

HUBUNGAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF-KREATIF-MENYENANGKAN DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI KELAS 4-6 DI SEKOLAH DASAR KRISTEN KOTA PONTIANAK

Ita Salsalina Br Tarigan¹, Joel Sihnurjadi², Uwel³

STT Ekklesia Pontianak^{1,2,3}

email korespondensi: salsalina@sttekklesiaptk.ac.id

Abstract : *This study aims to determine the relationship between active, creative, and fun learning methods with student achievement in grades 4-6 at a Christian elementary school in Pontianak City. The method used in this study is a quantitative descriptive method. The population in this study was 90 people. The sample in is because the number of variables studied is $x 10, 2x10 = 20$ people from grades 4-6. The results of the analysis of the research data processing show that there is a relationship between active, creative, and fun learning methods and learning achievement. So, the more often we use active, creative, and fun learning methods in the learning process, the more students' grades or achievements will increase. For example: the more active and creative students are in responding to lessons, the better the learning achievements obtained by students.*

Keywords : methods, learning methods, active, creative, fun learning, learning achievement.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa adanya hubungan metode pembelajaran aktif kreatif menyenangkan dengan prestasi belajar siswa kelas 4-6 di sekolah dasar kristen kota pontianak Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 90 orang. Sampel dalam penelitian ini karena jumlah variabel yang diteliti $x 10, 2x10 = 20$ orang dari kelas 4-6. Hasil analisis dari pengolahan data penelitian diketahui bahwa adanya Hubungan antara metode pembelajaran aktif kreatif menyenangkan dengan prestasi belajar . maka semakin sering kita menggunakan metode pembelajaran yang aktif kreatif menyenangkan dalam proses pembelajaran maka nilai atau prestasi siswa mengalami peningkatan contohnya : semakin aktif dan kreatif siswa dalam menanggapi pelajaran maka semakin baik prestasi belajar yang diperoleh siswa.

Kata Kunci : metode, metode pembelajaran, pembelajaran aktif /kreatif menyenangkan, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Lembaga Pendidikan khususnya sekolah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses mendidik dan mengajar yang bertujuan untuk mencerdaskan siswa, Pendidikan dan pembinaan dapat ditempuh dengan melakukan metode pengajaran. Metode pembelajaran aktif adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Metode pembelajaran kreatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan inovasi pada siswa. Pembelajaran menyenangkan adalah proses belajar mengajar yang menciptakan suasana

kondusif dan menarik bagi peserta didik, sehingga mereka dapat fokus dan termotivasi dalam belajar.

Metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan juga menguasai materi tersebut secara efektif. Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran yang kurang menarik sering kali menyebabkan kejenuhan dan menurunkan efektivitas pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Ramayulis, metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengajar peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Sedangkan, Ahmad Tafsir mendefinisikan metode mengajar sebagai cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan mata pelajaran. Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas.

Trianto menyebutkan di kelas atau pembelajaran tutorial, Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Istilah model dalam perspektif yang dangkal hampir sama dengan strategi. Jadi, model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran¹.

Menurut buku Strategi Pembelajaran dan Pengembangan Potensi Siswa, Sofan Amri 2013, Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar di berbagai tempat, seperti kampus, rumah, sekolah, dan pondok². Setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal. Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran³. Semakin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan, dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan

¹ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2017).

² Sofan Amri, *Strategi Pembelajaran Dan Pengembangan Potensi Siswa* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013).

³ N.K Roestiyah dan Yumiati Suharto, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001).

dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidaksesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru, dengan demikian dalam penelitian ini ingin mengetahui dan menganalisis mengenai penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.⁴

Guru memiliki tugas yang beragam yang berimplementasi dalam bentuk pengabdian. Tugas tersebut meliputi yakni bidang profesi, bidang kemanusiaan dan bidang kemasyarakatan. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup dan kehidupan. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa. Guru merupakan profesi/jabatan atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Jenis ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang pendidikan, tetapi pada kenyataannya sekarang ini banyak yang bukan lulusan kependidikan menjadi guru yang seharusnya profesi guru dipegang oleh orang dari lulusan pendidikan. Hal ini dikarenakan orang yang dari non-kependidikan dapat mengambil akta empat dengan leluasa sehingga dapat mengajar disuatu lembaga pendidikan, itu sebabnya sekarang jenis profesi guru ini paling mudah terkena pencemaran karena sembarang orang dapat menjadi guru dan mengajar.⁵ Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk mengerti bahwa semua kehidupan dan pembelajaran itu berhubungan. Guru menginginkan agar peserta didik menyadari potensi mereka dan keberadaan di dunia bahwa pembelajaran tidak pernah berakhir. Tujuannya adalah agar peserta didik bisa berfikir secara mandiri dengan penuh motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi. Peserta didik perlu terlibat secara aktif dalam pembelajarannya hal ini hanya bisa terjadi manakala mereka diberi kesempatan untuk mengontrol proses pembelajarannya sendiri yang mengajarkan kepada peserta didik untuk melakukan kajian mandiri. Peserta didik harus memilih topik yang hendak

⁴ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16, <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/studiadidaktika/article/view/515> Retrieved from <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/studiadidaktika/article/view/515>.

⁵ Maulana Akbar Sanjani, "TUGAS DAN PERANAN GURU DALAM PROSES PENINGKATAN BELAJAR MENGAJAR," *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (30 Juni 2020): 35–42, doi:10.37755/sjip.v6i1.287 Accessed July 25, 2025. <https://mail.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/view/287>.

dikaji, menggunakan semua keahlian yang mereka tahu, mempraktekkan kemampuan mengatur waktu ⁶.

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan. Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak, sehingga kreativitas dapat menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya.⁷

Pembelajaran menyenangkan adalah pendekatan dalam pendidikan yang menekankan pada penciptaan lingkungan belajar yang positif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran menyenangkan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, interaktif, dan menarik. beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta memberikan dampak positif terhadap hasil akademik mereka. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Prestasi belajar siswa memungkinkan dapat meningkat melalui pemilihan metode belajar yang menyenangkan. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan efektivitas proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang berulang-ulang dan kurang interaktif sering kali membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif, antusias, dan nyaman dalam menerima materi pelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran yang menyenangkan. Trilling, B. & Fadel, C. 2009 *Keterampilan Abad 21: Pembelajaran untuk Kehidupan di Zaman Kita*⁸. Metode pembelajaran

⁶ Pat Hollingsworth dan Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan keasyikan kegiatan di kelas*, ed. oleh [penerj.] Dwi Wulandari (Jakarta: Indeks, 2008).

⁷ Florence Beetlestone, *Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa* (Bandung : Nusa Media, 2013).

⁸ Bernie Trilling dan Charles Fadel, *Keterampilan Abad 21: Pembelajaran untuk Kehidupan di Zaman Kita* (San Francisco, California, Amerika Serikat: Jossey-Bass, 2009).

yang menyenangkan menekankan pada penciptaan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Prestasi belajar diartikan sebagai tingkatan keberhasilan belajar. Prestasi ini diperoleh dengan mengevaluasi hasil belajar siswa. Sedangkan proses untuk mengetahui prestasi belajar adalah dengan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru. 9 dari pengetahuan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau simbol yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh siswa dalam periode tertentu.⁹

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme (teori belajar yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna. Selain itu, teori motivasi belajar juga menjelaskan bahwa suasana belajar yang positif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik mereka. Namun, meskipun metode pembelajaran yang menyenangkan memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan fasilitas pembelajaran, kesiapan guru dalam menerapkan metode inovatif, serta perbedaan karakteristik siswa yang memerlukan pendekatan yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk memahami sejauh mana hubungan antara metode pembelajaran yang menyenangkan dengan prestasi belajar siswa serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitasnya.

Belajar adalah perubahan pengetahuan, dfinisi ini banayak dianut di sekolah dimana guru-guru berusaha memberikan ilmu sebanyak mungkin dan murid bergiat untuk mengumpulkannya. Hilgard mengatakan, belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan yang dibedakan dari perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan¹⁰. Ada delapan kecenderungan seseorang melakukan belajar, yaitu: (a) Dorongan rasa ingin tahu yang kuat. Dorongan ini pada umumnya berasal dari dalam

⁹ Aceng Lukmanul Hakim, "Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dini terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 1 (1 Januari 2011): 109–22, doi:10.24832/jpnk.v17i1.11.

¹⁰ Sorimuda Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar* (Bandung : Jemmars, 1986).

diri, kemudian muncul berbagai pertanyaan-pertanyaan; (b) Adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan. Kecenderungan ini merupakan dorongan yang muncul secara eksternal, mendorong seseorang melakukan belajar; (c) Manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus terpenuhi, untuk memenuhi kebutuhan seseorang melakukan belajar; (c) Menyempurnakan dari apa yang sudah dimiliki oleh seseorang; (d) Seseorang membutuhkan kemampuan untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan, seseorang kemudian belajar khusus untuk kepentingan sosialisasi dan beradaptasi; (e) Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri; (f) Untuk meraih cita-cita, seseorang akan melakukan proses pembelajaran; (g) Sebagian orang ada yang melakukan belajar hanya untuk mengisi dan memanfaatkan waktu luang.¹¹

Pengamatan yang dilakukan di **Sekolah Dasar (SD) Kristen Pelita Harapan** sebagai salah satu institusi pendidikan berkomitmen untuk memberikan pembelajaran berkualitas guna meningkatkan prestasi akademik siswanya. Namun, berdasarkan pengamatan awal, masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kelas, rendahnya pemahaman terhadap materi, serta adanya kesenjangan dalam prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa dapat lebih termotivasi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu perlunya diterapkannya metode pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik dan merasa perlu untuk meneliti tentang hubungan antara Metode Pembelajaran Aktif Kreatif menyenangkan Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak . adanya hubungan penggunaan metode pembelajaran aktif kreatif menyenangkan dengan prestasi belajar siswa, karena semakin kreatif dan menyenangkan proses mengajar maka semakin meningkat prestasi belajar dari siswa tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asari menyatakan Aktif yang dimaksudkan bahwa harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan

¹¹ Eveline Siregar dan Nara Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Bogor Ghalia Indonesia, 2015).

generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar guru kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Menurut hasil penelitian, waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan efektif tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik proses pembelajaran berlangsung sebab pembelajaran memiliki pembelajaran yang harus dicapai. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar menyenangkan sehingga peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (“time on task”) tinggi. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut seperti bermain biasa.¹²

Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan metode pembelajaran aktif kreatif menyenangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa disekolah dasar kristen kelas 4-6 di sekolah dasar kristen kota pontianak, dan membuat peserta didik lebih semangat lagi dalam mengikuti berlangsungnya proses belajar mengajar berlangsung.

Banyak penelitian yang membahas tentang hubungan metode pembelajaran aktif kreatif menyenangkan dengan prestasi belajar siswa, salah satunya yaitu, hubungan antara kreatifitas dengan prestasi belajar siswa.¹³

Dapat dikatakan bahwa adanya Prestasi belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidak sesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru, dengan demikian dalam penelitian ini ingin mengetahui dan menganalisis mengenai penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

METODELOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif Deskriptif. Metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti

¹² Slamet Asari dkk., “PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan),” *DedikasiMU: Journal of Community Service* 3, no. 4 (1 Desember 2021): 1139, doi:10.30587/dedikasimu.v3i4.3249 Accessed July 22, 2025. <https://journal.umg.ac.id/index.php/dedikasimu/article/view/3249>.

¹³ Dindin Komarudin, “HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA,” *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 1 (27 Februari 2018): 278–88, doi:10.15575/psy.v4i1.2196.

pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan alat ukur (instrument) penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji dan membuktikan hipotesis yang telah dibuat / ditetapkan.

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pendekatan ini menekankan pengukuran yang objektif, pengumpulan data terstandar, dan penggunaan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau menjelaskan suatu fenomena. Penelitian kuantitatif sering digunakan untuk mempelajari hubungan antarvariabel, mengukur frekuensi, atau mengidentifikasi pola dalam populasi tertentu. Metode penelitian ini menjadi primadona dalam penelitian sejak abad 19 hingga sepanjang abad 20¹⁴.

Dalam sebuah penelitian metode harus disesuaikan dengan tujuan penelitian itu sendiri, maka jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Adapun tujuan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa penelitian dalam membuat suatu kesimpulan. Sedangkan menurut Sugiono dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* penelitian kuantitatif merupakan “Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan¹⁵”.

Penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis”. Penulisan mengungkapkan keadaan sebenarnya mengenai Hubungan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan Dengan Prestasi Siswa Di Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak.

HASIL PENELITIAN

Menurut Santoso untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden dan fenomena dilapangan analisis presentase dengan menggunakan formula. Hasil penelitian diperoleh dari Kuensioner atau yang disebarakan kepada siswa kelas IV-VI sebanyak 20 orang responden.

¹⁴ Marinu Waruwu dkk., “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (28 Februari 2025): 917–32, doi:10.29303/jipp.v10i1.3057 Accessed July 27, 2025. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3057>.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta , 2011).

terlebih dahulu data dari variabel yang dilakukan presentasinya terhadap setiap soal dengan menggunakan presentase sebagai berikut:

Rumus : $P = F / N \times 100$

P = Presentase

F = Frekuensi/ jumlah hasil responden

N = Jumlah responden

Hasil angket Hubungan Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan Dengan Prestasi Belajar Siswa.

Tabel VI.1

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.1 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju dengan kegiatan belajar membuat siswa merasa aktif terlibat, bukan hanya mendengarkan guru, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
1	Apakah kegiatan belajar di kelas membuat Anda merasa aktif terlibat, bukan hanya mendengarkan guru?		
	A. Sangat Setuju	5	25%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%

Tabel IV.2

No	Alternatif Jawaban	Alternatif Jawaban (N)	Presentasi
2			
	A. Sangat Setuju		
	B. Setuju		
	C. Kurang Setuju		
	D. Tidak Setuju		
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.2 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa guru sering mengajak anda bergerak atau melakukan sesuatu secara langsung dalam pelajaran, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.3

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
3	Apakah anda merasa diberi cukup kesempatan untuk berbicara, bertanya, atau menyampaikan pendapat di kelas?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.3 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda merasa diberi cukup kesempatan untuk berbicara, bertanya, atau menyampaikan pendapat di kelas , 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
4	Apakah cara mengajar guru membuat Anda berpikir untuk mencari jawaban atau solusi sendiri?		
	A. Sangat Setuju	5	25%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	5	25%
	Total	20	100%

Tabel IV.4

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.4 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju bahwa cara mengajar guru membuat Anda berpikir untuk mencari jawaban atau solusi sendiri, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

Tabel IV.5

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
5	Apakah Anda merasa guru mendorong anda untuk mencoba ide-ide baru dan berbeda saat mengerjakan tugas?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

Hasil responden pada tabel IV.5 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa guru mendorong anda untuk mencoba ide-ide baru dan berbeda saat mengerjakan tugas, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.6

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
6	Apakah guru menggunakan berbagai macam alat, gambar, atau cara lain yang unik saat mengajar?		
	A. Sangat Setuju	5	25%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	5	25%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.6 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju bahwa guru menggunakan berbagai macam alat, gambar, atau cara lain yang unik saat mengajar, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
7	Apakah anda merasa bahwa pelajaran di kelas seringkali menggunakan cara yang kreatif sehingga tidak membosankan?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	10	50%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

Tabel IV.7

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.7 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda merasa bahwa pelajaran di kelas seringkali menggunakan cara yang kreatif sehingga tidak membosankan, 10 orang atau 50% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.8

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
8	Apakah suasana belajar yang diciptakan guru membuat Anda merasa senang dan tidak tegang?		
	A. Sangat Setuju	15	75%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.8 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa suasana belajar yang diciptakan guru membuat Anda merasa senang dan tidak tegang, 5 orang atau 25% setuju, 50orang atau % kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
9	Apakah anda merasa bersemangat dan tidak cepat bosan saat mengikuti pelajaran yang diajarkan guru?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20%	100%

Tabel IV.9

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.9 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda suasana belajar yang diciptakan guru membuat Anda merasa senang dan tidak tegang, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
10	Apakah cara mengajar guru yang aktif dan kreatif membuat Anda lebih mudah memahami materi pelajaran?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	10	50%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

Tabel IV.10

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.10 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa anda cara mengajar guru yang aktif dan kreatif membuat Anda lebih mudah memahami materi pelajaran, 10 orang atau 50% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.11

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
11	Apakah pembelajaran yang menyenangkan membuat Anda jadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar?		
	A. Sangat Setuju	15	75%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.11 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa pembelajaran yang menyenangkan membuat Anda jadi lebih fokus dan konsentrasi saat belajar, 5 orang atau 25% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.12

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
12	Apakah cara mengajar guru yang aktif dan kreatif membuat Anda lebih mudah memahami materi pelajaran?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.12 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa cara mengajar guru yang aktif dan kreatif membuat Anda lebih mudah memahami materi pelajaran, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
13	Apakah anda merasa bahwa semakin aktif Anda di kelas, semakin baik nilai ulangan atau tugas Anda?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	10	50%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

Tabel IV.13

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.13 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa anda merasa semakin aktif Anda di kelas, semakin baik nilai ulangan atau tugas Anda, 10 orang atau 50% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.14

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
14	Apakah kreativitas dalam pembelajaran membuat Anda lebih tertantang untuk belajar dan mencapai nilai tinggi?		
	A. Sangat Setuju	5	25%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	5	25%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.14 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju bahwa kreativitas dalam pembelajaran membuat Anda lebih tertantang untuk belajar dan mencapai nilai tinggi, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

Tabel IV.15

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
15	Apakah suasana belajar yang menyenangkan membuat Anda lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi terbaik?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.15 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa suasana belajar yang menyenangkan membuat Anda lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi terbaik, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.16

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
16	Apakah anda merasa bahwa metode mengajar guru secara langsung mempengaruhi seberapa baik prestasi belajar Anda?		
	A. Sangat Setuju	10	50%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	5	25%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.16 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa anda merasa bahwa metode mengajar guru secara langsung mempengaruhi seberapa baik prestasi belajar Anda, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.17

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
17	Apakah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan secara keseluruhan membantu Anda belajar lebih baik?		
	A. Sangat Setuju	15	75%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.17 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan secara keseluruhan membantu Anda belajar lebih baik, 5 orang atau 25% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi Jawaban(N)	Presentasi
18	Apakah anda setuju bahwa cara guru mengajar sangat penting untuk meningkatkan prestasi siswa ?		
	A. Sangat Setuju	15	75%
	B. Setuju	5	25%
	C. Kurang Setuju	0	0%
	D. Tidak Setuju	0	0%
	Total	20	100%

atau 0% tidak setuju.

Tabel IV.18

(2025 Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil responden pada tabel IV.18 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda setuju bahwa cara guru mengajar sangat penting untuk meningkatkan prestasi siswa, 5 orang atau 25% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

PEMBAHASAN

Rekaptulasi hasil penelitian

No	Jawaban Angket				Jumlah Responden	Presentase%				Total (%)
	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	
1	5	5	5	5	20	25%	25%	25%	25%	100%
2	10	5	5	0	20	50%	25%	25%	0%	100%
3	10	5	5	0	20	50%	25%	25%	0%	100%
4	5	5	5	5	20	25%	25%	25%	25%	100%
5	10	5	5	0	20	50%	25%	25%	0%	100%
6	5	5	5	5	20	25%	25%	25%	25%	100%
7	10	10	0	0	20	50%	50%	0%	0%	100%
8	15	5	0	0	20	75%	25%	0%	0%	100%
9	10	5	5	0	20	50%	25%	25%	0%	100%
10	10	10	0	0	20	50%	50%	0%	0%	100%
11	15	5	0	0	20	75%	25%	0%	0%	100%
12	10	5	5	0	20	50%	25%	25%	0%	100%
13	10	10	0	0	20	50%	50%	0%	0%	100%
14	5	5	5	5	20	25%	25%	25%	25%	100%
15	10	5	5	0	20	75%	25%	25%	0%	100%
16	10	5	5	0	20	50%	25%	25%	0%	100%
17	15	5	0	0	20	75%	25%	0%	0%	100%
18	15	5	0	0	20	75%	25%	0%	0%	100%

Sumber: Data olahan angket siswa kelas IV-VI Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak.

Setelah data dikumpulkan rekaptulasi terhadap angket yang telah disebarkan kepada 20 siswa kelas IV-VI Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak. Dengan tabel rekaptulasi diatas dapat dilihat mengenai tanggapan tentang “ Hubungan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak.

Hasil responden pada tabel IV.1 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju dengan kegiatan belajar membuat siswa merasa aktif terlibat, bukan hanya mendengarkan guru, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.2 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa guru sering mengajak anda bergerak atau melakukan sesuatu secara langsung dalam

pelajaran, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.3 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda merasa diberi cukup kesempatan untuk berbicara, bertanya, atau menyampaikan pendapat di kelas , 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.4 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju bahwa cara mengajar guru membuat Anda berpikir untuk mencari jawaban atau solusi sendiri, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.5 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa guru mendorong anda untuk mencoba ide-ide baru dan berbeda saat mengerjakan tugas, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.6 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju bahwa guru menggunakan berbagai macam alat, gambar, atau cara lain yang unik saat mengajar, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.7 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda merasa bahwa pelajaran di kelas seringkali menggunakan cara yang kreatif sehingga tidak membosankan, 10 orang atau 50% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.8 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa suasana belajar yang diciptakan guru membuat Anda merasa senang dan tidak tegang, 5 orang atau 25% setuju, 50 orang atau % kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.9 menyatakan bahwa 10 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda suasana belajar yang diciptakan guru membuat Anda merasa senang dan tidak tegang, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.10 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa anda cara mengajar guru yang aktif dan kreatif membuat Anda lebih mudah memahami materi pelajaran, 10 orang atau 50% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.11 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa pembelajaran yang menyenangkan membuat Anda jadi lebih fokus dan konsentrasi saat

belajar, 5 orang atau 25% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.12 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa cara mengajar guru yang aktif dan kreatif membuat Anda lebih mudah memahami materi pelajaran, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.13 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa anda merasa semakin aktif Anda di kelas, semakin baik nilai ulangan atau tugas Anda, 10 orang atau 50% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.14 menyatakan bahwa 5 orang atau 25% sangat setuju bahwa kreativitas dalam pembelajaran membuat Anda lebih tertantang untuk belajar dan mencapai nilai tinggi, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 5 orang atau 25% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.15 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa suasana belajar yang menyenangkan adalah membuat Anda lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi terbaik, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.16 menyatakan bahwa 10 orang atau 50% sangat setuju bahwa anda merasa bahwa metode mengajar guru secara langsung mempengaruhi seberapa baik prestasi belajar Anda, 5 orang atau 25% setuju, 5 orang atau 25% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.17 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan secara keseluruhan membantu Anda belajar lebih baik, 5 orang atau 25% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Hasil responden pada tabel IV.18 menyatakan bahwa 15 orang atau 75% sangat setuju bahwa anda setuju bahwa cara guru mengajar sangat penting untuk meningkatkan prestasi siswa, 5 orang atau 25% setuju, 0 orang atau 0% kurang setuju, dan 0 orang atau 0% tidak setuju.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis melalui pengujian hipotesis maka penulis memaparkan hasil bahwa terdapat Hubungan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan Dengan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak. Hal ini terbukti bahwa hasil angket yang sudah dibagikan kepada 20 siswa, maka hasil data tersebut menunjukkan bahwa ada“ Hubungan Metode Pembelajaran Aktif

Kreatif Menyenangkan Dengan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Kota Madya Pontianak. Hubungan ini terjadi karena siswa merasa Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan, membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Hubungan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Kristen Pelita Harapan Pontianak, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan dapat menambah minat belajar siswa.
2. Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Menyenangkan dapat membuat siswa tidak cepat merasa bosan dan lebih tangkap dalam menerima materi pembelajaran.
3. Prestasi belajar bukan hanya didapatkan dari faktor internal saja akan tetapi dari faktor eksternal juga.
4. Terdapat hubungan yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran aktif kreatif menyenangkan dengan prestasi belajar siswa. Karena melalui metode pembelajaran tersebut mampu meningkatkan partisipasi peserta didik.

KEPUSTAKAAN

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2017.
- Amri, Sofan. *Strategi Pembelajaran dan Pengembangan Potensi Siswa*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Asari, Slamet, Santya Dian Pratiwi, Trias Fitri Ariza, Heni Indapriatiwi, Citra Ayu Putriningtyas, Firdah Vebriyanti, Iqnatia Alfiansyah, Sukaris Sukaris, Ernawati Ernawati, dan Andi Rahmad Rahim. "PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan)." *DedikasiMU : Journal of Community Service* 3, no. 4 (1 Desember 2021): 1139. doi:10.30587/dedikasimu.v3i4.3249.
- Beetlestone, Florence. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung : Nusa Media, 2013.
- Hakim, Aceng Lukmanul. "Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dini terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 1 (1 Januari 2011): 109–22. doi:10.24832/jpnk.v17i1.11.
- Hollingsworth, Pat, dan Gina Lewis. *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan keasyikan kegiatan di kelas*. Disunting oleh [penerj.] Dwi Wulandari. Jakarta: Indeks, 2008.

- Komarudin, Dindin. "HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA." *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 4, no. 1 (27 Februari 2018): 278–88. doi:10.15575/psy.v4i1.2196.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.
<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/studiadidaktika/article/view/515>.
- Nasution, Sorimuda. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung : Jemmars, 1986.
- Roestiyah, N.K, dan Yumiati Suharto. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Sanjani, Maulana Akbar. "TUGAS DAN PERANAN GURU DALAM PROSES PENINGKATAN BELAJAR MENGAJAR." *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (30 Juni 2020): 35–42. doi:10.37755/sjip.v6i1.287.
- Siregar, Eveline, dan Nara Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Bogor Ghalia Indonesia, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta , 2011.
- Trilling, Bernie, dan Charles Fadel. *Keterampilan Abad 21: Pembelajaran untuk Kehidupan di Zaman Kita*. San Francisco, California, Amerika Serikat: Jossey-Bass, 2009.
- Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Pu`at, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, dan Marwah Rusydiana. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (28 Februari 2025): 917–32. doi:10.29303/jipp.v10i1.3057.