

Pelatihan *Creative Teaching* untuk Guru: Kolaborasi Kegiatan antara Politeknik Negeri Malang dengan Universiti Sains Malaysia

Isnaini Nur Safitri^{*1}, Zubaidi², Rizky Kurniawan Murtiyanto³, Farika Nikmah⁴, Ahmad Fauzi⁵, Maya Rizki Fauzia⁶, Dhimas Dwi Nugraha Hadistya⁷, Karina Ega Nirwana⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Politeknik Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

*e-mail: admin.pari@polinema.ac.id

Received: 09.10.2025	Revised: 21.10.2025	Accepted: 04.11.2025	Available online: 18.11.2025
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: Elementary and junior high school students today are the alpha generation. They grew up in a sophisticated digital era with widespread access to technology such as smartphones, tablets, and the internet from an early age. Therefore, it is fitting that their teaching refers to innovative models involving technology and interactive learning. This activity is a collaboration between teams from Politeknik Negeri Malang, Universiti Sains Malaysia, and Bakorwil Guru, Tumpang District, Malang Regency, targeting elementary and junior high school teachers. The objective of the activity is to provide creative teaching training. The activity is carried out in several stages, namely discussion, activity implementation, and program sustainability. This training provides teachers with an understanding and experience of creative teaching that is appropriate to the current development of students. The training focuses on how to choose interactive media for learning, project-based assignments, and encouraging students to explore in the practice space. It is hoped that teachers can implement creative teaching and make interactive learning student-centered.

Keywords: students; alpha generation; teachers; creative teaching

Abstrak: Siswa tingkat SD dan SMP di saat ini merupakan generasi alpha. Generasi yang tumbuh di era digital yang canggih dengan akses luas terhadap teknologi seperti *smartphone*, tablet, dan internet sejak usia dini. Sehingga, sudah sepatutnya jika pengajaran yang mereka terima mengacu pada model inovasi yang melibatkan teknologi dan pembelajaran interaktif. Kegiatan ini merupakan kolaborasi antara tim dari Politeknik Negeri Malang, Universiti Sains Malaysia, dan Bakorwil Guru Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, dengan khalayak sasaran adalah guru SD dan SMP. Tujuan kegiatan yaitu memberikan pelatihan *creative teaching*, kegiatan dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu diskusi, pelaksanaan kegiatan dan keberlanjutan program. Pelatihan ini memberikan pemahaman dan pengalaman kepada guru bagaimana *creative teaching* yang sesuai dengan perkembangan siswa saat ini. Pelatihan fokus pada bagaimana memilih media interaktif untuk pembelajaran, tugas berbasis *project*, serta mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam ruang praktik. Harapannya, guru dapat menerapkan *creative teaching* dan menjadikan pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa.

Kata kunci: siswa; generasi alpha; guru; *creative teaching*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan formal yang bertujuan membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, karakter, dan akhlak mulia pada peserta didik, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke pendidikan menengah. Di Indonesia, pendidikan dasar meliputi Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) selama enam tahun, dilanjutkan dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) selama tiga tahun, dan merupakan bagian dari program wajib belajar sembilan tahun.

Pendidikan dasar tidak hanya memberikan pengajaran keterampilan akademik semata (Ixfina & Rohma, 2025). Siswa dikenalkan dengan cakrawala pengetahuan yang luas dan diberi ruang untuk mengembangkan kecintaan pada pembelajaran, juga rasa ingin tahu yang akan menuntun siswa di masa depan. Melalui pendidikan ini, siswa belajar tentang tanggung jawab dalam belajar dan membangun kebiasaan untuk terus mencari pengetahuan. Hal ini mengarahkan siswa menjadi pemikir dan pemecah masalah yang mandiri dalam menghadapi dunia yang semakin kompleks.

Pendidikan dasar adalah tempat pertama bagi siswa untuk mempelajari nilai-nilai moral. Pendidikan karakter yang dikedepankan pada pendidikan dasar, merupakan pondasi bagi pembentukan generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki etika dan kepedulian sosial. Pendidikan dasar adalah tahap di mana siswa dipupuk dengan nilai-nilai dasar seperti kejujuran,

tanggung jawab, dan empati. Nilai-nilai ini akan membantu siswa tumbuh sebagai individu yang berpikir kritis serta memiliki kepedulian terhadap masyarakat. Pendidikan dasar juga memiliki peran penting dalam mendorong pemerataan kesempatan dan mengurangi kesenjangan sosial (Setiawan et al., 2024). Dengan memberikan akses pendidikan berkualitas bagi semua anak, dapat membantu setiap anak, sampai dengan anak yang berasal dari keluarga tidak mampu, untuk berkembang secara maksimal. Pendidikan dasar yang merata dapat mengurangi jurang sosial dan ekonomi yang seringkali memicu berbagai permasalahan sosial di masyarakat.

Pendidikan dasar berperan penting dalam pembentukan karakter siswa (Isnaini & Fanreza, 2024), maka peran guru pada pendidikan tingkat ini patut menjadi prioritas, terutama pada pengembangan kompetensi penyampaian pembelajaran. Pendidikan dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan (Kuen & Kuen, 2021). Proses pembelajaran di tingkat ini harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, menarik, dan memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi (Liando, Lumapow, & Rindengan, 2025). Strategi pembelajaran kreatif mulai menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan, karena mampu mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan partisipatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Tauhid, Hidayat, & Yulianto, 2023). Guru perlu kreatif untuk menemukan model dan media pembelajaran inovatif, memecahkan masalah di kelas, serta menginspirasi siswa agar termotivasi dan aktif belajar. Kreativitas memungkinkan guru menyajikan materi secara menarik, relevan, dan realistis, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi (Maimunah et al., 2022), dan menciptakan pengalaman belajar yang menyegarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nanda et al., 2024).

Guru yang mengedepankan kreativitas memahami bahwa mengajar bukan lagi usaha menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan siswa agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal (Pentury, 2017). Mengajar dalam pemahaman ini memerlukan suatu strategi dan inovasi yang tepat bagi tujuan yang ingin dicapai (Delvia et al., 2025). Pembelajaran kreatif mengharuskan guru mampu merangsang siswa memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu (Fitriyani, Supriatna, & Sari, 2021). Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Berfikir kreatif selalu berawal dari berfikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baik.

Kenyataannya, praktik pembelajaran di pendidikan dasar masih banyak menggunakan metode tradisional yang bersifat monoton dan kurang interaktif, sehingga menimbulkan kejenuhan dan menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Ismiyah & Nurulqolbi, 2025). Pembelajaran tradisional dicirikan oleh metode pengajaran yang berpusat pada guru, ceramah, hafalan, dan ketergantungan pada satu sumber informasi seperti buku teks, bukan pendekatan yang kolaboratif dan berpusat pada siswa yang dibutuhkan di era modern. Pembelajaran tradisional meminta siswa untuk mengingat fakta tanpa menerapkan keterampilan berpikir kritis. Guru dipandang sebagai sumber utama informasi atau otoritas ilmiah dalam paradigma pengajaran tradisional (Junatama, Ramadhan, & Gusmaneli, 2025). Siswa biasanya memainkan peran pasif, hanya menerima informasi tanpa menganalisisnya secara kritis, sedangkan guru dipandang sebagai orang yang memberikan pengetahuan kepada siswa.

Berdasarkan fenomena yang disampaikan di atas, maka pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, dilaksanakan dengan memberikan pelatihan kepada guru SD dan SMP se-Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, untuk membiasakan diri dengan pembelajaran kreatif. PkM ini merupakan PkM internasional, yaitu kolaborasi antara Politeknik Negeri Malang, Universiti Sains Malaysia, dan Koordinator Wilayah Dinas Pendidikan Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, sebagai mitra PkM.

Mengingat kegiatan ini adalah kolaborasi internasional, dengan melibatkan pemateri dari Malaysia, maka dalam kegiatan pelatihan menggabungkan dua budaya dalam teknik *creative*

teaching. Sebagai contoh, ketika *role play*, terdapat sesi dimana peserta pelatihan untuk melakukan analisis makna pendidikan karakter yang tersirat pada film Upin Ipin dan film anak-anak di Indonesia, seperti Si Unyil, Jumbo, kemudian diminta menjelaskan apa perbedaan dan persamaannya. Sehingga, dengan kolaborasi ini memberikan pengetahuan yang lebih luas bagi peserta pelatihan akan pembelajaran dengan *creative teaching* lintas negara.

2. METODE

Berdasarkan fenomena yang disampaikan di atas, maka pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, dilaksanakan dengan memberikan pelatihan kepada guru SD dan SMP se-Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, untuk membiasakan diri dengan pembelajaran kreatif. PkM ini merupakan PkM internasional, yaitu kolaborasi antara Politeknik Negeri Malang, Universiti Sains Malaysia, dengan mitra adalah Koordinator Wilayah Dinas Pendidikan Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

Kegiatan PKM ini merupakan karya kolaborasi antara dosen, mahasiswa dan mitra. Maka masing-masing berperan aktif sesuai dengan kompetensi, tugas dan tanggung jawab yang telah disepakati bersama. Langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra, dilakukan dengan terlebih dahulu berdiskusi dengan mitra untuk menemukan kata sepakat, sehingga masing-masing pihak dapat berkontribusi dengan maksimal dan seimbang. Metode tahapan pelaksanaan PkM ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Diskusi. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menemukan kesepakatan, pembagian tugas dan tanggung jawab serta target hasil dan waktu penyelesaian kegiatan. Dilanjutkan dengan memberikan pengarahan kepada mahasiswa. Ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman tentang tugas dan tanggung jawab mahasiswa selama kegiatan ini, serta kontribusi/peran mereka dalam pelaksanaan kegiatan.
2. Pelaksanaan kegiatan, dilaksanakan dengan memberikan pelatihan. Kegiatan pelatihan diberikan kepada mitra, yaitu pelatihan *creative teaching* untuk guru SD dan SMP se-Kecamatan Tumpang.
3. Keberlanjutan program. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi program yang berkelanjutan, mengingat pembelajaran dengan *creative teaching*, tidak hanya memberikan pemahaman tentang substansi mata pelajaran, namun juga pengalaman yang menarik dan menyenangkan untuk pembentukan karakter positif pada siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada kegiatan PkM, sesuai dengan rencana pada pilihan metode pelaksanaan PkM.

1) Diskusi

Diskusi dilaksanakan untuk memastikan masing-masing tim mendapatkan tugas dan melaksanakannya untuk tujuan keberhasilan PkM. Diskusi dilakukan secara *online*, karena kegiatan PkM ini melibatkan tim dari dua negara yaitu Indonesia dan Malaysia. Pada sesi diskusi, digali permasalahan yang terjadi di mitra. Kesimpulannya, bahwa murid seringkali mengalami kejenuhan dalam proses belajar. Hal ini karena penyampaian materi di kelas yang monoton, semua bersumber dari guru, kurang media kreatif untuk siswa, dan guru juga mengalami kesulitan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Setelah diurai permasalahannya, maka sepakat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memberikan pelatihan *creative teaching* untuk guru. *Creative teaching*, penting untuk mengelola generasi saat ini. Sesuai diskusi, materi yang disampaikan dengan menekankan cara pengajaran yang inovatif dan bervariasi agar pembelajaran terasa hidup dan menyenangkan, yaitu:

- a) Menggunakan media interaktif (video, permainan edukatif, proyek *digital*).
- b) Menggabungkan seni, musik, atau drama ke dalam pelajaran.
- c) Memberikan tugas berbasis proyek (*project-based learning*).
- d) Mendorong eksplorasi dan kolaborasi siswa.

Pada sesi diskusi, juga disampaikan peran dan tanggung jawab masing-masing untuk terlaksananya kegiatan PkM ini. Materi disampaikan oleh tim PkM dari Universiti Sains Malaysia, tim PkM dari Politeknik Negeri Malang bertugas menyusun acara, berkomunikasi dengan Badan Koordinasi Wilayah untuk Guru SD dan SMP se-Kecamatan Tumpang, dan persiapan lainnya. Mahasiswa diberi tugas untuk menyiapkan dokumen pendukung kegiatan dan dokumentasi kegiatan.

2) Pelaksanaan Kegiatan

a) Tahap Persiapan (Perencanaan)

Tahap persiapan merupakan fondasi dari keseluruhan pelaksanaan pelatihan. Tujuan utama tahap ini adalah memastikan kegiatan pelatihan berjalan efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan pelatihan untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran, penentuan tujuan pelatihan yang spesifik. Materi yang disusun mencakup konsep dasar *creative teaching*, strategi menciptakan suasana belajar interaktif, penggunaan media kreatif dan teknologi dalam pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, tahap ini juga mencakup persiapan sarana dan prasarana seperti ruang pelatihan, alat peraga, dan perangkat digital.

b) Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, seluruh rencana yang telah disusun diterapkan secara langsung melalui berbagai metode pembelajaran. Kegiatan pelatihan diawali dengan sesi pembukaan dan motivasi untuk menumbuhkan semangat peserta terhadap pentingnya penerapan pembelajaran kreatif. Setelah itu, dilanjutkan dengan penyampaian materi inti melalui presentasi, studi kasus, dan video interaktif. Tahapan berikutnya berupa praktik langsung, di mana peserta dilatih untuk merancang pembelajaran kreatif seperti mendesain media ajar berbasis permainan, mengubah materi menjadi aktivitas kelompok, atau menggunakan teknologi pembelajaran digital. Pelaksanaan diakhiri dengan sesi diskusi, refleksi, di mana peserta mempraktikkan secara langsung strategi *creative teaching* di depan fasilitator dan rekan guru lainnya.



Gambar 1. Sesi Penyampaian Materi oleh Tim PkM

Pada tahap ini, pelatihan disampaikan oleh Prof. Kabilan dari Universiti Sains Malaysia. Prof. Kabilan menyampaikan bahwa tidak ada perbedaan kondisi peserta didik di Indonesia dan Malaysia, bahwa yang dihadapi saat ini adalah generasi Alpha, dimana mereka disebut sebagai *i-generation*, yaitu generasi yang sejak lahir sudah dikenalkan dengan teknologi. Maka, metode pembelajaran harus menyertakan inovasi-inovasi berbasis digital. Pada sesi ini disampaikan beberapa contoh pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yaitu penyampaian materi dengan menyisipkan beberapa elemen seperti gambar, audio, video dan animasi untuk menarik minat siswa untuk fokus pada berlangsungnya pembelajaran. Kemudian, dicontohkan lagi *game-based learning*. Guru perlu menyampaikan permainan *digital* untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan. Kemudian pembelajaran tidak melulu di kelas, siswa dapat diajak belajar di halaman sekolah atau bahkan mengunjungi tempat-tempat tertentu yang

mendukung ketercapaian materi. Misalnya pelajaran tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, siswa dapat diajak ke Museum Brawijaya Kota Malang, dimana koleksinya menceritakan beberapa perjuangan pahlawan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. Memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran, membuat siswa mudah paham dan mengingat, daripada pembelajaran hanya dilaksanakan *classical* di kelas.

c) Tahap Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan meminta umpan balik dari peserta selain untuk mengukur pemahaman peserta atas materi pelatihan yang disampaikan, juga menjadi masukan untuk peningkatan pelatihan di masa mendatang (Andriani, Afidah, & Kasriyati, 2020). Umpan balik berupa daftar pertanyaan terstruktur dalam bentuk *essay*, yaitu peserta diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan dengan memberikan jawaban singkat.

- Menurut anda, apakah *creative teaching* dapat dilakukan ditempat anda mengajar?
- Jika dapat dilakukan, dari sekian metode *creative teaching* yang disampaikan pada kegiatan PkM ini, mana yang anda pilih dan mengapa?
- Capaian apa yang anda harapkan dari seorang siswa ketika anda sudah menerapkan salah satu metode *creative teaching*?
- Pemecahan masalah seperti apa, jika *creative teaching* yang anda terapkan tidak memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan pengajaran menggunakan metode konvensional?
- Silahkan anda sampaikan kebermanfaatan (saran dan masukan) atas kegiatan ini, dalam memberikan pemahaman tentang *creative teaching*?

Evaluasi juga digunakan untuk mengukur keberhasilan atas kegiatan PkM, yaitu mengukur seberapa banyak jumlah guru yang menerapkan *creative teaching* setelah kegiatan ini. Perlu komunikasi lebih lanjut dengan Badan Koordinasi Wilayah (BAKORWIL) Guru Kabupaten Malang, sebagai organisasi Q&C kompetensi guru. BAKORWIL selanjutnya sebagai mitra untuk memantau tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan PkM ini. Ini perlu, supaya kegiatan dapat berlanjut, tidak hanya untuk guru SD dan SMP se-Kecamatan Tumpang namun meluas ke wilayah Kabupaten Malang lainnya, bahkan dapat lebih luas lagi ke wilayah Malang Raya.

3) Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat sangat penting karena memastikan dampak positif yang dihasilkan dapat terus dirasakan oleh khalayak sasaran dalam jangka panjang (Pajarianto, Ukas, & Pribadi, 2021), bahkan setelah program selesai. Tanpa keberlanjutan, manfaat dari program dapat menghilang seiring waktu, membuat usaha dan sumber daya yang diinvestasikan menjadi kurang efektif. Keberlanjutan program untuk kegiatan PkM ini adalah dengan penguatan kelembagaan dan kemitraan. Membangun kerja sama formal, melalui perjanjian kerja sama (MoU), untuk memastikan adanya dukungan sumber daya dan kepakaran di masa yang akan datang. Ke depan, melibatkan orang tua siswa dalam kegiatan *creative teaching* untuk menciptakan juga *creative teaching*. Mengajak orang tua memahami dan mendukung metode ini, sehingga proses belajar dapat berlanjut hingga ke rumah.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan *Creative Teaching*

Keberlanjutan program selanjutnya, penyusunan buku panduan praktis tentang penerapan *creative teaching* yang efektif, dimana buku ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi atau rujukan di masa mendatang. Sehingga, manfaat kegiatan tidak hanya sampai pada pelatihan saja, namun memberikan manfaat jangka panjang dan menjadi pemahaman dan ingatan yang baik bagi peserta kegiatan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini, dengan memberikan pelatihan *creative teaching* bagi guru SD dan SMP se-Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, dapat ditarik kesimpulan bahwa program ini memberikan pemahaman kepada guru, terutama dalam peningkatan kreativitas dan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini secara efektif membekali para guru atau pendidik dengan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan baru dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa inovasi dalam metode mengajar merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Keberhasilan program ini dapat menjadi landasan bagi keberlanjutan dan pengembangan program serupa di masa mendatang, demi menciptakan guru-guru yang lebih kreatif dan siswa yang lebih bersemangat dalam belajar. *Creative teaching* menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional yang kaku dengan kebutuhan siswa modern yang menuntut proses belajar lebih dinamis dan interaktif. Hasilnya, siswa tidak hanya terhindar dari kebosanan, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi, pemahaman, serta kreativitas yang menjadi modal penting bagi mereka di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disampaikan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Malang, yang telah mendukung kegiatan pengabdian kerjasama internasional ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Afidah, M., & Kasriyati, D. (2020). Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Lancang Kuning. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(1), 271-278.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 266-277.
- 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.
- Ismiyah, I., & Nurulqolbi, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran tradisional terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 98-110.
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 279-297.
- Ixfina, F. D., & Rohma, S. N. (2025). Dasar-Dasar Pendidikan sebagai Pembentuk Moral dan Intelektual Peserta Didik di Sekolah Dasar. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 222-232.
- Junatama, R. T., Ramadhan, M. Z., & Gusmaneli. (2025). Peran Guru dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Adaptif pada Pendidikan Islam di Era Merdeka Belajar. *Hidayah : Cendekia Pendidikan Islam dan Hukum Syariah*, 2(1), 23-35.
- Kuen, L., & Kuen, R. (2021). Tantangan pembelajaran di sekolah dasar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Jurnal Edukasi Dasar*, 9(2), 45-53.
- Liando, S. R., Lumapow, H. R., & Rindengan, M. E. (2025). Implementasi Strategi Mengajar Kreatif oleh Guru Sekolah Dasar: Kajian Kualitatif. *PedagogikJournal of Islamic Elementary School*, 8(1), 272-288.

- Maimunah, Yudiyanto, R. A., Hasani, R. A., Arthalia, I., & Muthi'ah, S. A. (2022). Pendampingan Pembelajaran Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Masa Pandemi Covid-19 di SDN 2 Kutorembet. *Jurnal Altifani: Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(6), 530-538.
- Nanda, V. D., Amini, Ramadhani, A., Kartika, D. A., & Indri, W. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Education*, 4(1), 68-77.
- Pajarianto, H., Ukas, I., & Pribadi, I. (2021). Keberlanjutan Program Pengembangan Kewirausahaan di Universitas Muhammadiyah Palopo. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 250-258.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272.
- Setiawan, E., Handayani, N., Setiyono, R., Hermansyah, Ahmad, & Widyatmike. (2024). Pemerataan Akses Pendidikan. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(4), 29-38.
- Tauhid, M., Hidayat, R., & Yulianto, B. (2023). Efektivitas pembelajaran kreatif dalam meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(3), 210-222.