Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 19307-19313

PENTINGNYA PERAN GURU DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG AKTIF, KREATIF, DAN MENYENANGKAN

Merlin Agustin[1], Kenni Olandari[2], Amanda Putri Indah Dwi Rizky[3], Abdurrahmansyah[4]

[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Fatah Palembang

E-Mail : merlinagustin277@gmail.com, kenniolandari@gmail.com, amandaaputrii0606@gmail.com, abdurrahmansyah73@radenfatah.ac.id

Published: Maret , 2026

ABSTRACT

This study aims to examine the importance of the teacher's role in creating active, creative, and enjoyable learning in the educational process. Effective learning does not only focus on delivering material but also on encouraging students' active involvement in learning activities. Therefore, teachers play a very important role as facilitators, motivators, and managers of learning in creating an interactive and conducive learning environment.

This study uses a qualitative approach with a library research method. The data were obtained from various literature sources such as scientific journals, books, and research artides relevant to the research topic. The data analysis technique used in this study is content analysis, which involves reviewing and analyzing various concepts and research findings related to active, creative, and enjoyable learning.

The results of the study show that the implementation of active, creative, and enjoyable learning can increase students' learning motivation, participation, and understanding of learning materials. Teachers' creativity in using varied learning methods, interesting learning media, and the use of digital technology becomes an important factor in creating an effective and enjoyable learning environment. Therefore, teachers need to continuously develop their pedagogical and professional competencies in order to design innovative and student-centered learning.

Keywords: teacher's role, active learning, teacher creativity, enjoyable learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam proses pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research).

Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber literatur seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dengan menelaah dan mengkaji berbagai konsep serta hasil penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang variatif, media pembelajaran yang menarik, serta pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, guru perlu terus mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional agar mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: peran guru, pembelajaran aktif, kreativitas guru, pembelajaran menyenangkan.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam proses pendidikan tersebut, guru memegang peran yang sangat strategis sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga bertanggung jawab menciptakan suasana belajar yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.(Sari et al., 2022)

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan peluang sekaligus tantanganbagi dunia pendidikan. Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari peserta didik, yang dikenal sebagai generasi digital native. Mereka tumbuh dengan perangkat digital, media sosial, dan akses informasi yang hampir tak terbatas, sehingga pendekatan pembelajaran tradisional sering kali dianggap kurang menarik dan tidak efektif. Media pembelajaran inovatif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis mobile, video interaktif, simulasi digital, dan platform e-learning, menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.(Mustopa et al., 2024)

Pembelajaran yang efektif pada era pendidikan modern menuntut adanya pendekatan yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Pendekatan ini menekankan bahwa peserta didik harus terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik melalui diskusi, praktik, eksplorasi, maupun kegiatan kolaboratif lainnya. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kemampuan pedagogik dan kreativitas yang tinggi dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.(Safitri & Nst, 2025)

Salah satu konsep pembelajaran yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan, mendorong siswa berpikir kritis, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, guru perlu menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang variatif agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.(Aulia & Wandini, 2023)

Kreativitas guru juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru yang kreatif mampu memanfaatkan berbagai media, teknologi, maupun metode pembelajaran inovatif seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, eksperimen, maupun penggunaan media audio-visual untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih bermakna. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru harus mampu memahami karakteristik, minat, serta kebutuhan belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan demikian, suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat tercipta, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.(Tiharoh, 2025)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian agar mampu merancang pembelajaran yang inovatif serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji secara mendalam berbagai konsep dan teori mengenai peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan berdasarkan sumber-sumber ilmiah yang relevan. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur seperti jurnal ilmiah, buku, serta artikel penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran berbagai sumber pustaka dari database akademik seperti Google Scholar dan portal jurnal nasional.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), yaitu dengan menelaah, mengkaji, serta mengelompokkan informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan tema penelitian. Data yang telah dianalisis kemudian disusun secara deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan

Pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan kegiatan praktik. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial peserta didik.

Pembelajaran aktif menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran aktif, siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai individu yang berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman yang mereka miliki.

Selain itu, kreativitas juga menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Pembelajaran kreatif dapat diwujudkan melalui penggunaan metode, strategi, maupun media pembelajaran yang bervariasi. Guru yang kreatif mampu mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti proses belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran seperti gambar, video, permainan edukatif, serta kegiatan praktik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana belajar yang nyaman, interaktif, dan tidak menegangkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dalam belajar, mereka akan lebih mudah memahami materi serta lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa merasa aman dan nyaman dalam belajar.

Pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan sering dikenal dengan konsep PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memahami materi pembelajaran. Menurut penelitian Putri dan Mudjiran (2022), penerapan pembelajaran PAKEM dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan lebih baik. Melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah.(Putri & Mudjiran, 2022)

Selain itu, pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima materi secara pasif. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat belajar dengan lebih efektif serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pendidikan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, serta sikap positif terhadap proses belajar.

2. Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif

Pendidikan Untuk membangun bangsa yang baik, hal-hal yang baik sangatlah penting. berkualitas karena sangat penting untuk membangun sumber daya manusia yang unggul, inovatif, dan berdaya saing. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, peran seorang guru sangatlah penting. Guru membantu mengarahkan, membimbing, dan menginspirasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.(Sustiana et al., 2025)

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengelola pembelajaran. Peran tersebut menuntut guru untuk mampu merancang proses pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang aktif akan tercipta apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam Revolusi Industri 5.0, keahlian guru harus mencakup kecerdasan sosial, kecerdasan emosional, dan literasi digital. Literasi digital sangat penting karena guru harus dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, keahlian emosional diperlukan agar pendidik dapat memahami kondisi psikologis siswa, terutama dalam era digital, di mana siswa menghadapi banyak tantangan emosional. Sebaliknya, kemampuan guru untuk membangun hubungan yang baik dengan siswa dan orang tua adalah penting. Keterlibatan dan kemampuan yang lebih luas dan mendalam diperlukan oleh guru di era digital, mulai dari penguasaan perangkat lunak dan platform pembelajaran digital hingga kemampuan untuk memasukkan teknologi ke dalam kurikulum.(Dwi et al., 2025)

Sebagai fasilitator, guru memiliki tanggung jawab untuk menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Guru harus mampu mengarahkan siswa agar dapat menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis. Dalam pembelajaran aktif, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi lebih berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa dalam proses pencarian pengetahuan.

Selain sebagai fasilitator, guru juga berperan sebagai motivator yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu memberikan dorongan, perhatian, serta penghargaan kepada siswa agar mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berusaha untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Peran guru dalam menciptakan pembelajaran aktif juga dapat dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, tanya jawab, kerja kelompok, presentasi, serta kegiatan praktik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran aktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa guru yang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapatnya. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.(Aulia & Wandini, 2023)

Selain itu, guru juga berperan sebagai pengelola kelas yang bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang nyaman dan tertib akan membantu siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru perlu mengatur jalannya proses pembelajaran dengan baik agar semua siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif sangatlah penting. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif.

Melalui peran tersebut, guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial yang sangat diperlukan dalam proses pendidikan.

3. Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Metode Pembelajaran

Kreativitas guru merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Guru yang kreatif mampu merancang kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kreativitas tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan metode pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta kemampuan guru dalam mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Dengan adanya kreativitas dalam pembelajaran, suasana kelas akan menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode pembelajaran yang monoton seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, simulasi, demonstrasi, permainan edukatif, maupun kegiatan praktik langsung agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Melalui metode pembelajaran yang variatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Kreativitas guru juga berkaitan dengan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik seperti gambar, video, presentasi interaktif, maupun teknologi digital dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. (Mudmainah et al., 2023)

Selain itu, perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Hidayat, Nurfadilah, Khoerussaadah, dan Fauziyyah (2021) menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Pemanfaatan teknologi seperti video pembelajaran, media interaktif, dan platform digital dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.(Hidayat et al., 2021)

Kreativitas guru juga terlihat dalam kemampuan mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran virtual. Guru yang mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif akan lebih mudah menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.Selain penggunaan metode dan teknologi pembelajaran, kreativitas guru juga dapat diwujudkan melalui kegiatan bimbingan belajar yang terintegrasi dalam proses pembelajaran di kelas. kreativitas guru dalam memberikan bimbingan belajar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan yang kreatif, guru dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya dalam merancang kegiatan pembelajaran agar proses pendidikan dapat berjalan secara optimal dan mampu menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, serta memiliki kemampuan berpikir yang baik.

4. Pembelajaran Menyenangkan dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Pembelajaran yang menyenangkan adalah kondisi belajar yang membuat peserta didik merasa nyaman, antusias, dan tidak merasa tertekan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang positif akan membantu siswa lebih mudah memahami materi

pelajaran serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi serta kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, simulasi, maupun kegiatan praktik yang dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, mereka akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Hubungan yang baik antara guru dan siswa akan menciptakan komunikasi yang lebih terbuka sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk bertanya, mengemukakan pendapat, maupun berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam proses belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan juga memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa merasa nyaman dan menikmati proses belajar, mereka akan lebih fokus dan mudah memahami materi pelajaran. Karena penerapan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. (Ishaq & Robihan, 2024)

Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Basiran dan Ningsih menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran yang variatif seperti media visual, audio, maupun teknologi digital mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan proses pendidikan. Suasana belajar yang nyaman dan interaktif akan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif.

Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, serta pengelolaan kelas yang baik, guru dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Dengan demikian, guru perlu terus mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesionalnya agar mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Upaya tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

REFERENCES

Aulia, U., & Wandini, R. R. (2023). *Upaya Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif , Kreatif , Efektif , Menyenangkan (PAKEM) Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas*. *7*, 29893–29897.

Dwi, A., Apsari, A., Dewi, & Abdurrahmansyah. (2025). *Kebiajakan Pendidikan Untuk meningkatkan*

kompetensi guru pendidikan dasar di era digital. 48–58. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i2.18791

Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital*. *10*(2), 97–103.

Ishaq, M. B. M., & Robihan, A. (2024). *Implementasi Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM)*. *2*(10), 358–364.

Mudmainah, S., Saputri, E. D., & Ismaya, H. (2023). *Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn Kelas VII SMP Unggulan Al-Falah Pacul Bojonegoro*. *2*(4), 340–353.

Mustopa, M.Isnaini, & Abdurrahmansyah. (2024). *Peran Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. *7*(1), 28–36.

Putri, R., & Mudjiran. (2022). *Pembelajaran Matematika Menggunakan Model PAKEM (Partisifatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar dan Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. *4*, 890–898.

Safitri, Y. R., & Nst, N. (2025). *Peran penting guru dalam menerqapkan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan di pendidikan anak usia dini*. *4*.

Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). *PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR*. *9*(2), 583–591.

Sustiana, M., Abdurrahmansyah, Amalia, N., & Yolanda, K. (2025). *Meningkatkan Kompetensi Guru Untuk Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Improving Teacher Competence To Realize Quality Education*. *5*(1), 90–100.

Tiharoh, G. A. (2025). *Peran guru PAI dalam Menciptakan pembelajaran yang aktif,kreatif,efektif dan menyenangkan*. *2*(5), 70–75.