dalam pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19. Pada penelitian muslim, terbukti kreativitas guru dan interaksi terhadap siswa dalam proses pembelajaran secara daring berjalan dengan baik maka minat belajar siswa semakin baik karena kreativitas menjadi salah satu cara dalam mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran. Pentingnya kreativitas guru dalam membimbing siswanya yaitu

sebagai salah satu hal yang berpengaruh pada peningkatan mutu dan hasil belajar siswa (Yara & Taufik, 2021).

Kreativitas guru penting dalam mendorong siswa agar lebih aktif dan konsentrasi merupakan hal yang menarik dan perlu diteliti dalam “Upaya guru dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah minggu Buddha Dharma Loka”. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menemukan dan menciptakan suatu karya baru, dengan menggunakan cara-cara baru, model baru yang berguna bagi semuanya termasuk diri sendiri (Oktiani, 2017). Cara maupun model baru yang diterapkan dapat bersifat kreatif dan inovatif sehingga dapat berdampak langsung terhadap respon, baik secara positif atau negative. Penggunaan model secara tepat dan bervariasi diharapkan dapat menstimulasi dan menumbuhkan minat yang baik. Kreativitas dapat membentuk proses mental yang melibatkan munculnya gagasan baru dan berguna sebagai kunci untuk berorientasi dengan efektifnya proses pembelajaran. Berfokus pada proses pembelajaran yang menyenangkan dapat menghasilkan kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan mencapai tujuan Pendidikan yang optimal (Jufni, 2015).

Kreativitas pembelajaran mengutamakan dua hal penting yaitu manajemen dan penggunaan media atau fasilitas yang ada di lingkungan pembelajaran. Manajemen pembelajaran meliputi kurikulum dan rencana persiapan pembelajaran, sedangkan media yang terkait yaitu terkait pada fasilitas yang mendukung pembelajaran (Oktiani, 2017). Beberapa hal yang dapat dilihat dari kreativitas guru yaitu kreativitas dalam menyajikan pembelajaran yang imajinatif, bervariasi, dan menilai, kreativitas guru dalam penerapan metode yang kreatif, dan yang terakhir yaitu kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif (Humaidi & Sain, 2020). Kemampuan dalam pemikiran yang tidak mengalami hambatan merupakan pemikiran yang kreatif, sehingga dalam menghadapi masalah dapat teratasi dengan menggunakan cara yang menarik dan terbaru (Istiqomah, 2017). Kreativitas diartikan sebagai pemikiran seseorang yang variative dalam pemanfaatan media yang tersedia dengan maksimal sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang memuaskan (Arifin, 2021).

Antusiasme diartikan sebagai suatu sikap keuletan dalam diri seseorang, sikap siap dalam melaksanakan tugas dengan rasa semangat yang muncul tanpa adanya keterpaksaan sehingga muncul adanya kerjasama yang baik antar individu (Kurniawan et al., 2021). Beberapa hal yang dapat mempengaruhi antusiasme agar tumbuh yaitu salah satunya kreatif, dengan adanya kreatif yang pada dasarnya dapat menciptakan hal baru dan menarik sehingga dapat membangun sikap aktif dan cepat tanggap (Amiluddin & Sugiman, 2016). Adapun beberapa faktor antusiasme belajar yaitu pengelolaan kegiatan pembelajaran yang hidup dan penuh semangat, penjelasan mengenai tujuan untuk memperjelas manfaat dan mutu dalam pembelajaran, dan yang terakhir yaitu bentuk apresiasi yang diberikan sangat memicu semangat dan antusias para siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pemahaman fenomena yang dialami oleh subyek secara keseluruhan (Umar & Choiri, 2019). Secara tertentu, teknik analisis data yang diterapkan peneliti yaitu Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) (Smith & Larkin, 2009). IPA dikembangkan oleh Jonathan A. Smith pada pertengahan era 1990-an

dan diciptakan pertama lalu berkembang dalam ranah kajian psikologi. Rancangan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang kondisi nyata proses pembelajaran sekolah minggu Buddha Dharma Loka yang berkaitan dengan antusiasme belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan langkah-langkah: pertama pengumpulan data dengan cara observasi yaitu pengamatan secara langsung kegiatan yang terjadi di lapangan. Kedua pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, untuk menggali data sebanyak mungkin tentang topik atau fenomena yang berbeda (Strydom, 2013; Rusmiyati & Setyaningsih, 2020).

Tempat penelitian ini di Desa Sidoharum Kec. Sempor, Kab. Kebumen. Narasumber dari penelitian ini adalah guru SMB Dharma Loka, informan dipilih dengan mempertimbangkan keterkaitan dengan tujuan penelitian. Objek penelitian ini yaitu kreativitas guru dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa SMB Dharma Loka.

Proses analisa data menurut IPA dilakukan menggunakan siklus induktif dan berputar dengan langkah-langkah analisis; (1) Membaca berulang Transkrip yang berfokus pada subjek dan data yang tersedia; (2) Pencatatan Awal yaitu hasil dari transkripsi ditandai dengan kode nomor-nomor, digunakan sebagai acuan analisis data memuat 3 jenis komentar yaitu komentar deskriptif, komentar linguistik, komentar konseptual; (3) Mengembangkan Tema Emergen (Emergent Themes) untuk menyusun tema emergen yaitu suatu tahap pemahaman peneliti secara lebih nyata terhadap pembicaraan subjek; (4) Pencarian hubungan antar tema emergen/ menyusun tema superordinat pada langkah ini semua tema disusun sesuai urutan kronologis, lalu dicari pola dan keterkaitannya; (5) Melanjutkan ke Subjek yaitu langkah untuk mengulang tahap dari awal bagi subjek kedua dan seterusnya.

Langkah-langkah teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Mengorganisasikan data yang diperoleh data wawancara dan observasi secara sistematis dan selengkap yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan dan menyimpan data tersebut. (2) Melakukan koding dalam materi yang telah diperoleh. Koding bertujuan untuk bisa mengorganisasikan agar lebih sistematis secara lengkap dan detail sehingga bisa menumbuhkan gambaran tentang tema yang dipelajari. (3) Melakukan pemahaman konseptual data untuk mengarah pada kemampuan memperoleh insight, memberi makna data, memahami dan memilih data yang esensial. (4) Membuat kesimpulan sementara yang bertujuan memperjelas tema dan pola yang ditemukan dari data (5) Menumbuhkan interpretasi data melalui konteks pemahaman diri, pemahaman yang kritis dan pemahaman teoritis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Strategi Kreativitas dalam Pembelajaran***

Metode pembelajaran yang digunakan guru SMB Dharma Loka yaitu pembelajaran berbasis ceramah sebagai metode utama penyampaian materi kepada siswa dan menyesuaikan pembelajaran dengan buku yang digunakan. Penggunaan metode pembelajaran yang membantu siswa menggali lebih dalam untuk memahami materi pada proses pembelajaran. Meningkatkan minat belajar siswa, dengan menerapkan metode pembelajaran pertanyaan berhadiah. Secara keseluruhan pembelajaran menghadirkan variasi metode pengajaran dengan menggabungkan metode ceramah, pertanyaan berhadiah, serta penerapan strategi yang berkaitan dengan pemberian penghargaan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Peningkatan keterampilan mengajar, khususnya keterampilan menggunakan berbagai metode pengajaran

yang baik dan berorientasi, harus melakukan upaya peningkatan mutu pengajaran (Adawiyah, 2021).

Aktivitas kreatif yang dilakukan dalam konteks pembelajaran yaitu diantaranya; (1) Kegiatan kuis berhadiah dengan nominal tertentu sebagai hadiahnya, yang ditentukan sesuai dengan tingkat kesulitan soal dan antusiasme siswa. Pertanyaan yang lebih mudah akan memberikan hadiah yang lebih kecil, sementara siswa yang kurang antusias dapat menerima hadiah yang lebih besar untuk memotivasi siswa, (2) Aktivitas lainnya yaitu sesi menonton film, mendengarkan lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperjelas konsep yang diajarkan secara menarik dan menyenangkan, (3) Menyelenggarakan permainan gerakan kolektif untuk menciptakan solidaritas di antara siswa dan melatih keterampilan diskusi. (4) Bermain peran dengan topik cerita Buddhis yang diterapkan dengan role-play untuk mengajarkan nilai-nilai Buddhis dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Partisipasi siswa terutama secara emosional dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa tidak mudah bosan (Mukaromah et al., 2018).

Kreativitas siswa berperan dalam mendorong setiap proses pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa untuk dimanfaatkan sebaik-baiknya guna menciptakan suasana yang menyenangkan. Kreativitas guru Sekolah Minggu Buddha Dharma Loka Secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Memberi kebebasan kepada siswa untuk memilih kegiatan tertentu dari berbagai pilihan yang disediakan guna mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran, 2) Memberi ruang untuk menyampaikan pendapat dan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat, ide, atau kesukaannya tentang kegiatan yang akan dilakukan, 3) Memberikan kebebasan memilih dan berekspresi, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas dan lebih mudah mengidentifikasi preferensi pribadi mereka dengan materi yang dipelajari, 4) Menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan berpusat pada siswa dimana keputusan partisipasi siswa dihargai dan diakui dalam proses belajar-mengajar. Pendekatan inovatif guru mendorong partisipasi aktif siswa, menghargai pendapat siswa, menciptakan ruang untuk kreativitas, menciptakan lingkungan belajar yang holistik, dan berpusat pada siswa. Dengan rutin melakukan kegiatan kreatif ini, diharapkan siswa akan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan terus mengembangkan kreativitas berpikir kritisnya. Menerapkan strategi pembelajaran inovatif secara konsisten dengan sumber pembelajaran yang memadai (Tohani, 2021).

Antusiasme siswa dari waktu ke waktu dalam diskusi ini, mengatasi tantangan dan mempertahankan semangat belajar siswa dari waktu ke waktu, guru berupaya mengatasi tantangan dan meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan menerapkan pendekatan yang fokus pada peningkatan kualitas pengajaran dan pengembangan siswa. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu review secara berkala terhadap metode pengajaran yang digunakan untuk terus meningkatkan pengetahuannya dengan belajar dari sumber seperti video yang ada di platform YouTube, berfokus pada penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, mengutamakan peningkatan kualitas pembelajaran, motivasi siswa, dan pengembangan siswa secara holistik dan menggabungkan asesmen, peningkatan pengetahuan, dan metode pembelajaran yang menarik dan apresiatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, positif dan berkualitas bagi siswa. Apresiasi dan feedback dari guru dan siswa lainnya juga memberikan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran (Kirana & Badri, 2020).

### ***Pemanfaatan Teknologi Kreatif***

Aplikasi dan perangkat lunak interaktif penggunaan teknologi yang inovatif termasuk perangkat lunak dan aplikasi interaktif dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki pendekatan yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan teknologi yang ada, namun tetap fokus pada tujuan terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna. Pemanfaatan teknologi kreatif dilakukan dengan memanfaatkan laptop, speaker, dan penggunaan koneksi internet. Menggunakan teknologi kreatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, menggabungkan berbagai jenis kegiatan untuk memeriahkan kelas dan meningkatkan pembelajaran. Tujuan dari teknologi kreatif yaitu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Pemanfaatan teknologi informasi dan internet menjadi kebutuhan utama bagi guru dalam menyiapkan perlengkapan sekolah (Syahroni et al., 2020).

Proyek kolaboratif Ini adalah tugas yang dilakukan beberapa siswa untuk berkolaborasi dalam tugas yang diberikan oleh guru, terutama dengan menggunakan teknologi inovatif. Tujuan dari proyek ini untuk berperan dalam merangsang semangat siswa. Proyek kolaboratif dengan membentuk kelompok kerja dengan tim, berpengalaman dalam mengimplementasikan proyek kolaboratif dengan membentuk kelompok kerja dengan tim. Fokus pada kolaborasi, kreativitas, dan pengalaman pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Hasil yang positif melalui kerja sama tim yang baik meskipun tidak melibatkan teknologi inovatif, menunjukkan bahwa dengan kerja sama tim yang baik, hasil proyek dapat mencapai tingkat yang memuaskan. Pentingnya kerjasama dan koordinasi dalam proyek kolaborasi. Contohnya membuat gerakan dan lagu berdasarkan tema pembelajaran, menggunakan video dan lagu animasi yang sudah ditonton, proyek kolaboratif dengan keluarga dalam kerangka pembelajaran ini menciptakan keterlibatan siswa dalam belajar di lingkungan rumah dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih memuaskan dan bermakna. Penggunaan bahan ajar yang kreatif dan efektif dapat mengatasi kepasifan siswa secara tepat untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, serta memungkinkan terjadinya interaksi yang baik antara siswa, siswa dan lingkungannya (Purnami et al., 2022)

Pemanfaatan media secara kreatif menggunakan video pembelajaran dapat diterapkan saat memberikan materi kepada siswa, memperbanyak bahan ajar dan meningkatkan minat siswa, menggunakan layar proyektor untuk menampilkan slide terkait dengan materi pembelajaran, dan per kaya presentasi dengan menyisipkan video terkait terkait topik pembahasan. Dimaksudkan untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi dan memberikan contoh visual yang lebih konkrit kepada siswa. Meningkatkan pemahaman dan menjaga minat siswa dalam penggunaan slide dan video dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pendekatan ini juga akan membuat siswa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menggunakan teknologi proyektor dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih intuitif dan interaktif. Pendekatan ini dapat membantu siswa lebih memahami dan berinteraksi dengan materi yang disajikan. Strategi ini mencerminkan upaya dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektifitas dan daya tarik pembelajaran. Adanya media video dan audiovisual dapat mempermudah belajar siswa dan memotivasi mereka untuk belajar mencapai tujuan belajarnya secara optima (Fitriani & Yudiana, 2022).

Program khusus Ini adalah inisiatif guru menggunakan teknologi, misalnya permainan

pembelajaran atau simulasi, yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Responden pertama mengaku tidak memiliki pengalaman menggunakan teknologi inovatif dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran yang melibatkan simulasi dan kerjasama antar siswa. Pada awalnya dengan membentuk kelompok kecil beranggotakan 4-5 siswa, setiap tim menerima instruksi tentang peran dan tugas yang harus mereka lakukan dalam simulasi, setiap anggota tim berdiskusi bersama untuk menyusun strategi dan menangani situasi dalam simulasi, usai presentasi, kelompok lain menyampaikan apresiasinya atas upaya kelompok lain yang dipresentasikan. Di akhir simulasi guru memberikan penghargaan kepada semua tim yang berprestasi dan memberikan kritik atau saran yang membangun untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan dan kemampuannya. Pendekatan ini menekankan aspek pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, di mana siswa belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari teman sebayanya.. Hasil dari dua pendekatan yang dijelaskan oleh kedua responden memberikan wawasan berharga tentang bagaimana strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kendala saat ini. Kedua responden menyadari pentingnya adaptasi dalam metode pembelajaran, baik dari segi teknologi maupun interaksi sosial. Langkah untuk mengatasi tantangan dan memastikan bahwa pengalaman belajar yang diberikan tetap bermakna dan produktif bagi siswa. Dunia pendidikan yang selalu berubah, kemampuan beradaptasi dan mencari solusi yang sesuai dengan kondisi kebutuhan siswa menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif (Setyani, 2022).

### ***Kreativitas dalam Merancang Aktivitas Pembelajaran***

Elemen kreatif partisipatif dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek yang menonjol adalah pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan memilih dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran menjadi cara menyuarakan pendapat untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan minat atau kesukaan, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mengintegrasikan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari ke dalam topik pembelajaran yang diajarkan, menciptakan makna pembelajaran yang relevan dan dapat dipahami siswa, menggabungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman dunia nyata, siswa dapat melihat relevansi dan manfaat dari apa yang mereka pelajari dan membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik melalui metode ini, siswa dapat dengan mudah menghubungkan teori yang diajarkan dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulan berfokus pada upaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan melibatkan siswa secara positif. Pendapat siswa menjadi semakin penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna (Putro, 2016).

Strategi kreatif Ini merupakan langkah inovatif guru dalam menyesuaikan kegiatan pembelajaran untuk melibatkan siswa dengan kemampuan, keterampilan, dan minat belajar yang beragam. Strategi kreatif dapat dilakukan dengan melakukan berbagai aktivitas secara bersamaan selama proses pembelajaran aktivitas motorik, memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan sesuatu tetapi lebih menciptakan peluang bagi siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensinya, menciptakan lingkungan belajar holistik di mana setiap siswa dapat tumbuh dan berkembang sesuai potensinya, memberikan pilihan dan kebebasan kepada siswa, menyadari pentingnya memahami karakteristik setiap siswa di sekolah minggu, merancang strategi pembelajaran yang memenuhi kebutuhan dan minat siswa yang beragam, menciptakan

lingkungan belajar yang mendukung dan memberdayakan untuk memahami karakteristik siswa. Kesimpulan yaitu menekankan perhatian yang cermat terhadap kebutuhan dan karakteristik individu siswa dalam proses pembelajaran. Memahami kepribadian siswa dan merancang pendekatan yang tepat dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan ini mencerminkan upaya subyek kedua untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan mengenali perbedaan individu siswa. Melalui pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa, berupaya menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, efektif, dan merangsang bagi semua siswa (Yara & Taufik, 2021).

Berpikir kreatif yaitu pola pikir yang memiliki cara baru untuk mendorong pemikiran kreatif siswa dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran dan mampu mempengaruhi siswa untuk berkontribusi dengan ide-ide kreatif. Beberapa langkah yang dilakukan diantaranya yaitu; 1) Menggunakan pertanyaan sebagai alat untuk mendorong pemikiran kreatif dan ide baru pada siswa setelah materi disampaikan. 2) Guru dan siswa bekerja sama untuk meringkas informasi yang telah dipelajari. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam proses menarik kesimpulan dan membantu memantapkan pemahaman mereka tentang materi. 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, menghargai kontribusi mereka, dan menghubungkan materi dengan pengalaman siswa, berharap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. 4) Mendorong partisipasi aktif siswa dengan menghubungkan informasi dengan pengalaman pribadi mereka, merangsang kreativitas dan mengembangkan pemikiran kritis. 5) Melibatkan interaksi aktif antara materi pembelajaran dan siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya mempengaruhi kemajuan akademik siswa tetapi juga membentuk karakter siswa sebagai individu yang aktif dalam setiap tanggung jawabnya (Christanty & Cendana, 2021).

Mengaplikasikan materi pembelajaran dapat diterapkan dengan menerapkan beberapa kegiatan yaitu; 1) permainan kelompok digunakan sebagai alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inklusif, dan imersif. 2) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kata dan urutan kelompok, merangsang kreativitas dan tanggung jawab siswa. 3) Kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan penghargaan terhadap upaya terintegrasi untuk menciptakan lingkungan yang merangsang antusiasme dan keterlibatan siswa. 4) Penggunaan film sebagai sarana pembelajaran menunjukkan bahwa film dapat menyampaikan pesan dan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Tema tersebut menekankan pentingnya menerapkan pelajaran dalam film pada tindakan tertentu seperti membantu orang tua, menyumbang, mempraktikkan toleransi. Hal ini mencerminkan upaya subjek untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mempengaruhi pembentukan kepribadian siswa. Pembelajaran yang dapat menginternalisasikan nilai-nilai kepribadian ke dalam perilaku dan sikap anak dalam kehidupan sehari-hari akan membawa manfaat sepanjang proses pembelajaran (Maryati & Priatna, 2018).

### ***Pengintergrasian Seni dan Kreativitas dalam Pembelajaran***

Kurikulum pembelajaran bertujuan untuk memberikan keleluasaan dalam pelaksanaannya agar dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan serta tempat dan waktu yang terus berkembang menyesuaikan dengan kemampuan dan latar belakang latar belakang peserta didik (Prasetyo & Hamami, 2020). Penafsiran ini menekankan integrasi seni dan kreativitas ke dalam kurikulum untuk menciptakan semangat dan minat siswa yaitu dengan



beberapa cara diantaranya; 1) Menggunakan liburan sebagai kesempatan untuk menyelenggarakan kontes menyanyi dengan lagu-lagu yang terkait dengan perayaan tersebut. 2) Merayakan momen hari besar keagamaan umat Buddha atau Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, tema tersebut menyoroti penggunaan liburan musim panas sebagai kesempatan untuk menggabungkan kegiatan seni dan akademik pada saat-saat penting dalam kehidupan siswa. Tujuan diadakannya lomba ini adalah untuk membangun rasa kebersamaan dan rasa santun dalam masyarakat belajar. Momen ini menunjukkan pemahaman tentang nilai-nilai sosial dan persatuan. 3) Memberikan siswa pilihan kegiatan seni, tema bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan semangat, dan memastikan proses belajar-mengajar tetap bermakna dan efektif. Mengabadikan momen-momen penting dalam kalender budaya dan sejarah, menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi siswa, sekaligus memperkuat nilai-nilai sosial dan artistik di lingkungan sekolah (Oktarila et al., 2023). Pendekatan ini mencerminkan upaya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menarik melalui kegiatan seni.

Jenis seni dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang berhubungan dengan seni dapat diterapkan pada penyampaian materi seperti seni rupa, musik, tari, dan drama. Berbagai bentuk seni yang digunakan dalam pembelajaran, antara lain musik melalui lagu karaoke Buddhis, tari dengan melakukan gerakan, dan memainkan alat musik gamelan. Manfaat dari masing-masing bentuk seni tersebut seperti melatih keterampilan motorik tangan dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Dimaksudkan untuk memberikan berbagai pengalaman berkesenian bagi siswa, sehingga mereka dapat mengenal dan mengapresiasi berbagai jenis seni. Kegiatan seni dapat mengembangkan kemampuan seni, kreativitas dan minatnya, sekaligus merasa terlibat menjadi lebih terlibat dalam keseluruhan proses pembelajaran. Pemanfaatan seni diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, keterampilan motorik dan keterlibatan akademik, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif bagi siswa semua siswa. Selain itu, ada juga rencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif bagi semua siswa. Memilih bentuk seni yang sesuai dengan karakteristik populasi siswa, subjek menginginkan siswa merasa terlibat, tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangun solidaritas, merayakan momen-momen penting dan menumbuhkan bakat siswa. subyek kedua menjelaskan pendekatan yang melibatkan berbagai bentuk seni seperti musik, tari, dan teater dalam pembelajaran.

Ide dan gagasan melalui seni pemikiran dan gagasan baru dari guru dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inklusif melalui seni. Beberapa aspek yang ditekankan dengan mengembangkan minat dan keterampilan dalam seni musik, guru cenderung mengajak siswa untuk berlatih dan belajar memainkan alat musik khususnya gamelan. Melalui latihan dan keikutsertaan dalam kompetisi seni musik, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakat dan keterampilan bermusiknya. Kompetisi menyanyi atau karaoke juga membantu siswa untuk lebih percaya diri dan berkreasi di bidang musik dan mempunyai manfaat psikologis dari kompetisi musik, seperti meningkatkan rasa percaya diri siswa saat tampil di depan orang banyak dan kreatifitas dalam bermusik. Memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi aktif dan merasa terlibat dalam proses pembelajaran melalui seni. Mempelajari seni musik memungkinkan siswa untuk berefleksi, berpikir dan berkarya secara artistik, kreatif dan tentunya berdampak pada diri sendiri dan orang lain dalam mencapai tujuan

belajarnya (Riyadi & Budiman, 2023).

Proyek seni merujuk pada suatu usaha atau inisiatif yang direncanakan dan dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan karya seni atau kegiatan kreatif yang menggabungkan unsur-unsur seni yang berbeda, seperti visual, musik, tari, teater atau bentuk ekspresi artistik lainnya. Proyek seni seringkali melibatkan proses penciptaan, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi atas hasil yang diciptakan. responden pertama menjelaskan tentang proyek seni yang sedang digarapnya, upaya peningkatan keterampilan seni karawitan dilakukan dengan mengatur jadwal latihan pada Kamis malam dan Minggu malam. Program ini dipertimbangkan dengan mempertimbangkan keadaan dan kegiatan siswa di sekolah atau di vihara. Pemahaman dalam proyek seni bersama siswa, temanya melibatkan mereka dalam berbagai kegiatan kreatif, seperti membuat kolase, origami, kerajinan tangan dari barang bekas, menyanyi secara individu dan kelompok, serta berbagai kegiatan seni lainnya. Menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan bakat seni siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam seni yang lebih luas (Indiana, 2019). Melalui kesempatan kreativitas dan ekspresi diri melalui seni, siswa dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan pengalaman belajar yang bermakna dan berharga bagi pertumbuhannya. Keduanya mengakui pentingnya menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa dan momen pembelajaran tertentu. Singkatnya, penggunaan seni dalam pendidikan dapat memiliki banyak efek positif pada perkembangan siswa dalam berbagai aspek. Kondisi belajar yang ideal dapat membuat siswa tertarik untuk memahami materi dan menumbuhkan minat belajar (Apriliani & Radia, 2020).

## KESIMPULAN

Kreativitas para guru SMB Dharma Loka menjadi motivasi untuk memotivasi siswa agar giat belajar sehingga bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar. Semua itu tidak lepas dari faktor-faktor yang mendukung pembelajaran. Guru-guru SMB Dharma Loka pada dasarnya memiliki tekad dan keinginan untuk membangkitkan semangat siswa. Guru SMB Dharma Loka dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menerapkan metode dan strategi inovatif dalam pembelajaran. Pendekatan, metode dan strategi yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa karena ketertarikan siswa terhadap cara yang telah dipaparkan oleh guru. Hakikat kreativitas guru terletak pada kenyataan bahwa guru mencerminkan perkembangan anak dengan menyesuaikan kepribadian anak secara individual dengan menunjukkan minat dan bentuk dukungan seperti penghargaan guru terhadap anak didiknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Amiluddin, R., & Sugiman, S. (2016). Pengaruh problem posing dan PBL terhadap prestasi belajar, dan motivasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.7303>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>

- Arifin, R. (2021). Analisis Pembelajaran Daring pada Sekolah Minggu Buddha di Tangerang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3154–3162. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1219>
- Christanty, Z. J., & Cendana, W. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education UPAYA GURU MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA KELAS K1 DALAM PEMBELAJARAN SYNCHRONOUS. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 3.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Fitriani, N. L. P., & Yudiana, K. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 73–83. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.43386>
- 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. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Hapudin, M. S. (2021). *teori belajar dan pembelajaran* (rendy/miya (ed.); pertama). kencana.
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146–160. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.238>
- Indiana, J. (2019). Keanekaragaman Pengertian Yang Meliputi Ilmu Dan Seni. *TAMUMATRA: Jurnal Seni Petunjukan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.29408/tmmt.v2i1.1519>
- Istiqomah, D. (2017). Kreativitas dan Pengembangannya dalam Perspektif Teori Ernst Kris. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.14421/jga.2017.21-03>
- Jufni, M. dkk. (2015). Kreativitas Guru Pai Dalam Pengembangan Bahan Ajar Di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu. *Jurnal Administrasi Pendidikan : Program Pascasarjana Unsyiah*, 3(4), 64–73.
- Kirana, C. Z., & Badri, A. N. A. (2020). Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3), 175–193. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Kurniawan, A. S., Prastowo, P., Darussalim, & Harahap, L. P. (2021). Antusiasme belajar siswa kelas X ilmu pengetahuan bahasa pada lintas minat biologi di MAN 2 model medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2018). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 333–344. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.322>
- Mirna, W., & -, N. (2022). Adaptasi Model Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Responsif dalam Pembelajaran Menulis Puisi melalui Media Lagu. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i1.3544>
- Mukaromah, D., Sugiyo, & Mulawarman. (2018). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

- ditinjau dari Efikasi Diri dan Self Regulated Learning. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(2), 14–19. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Muslim, A., Amanda, N. R., & Iqbal, M. (2021). Pengaruh Kreativitas Dan Interaksi Guru Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Di Smkn 2 Kuripan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 6(1), 42. <https://doi.org/10.33394/vis.v6i1.4125>
- Oktarila, L., Wardarita, R., & Wardiah, D. (2023). JOTE Volume 4 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 139-145 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Nilai-nilai Moral dan Nilai-nilai Sosial dalam Novel Guru Aini Karya Anadrea Hirata. 4, 139–145.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Prasetyo, A. R., & Hamami, T. (2020). Prinsip-prinsip dalam Pengembangan Kurikulum. *Palapa*, 8(1), 42–55. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.692>
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran,"* 1, 25–31.
- Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 5(1), 40–50. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i1.104>
- Rusmiyati, Setyaningsih, P. (2020). Pendidikan Keagamaan Buddha , Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra. *Pencerahan*, 13(1), 38–51.
- Strydom, H. (2013). An evaluation of the purposes of research in social work. *Social Work (South Africa)*, 49(2), 149–164. <https://doi.org/10.15270/49-2-58>
- Suherman, S., Wijoyo, H., Budoyo, K., Amim, N., & Suryani, S. (2022). Standar Isi Pada Manajemen Kurikulum Lembaga Pendidikan Buddha (Tinjauan Kesiapan Keberadaan Sekolah Minggu Buddha Di Indonesia). *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(3), 124–137. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v6i3.2215>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>
- Tohani, E. (2021). Peningkatan Kompetensi Pengembangan Program Pendidikan Nonformal Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 69–81. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37569>
- Yara, Y.S. & Taufik, M. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349\_6356.
- Zarkasih Putro, K. (2016). APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 16(1), 19–27. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/view/1170>