

## Peran Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Bermakna di Kelas 5 SD: Analisis Selama Kegiatan PLP

Amelia Royani<sup>1\*</sup>, Fachrur Razi Amir<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Djuanda, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, [ameliaroyani957@gmail.com](mailto:ameliaroyani957@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Djuanda, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, [fachrur.razi.amir@unida.ac.id](mailto:fachrur.razi.amir@unida.ac.id)

### ABSTRAK

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu menerapkan kreativitas dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna, terutama bagi siswa kelas tinggi Sekolah Dasar. Namun, praktik di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas guru masih bervariasi sehingga perlu dikaji secara lebih mendalam melalui pengamatan langsung. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran kreativitas guru dalam pembelajaran bermakna di kelas 5 SD selama kegiatan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP). Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggambarkan praktik kreatif guru secara autentik. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sangat kreatif dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran, seperti *Canva* interaktif, video *YouTube*, *Blooket*, *Quizizz*, *Padlet AI*, serta *chatbot* edukasi yang dibuat guru sendiri. Strategi ini meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas pemahaman siswa, sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang inklusif dan interaktif. Meskipun demikian, guru masih menghadapi kendala berupa keterbatasan jaringan, kesiapan perangkat, dan dukungan orang tua. Penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas guru menjadi kunci pembelajaran bermakna dan relevan bagi Generasi Alfa, serta penting bagi pengembangan kompetensi calon guru melalui PLP.

**Kata Kunci:** kreativitas guru, pembelajaran bermakna, sekolah dasar

### PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman dan tuntutan pendidikan pada abad ke-21, proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) tidak lagi memadai apabila hanya mengandalkan metode konvensional yang menekankan penyampaian materi melalui komunikasi verbal atau hafalan semata. Guru saat ini diharapkan mampu mengimplementasikan proses pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan bermakna, sehingga siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan mampu memahami konsep secara mendalam, menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman empirik, serta mengembangkan kompetensi berpikir kritis dan pembentukan

karakter. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran, metode instruksional, serta atmosfer kelas merupakan aspek fundamental dalam upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik di SD, terutama bagi siswa kelas tinggi seperti kelas 5.

Meskipun kreativitas pendidik merupakan elemen krusial dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar, pada praktiknya, tingkat kreativitas yang diimplementasikan di kelas masih bervariasi. Sebagian guru telah berhasil mengintegrasikan pembelajaran kreatif melalui pemanfaatan media, metode yang beragam, dan kegiatan yang merangsang siswa, sedangkan sebagian lainnya masih mengandalkan pendekatan mengajar tradisional, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Fadhilah et al., 2022). Disparitas ini semakin nyata di kelas 5 Sekolah Dasar, di mana siswa berada dalam fase perkembangan yang memerlukan pembelajaran yang lebih menantang dan kontekstual untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman mendalam terhadap materi.

Dalam penelitian Nuha (2022) menunjukkan bahwa efikasi diri dan persepsi guru secara signifikan mempengaruhi kapasitas mereka dalam menerapkan pengajaran kreatif di kelas. Di sisi lain, penelitian tambahan pada siswa kelas 5 mengungkapkan bahwa kreativitas guru memiliki dampak besar terhadap motivasi dan pencapaian pembelajaran, sehingga defisiensi kreativitas dapat mengakibatkan penurunan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas kreatif guru menjadi kebutuhan mendesak untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak positif bagi perkembangan siswa kelas 5 SD.

Berbagai kajian empiris telah mengindikasikan bahwa kreativitas pendidik memiliki dampak signifikan terhadap motivasi, partisipasi, dan capaian pembelajaran siswa. Sebagai contoh, dalam penelitian oleh Nuha (2022) mengungkapkan bahwa kreativitas guru memainkan peran krusial dalam peningkatan motivasi dan prestasi akademik siswa kelas 5. Selain itu, studi lainnya dalam konteks pendidikan dasar menegaskan bahwa pendidik yang mampu mengintegrasikan variasi metode dan

media pembelajaran yang inovatif dapat mendorong pengembangan kreativitas serta kapasitas absorpsi siswa, berbeda dengan pendekatan pembelajaran yang monoton dan cenderung menjadikan siswa kurang aktif (Ikroiyani et al., 2024).

Relevansi topik ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan Praktik Lapangan Pengajaran (PLP), di mana peneliti dapat mengamati langsung penerapan kreativitas guru di kelas. Pengamatan ini memungkinkan identifikasi perbedaan antara guru yang menggunakan metode inovatif dengan yang masih konvensional. PLP berfungsi sebagai arena penting bagi calon guru untuk memahami strategi pengajaran kreatif dan dampaknya terhadap partisipasi siswa. Kajian empiris juga menunjukkan bahwa PLP dapat membangun kompetensi pedagogik calon guru melalui pengalaman langsung di sekolah (Prani Ningsih, 2023).

Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa masih ada kesenjangan dalam kajian yang secara langsung menangkap kreativitas guru dalam konteks Praktik Lapangan Persekolahan (PLP), terutama pada pembelajaran kelas 5. Selama ini, banyak penelitian hanya menekankan pada efektivitas metode atau media tertentu, tetapi belum menyajikan gambaran konkret tentang bagaimana kreativitas guru terwujud dalam kegiatan harian di kelas. Sebagai akibatnya, penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bentuk kreativitas guru serta pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai rujukan empiris yang mencerminkan praktik autentik di lapangan dan sekaligus mengisi kekosongan dalam penelitian yang masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam peran kreativitas guru dalam menghasilkan pembelajaran yang bermakna di kelas 5 SD, dengan menyoroti bagaimana gagasan, strategi, dan inovasi yang digunakan guru dapat memengaruhi motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Dengan pendekatan observasi PLP, studi ini tidak hanya mendokumentasikan praktik nyata yang dilakukan oleh guru, tetapi juga berusaha mengatasi kesenjangan penelitian sebelumnya yang jarang menangkap kreativitas guru secara langsung di dalam kelas. Oleh karena itu, studi

ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran kreatif yang sesuai dan dapat diterapkan di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan secara langsung bagaimana kreativitas guru dalam pembelajaran bermakna di kelas 5 selama kegiatan PLP. Metode ini dipilih karena mampu menampilkan kondisi kelas apa adanya tanpa memanipulasi variabel. Peneliti terlibat sebagai pengamat yang mencatat perilaku mengajar guru, strategi kreatif yang digunakan, serta respon siswa. Sesuai penjelasan Handayani (2020), pendekatan ini berfokus pada pengamatan alami, pencatatan sistematis, dan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi di lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini mencakup tiga pihak utama. Pertama, guru kelas 5 yang berperan sebagai subjek utama untuk mengidentifikasi bentuk dan praktik kreativitas dalam pembelajaran. Kedua, siswa kelas 5 yang diamati secara langsung untuk melihat bagaimana kreativitas guru berdampak pada motivasi, perhatian, dan keterlibatan mereka selama proses belajar. Ketiga, mahasiswa PLP sebagai observer yang menghimpun data melalui pengamatan alami di kelas, sehingga memperoleh gambaran faktual mengenai dinamika pembelajaran yang berlangsung. Ketiga sumber data ini saling melengkapi dan memberikan informasi yang komprehensif terkait fokus penelitian.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara. Pertama, pengamatan langsung di kelas untuk merekam praktik kreativitas guru ketika mengajar dan respon siswa selama proses belajar berlangsung. Kedua, wawancara singkat dengan guru kelas 5 yang dilakukan secara terstruktur namun tetap fleksibel untuk mendapatkan penjelasan lebih mendalam tentang pertimbangan, tujuan, dan strategi kreatif yang diterapkan dalam pembelajaran. Ketiga, dokumentasi yang terdiri atas foto kegiatan, RPP, media pembelajaran, serta

catatan lapangan yang dimanfaatkan untuk memperkuat hasil observasi dan memberikan bukti tambahan mengenai kondisi kelas yang diamati. Ketiga metode ini saling mendukung sehingga data yang dihasilkan menjadi menyeluruh dan dapat dipercaya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (1992:20) yang meliputi tiga tahapan utama. (1) *reduksi data*, yaitu proses memilah, menyederhanakan, dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk mengidentifikasi temuan yang relevan dengan kreativitas guru di kelas 5. (2) *penyajian data* yang dilakukan dengan menyusun informasi dalam bentuk deskripsi naratif sehingga memudahkan peneliti melihat pola, hubungan, dan kecenderungan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. (3) *penarikan kesimpulan*, yakni proses menginterpretasi temuan yang telah disajikan untuk menghasilkan pemahaman menyeluruh mengenai peran kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran bermakna. Ketiga tahapan ini dilakukan secara berulang dan saling berkaitan sehingga analisis data tetap konsisten, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kreativitas Guru dalam Perancangan Pembelajaran**

Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa guru kelas 5 menunjukkan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Kreativitas ini tercermin dari kemampuan guru untuk mengintegrasikan berbagai media, metode, dan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa generasi alfa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru secara konsisten memanfaatkan perangkat infocus, ruang IT sekolah, dan MPP TV untuk menampilkan video dari *YouTube* sebagai alat pemantik, apersepsi, atau pendalaman konsep.

Lebih lanjut, guru menerapkan metode presentasi dan tanya jawab untuk memulai serta mengakhiri materi, sekaligus menyampaikan konten melalui *Canva* interaktif yang dirancang secara visual untuk memfasilitasi pemahaman konsep oleh siswa dengan lebih efektif. Strategi ini diterapkan dengan mempertimbangkan tiga gaya belajar siswa, yaitu visual,

auditori, dan kinestetik, sehingga seluruh siswa dapat terfasilitasi secara optimal selama proses pembelajaran.



**Gambar 1.** Penerapan metode pembelajaran presentasi

Praktik pembelajaran yang diterapkan guru tersebut secara tepat merespons karakteristik dan preferensi Generasi Alfa. Karakteristik utama mereka meliputi orientasi *digital-first*, kemampuan pemrosesan informasi yang cepat, serta preferensi terhadap konten visual dan interaktif. Penggunaan *Canva* interaktif dan video *YouTube* selaras dengan gaya belajar generasi ini yang didominasi oleh pembelajaran visual, pembelajaran mikro (*microlearning*), dan kecenderungan belajar melalui partisipasi aktif (Ronny Gunawan et al., 2024).

Disisi lain, Hafizah (2023) memperkuat dengan menyatakan strategi yang mempertimbangkan beragam gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) ini tidak hanya meningkatkan minat dan responsif siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan partisipatif. Dengan demikian, pendekatan guru tidak hanya mempermudah pemahaman konsep secara kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial-emosional siswa Generasi Alfa secara optimal.

### **Pemanfaatan Teknologi dalam Asesmen**

Dalam pelaksanaan asesmen, guru memanfaatkan berbagai teknologi untuk menciptakan evaluasi yang menarik, efisien, dan inklusif. Untuk asesmen kelompok, *Blooket* digunakan agar kegiatan penilaian lebih kompetitif dan menyenangkan. Sementara untuk asesmen individu, *Quizizz* dipilih agar setiap siswa dapat menunjukkan kemampuan secara mandiri. Selain itu, guru juga mengembangkan asesmen *unplugged* berbasis barcode kertas yang memungkinkan penilaian berlangsung cepat dengan pemindaian sederhana, sehingga mengurangi beban administratif. Tidak hanya itu, *Padlet AI* digunakan untuk memfasilitasi siswa

yang kurang aktif secara lisan, memberi ruang bagi mereka untuk mengungkapkan pendapat secara tertulis. Kombinasi strategi ini berhasil menciptakan lingkungan kelas yang interaktif, inklusif, dan mendorong partisipasi setara bagi seluruh siswa.



**Gambar 2.** Aktivitas Asesmen Interaktif dengan *Blooket*

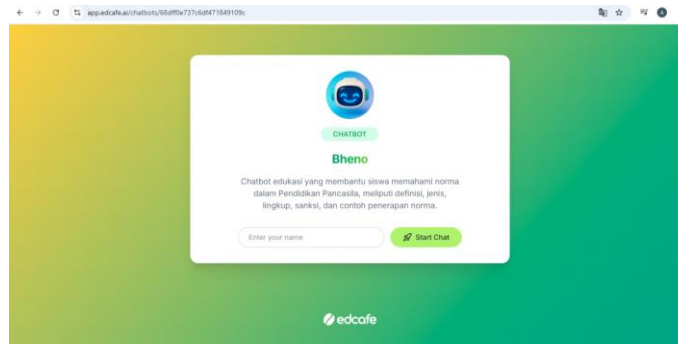
Temuan ini sejalan dengan penelitian Mahyudi (2023) yang menyebutkan bahwa teknologi seperti *Quizizz* dan *Google Classroom* dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efisien dan menarik, serta mampu mengurangi beban administratif guru. Selain itu, inovasi barcode yang dikembangkan guru mencerminkan prinsip adaptasi teknologi sesuai konteks lokal, sebagaimana ditekankan oleh Herniyastuti & Kadir (2024) bahwa integrasi teknologi harus fleksibel dan sesuai dengan kondisi infrastruktur yang ada.

Selain itu, penggunaan *Padlet AI* untuk membantu siswa yang pemalu. Sesuai dengan hasil penelitian Herniyastuti & Kadir (2024) yang menunjukkan bahwa teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana semua siswa bisa menyampaikan pendapat tanpa merasa tertekan. Oleh karena itu, metode yang digunakan oleh guru tidak hanya efisien dalam segi teknis penilaian, tetapi juga memperkuat aspek pedagogis dan sosial-emosional siswa, seperti yang dijelaskan dalam kedua jurnal tersebut

### **Integrasi AI dan Inovasi Digital**

Temuan penting lainnya adalah kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) secara lebih mendalam. Guru mengintegrasikan *CCBT*, *Gemini AI*, serta merancang aplikasi *chatbot* karya sendiri (disebut *Chatboard*) yang berfungsi serupa dengan *GPT* namun disesuaikan dengan kurikulum, bahasa,

dan kebutuhan siswa kelas 5. Melalui aplikasi *chatbot* ini, siswa dapat mengajukan pertanyaan secara mandiri dan mendapatkan jawaban berbasis materi yang telah disiapkan guru. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung tidak terbatas pada jam sekolah, dan siswa dapat memperoleh pendampingan belajar secara personal di luar kelas.



**Gambar 3.** Tampilan *Chatbot* Edukasi “Bheno”

Inovasi ini sejalan dengan penemuan Hasibuan et al. (2025) mengungkapkan bahwa AI seperti chatbot edukatif mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman siswa terhadap konsep. Selain itu, studi oleh Pebriana (2025) mengindikasikan bahwa *chatbot* berbasis AI dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, memperbaiki struktur kalimat, dan memperluas kosakata secara mandiri, sambil berfungsi sebagai mitra reflektif yang mendorong proses revisi serta evaluasi diri

Lebih lanjut, Fitriani et al. (2024) menerangkan bahwa AI dalam konteks pendidikan dasar dapat berperan sebagai Sistem Tutor, *Intelligent Tutee*, alat/media pembelajaran, serta panduan dalam penyusunan kebijakan kurikulum. *Chatbot* yang dibuat oleh guru adalah bukti nyata peran AI sebagai Pembelajar Cerdas, di mana siswa tidak hanya mendapatkan materi, tetapi juga didorong untuk berinteraksi secara aktif dengan sistem guna membangun pemahaman mereka.

Dengan demikian, kreativitas guru dalam merancang dan menggabungkan AI tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempercepat transformasi digital di lingkungan sekolah. Inovasi ini membuktikan bahwa guru

bukan hanya sebagai pemakai teknologi, tetapi juga sebagai pencipta yang dapat mengadaptasi teknologi dengan konteks pembelajaran yang relevan bagi generasi alfa.

### **Motivasi Guru dan Tantangan**

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran didorong oleh motivasi guru untuk beradaptasi dengan kebutuhan generasi alfa yang telah akrab dengan dunia digital. Dalam wawancara, guru menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut penerapan kompetensi 4C: *critical thinking, creativity, collaboration*, dan *communication* sehingga model konvensional dinilai tidak lagi memadai. Guru menekankan pentingnya keluar dari zona nyaman, karena kreativitas dalam pengajaran memerlukan waktu, ketekunan, dan kesediaan untuk mencoba hal-hal baru. Guru bahkan menyatakan, "*lebih baik capek di awal*" dalam menyiapkan bahan ajar yang kreatif, karena pada pelaksanaannya pembelajaran menjadi lebih mudah, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

Meskipun termotivasi, guru juga menghadapi sejumlah tantangan dalam mengintegrasikan teknologi. Di satu sisi, sekolah telah memberikan dukungan fasilitas yang memadai. Namun di sisi lain, guru masih mengalami kendala seperti tekanan psikologis akibat adaptasi teknologi yang cepat, keterbatasan kesiapan perangkat, ketidakstabilan jaringan internet, serta kurangnya dukungan orang tua ketika siswa diberi tugas berbasis daring. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada niat dan upaya guru, tetapi juga memerlukan dukungan sistemik dari seluruh pemangku kepentingan pendidikan.

Hasil ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Sakdiyah et al. (2025) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menghasilkan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan memenuhi kebutuhan kompetensi abad ke-21. Guru yang terdorong untuk berinovasi dapat memotivasi peserta didik agar berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif dengan memanfaatkan

media digital. Dengan demikian, motivasi guru tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong transformasi pendidikan yang relevan dengan era digital.

Disisi lain, Anggraeni et al. (2023) menyebutkan bahwa motivasi guru dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah elemen penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Guru yang sangat termotivasi biasanya lebih proaktif dalam menjelajahi teknologi untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sesuai, dan fokus pada siswa. Motivasi ini juga memacu guru untuk senantiasa meningkatkan kemampuan profesionalnya agar tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi pendidikan.

Secara keseluruhan, kreativitas guru tidak hanya tercermin dalam pemanfaatan media digital, tetapi juga dalam pendekatan pedagogis yang adaptif dan inovatif. Hal ini menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, antusiasme siswa yang tinggi, serta peningkatan hasil belajar. Integrasi berbagai metode dan teknologi menciptakan lingkungan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan tuntutan pendidikan modern.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreativitas guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran bermakna di kelas 5 SD. Guru yang diamati menunjukkan tingkat kreativitas tinggi melalui integrasi media digital, penggunaan metode interaktif, serta pemanfaatan teknologi asesmen yang variatif seperti *Canva*, *YouTube*, *Blooket*, *Quizizz*, *Padlet AI*, hingga pengembangan *chatbot* edukasi mandiri. Inovasi tersebut terbukti meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa, serta membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Kendati demikian, guru tetap menghadapi sejumlah tantangan seperti kendala jaringan, kesiapan perangkat, dan rendahnya dukungan orang tua dalam tugas berbasis digital. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran autentik mengenai praktik kreatif di lapangan dan menegaskan pentingnya dukungan sistemik bagi pengembangan kreativitas guru. Studi lanjutan dapat memperluas konteks

pada lebih banyak kelas atau membandingkan kreativitas guru antar sekolah untuk memperkaya temuan empiris.

## REFERENSI

- Fadhilah, Y., Salim, R. M. A., & Safitri, S. (2022). Teacher Efficacy and Teacher Social Perception in Creative Teaching for Elementary School Teachers. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 212–219. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.44760>
- Fitriani, Y., Zakir, S., Gusli, R. A., & Lestari, K. M. (2024). *Konsep Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD / MI*. 3(1).
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- Hasibuan, V. U., Surbakti, F. Y., & Erika, E. (2025). Analisis Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Di SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 5051–5061.
- Herniyastuti, & Kadir, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Ikroiyan, S., Bintartik, L., & Sulistyowati, S. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berfikir Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 170–175. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p170-175>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Nuha, A. A. (2022). Teacher Creativity and Student Learning Motivation on Science Achievement Results of Fifth Grade Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 593–599.

<https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.56184>

Pebriana, P. H. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi AI Chatbot dalam Pembelajaran Menulis Narasi di Era Digital*. 5, 12390–12400.

Prani Ningsih, M. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 6110–6121.

Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi, & Henrik Tuka. (2024). *Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital*. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>