

**PENERAPAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF TERHADAP HASIL
BELAJAR (ANALISIS DESKRIPTIF PADA SISWA SDN 01 GALUR)**

Dea Nurshadrina Sausan¹, Petrus Paulus Mbette Suhendro², Uswatun Hasanah³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

²PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹deasausan4@gmail.com, ²petrus@unj.ac.id, ³uswatunhasanah@unj.ac.id,

ABSTRACT

This study provides a descriptive analysis of the level of creative thinking skills and learning outcomes of fifth-grade students in the subject of Environmental and Cultural Education of Jakarta at SDN 01 Galur. Data were obtained from two sources: creative thinking skill test results and academic achievement scores of 47 students as research subjects, as well as observation data collected through teacher-completed questionnaires to illustrate classroom learning conditions. The study employed a quantitative approach with a descriptive research design. The results showed that students' learning outcomes were generally in the good category, with an average score of 84.77; 74.5% of students were in the moderate category, 21.3% in the high category, and 4.2% in the low category. The implementation of strategies to develop creative thinking skills by teachers was rated very good, with an average score of 4.78 on a 5-point scale. The fluency dimension received the highest score (4.92), while originality and sensitivity to problems received the lowest (4.67). Findings indicate that students with higher creative thinking skills tend to achieve better academic outcomes. The study concludes that while the application of creative thinking skills supports student learning outcomes, further enhancement is needed in the areas of originality and sensitivity to problems.

Keywords: Creative Thinking Skills; Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis secara deskriptif tingkat keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta di SDN 01 Galur. Data diperoleh dari dua sumber, yaitu hasil tes keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar 47 siswa sebagai subjek penelitian, serta angket observasi yang diisi oleh guru mata pelajaran untuk menggambarkan kondisi pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori baik (84,77), dengan 74,5% siswa pada kategori sedang, 21,3% tinggi, dan 4,2% rendah. Penerapan strategi pengembangan keterampilan

berpikir kreatif oleh guru dinilai sangat baik, dengan skor rata-rata 4,78 dari skala 5. Dimensi fluency memperoleh skor tertinggi (4,92), sementara originality dan sensitivity to problems mencatat skor terendah (4,67). Terdapat indikasi bahwa siswa dengan keterampilan berpikir kreatif tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif berkontribusi terhadap hasil belajar siswa, namun penguatan pada aspek keaslian dan kepekaan terhadap masalah masih perlu ditingkatkan.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kreatif; Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan esensial yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan dunia modern yang dinamis dan penuh ketidakpastian. Di lingkungan sekolah dasar, keterampilan ini perlu ditumbuhkan sejak dini agar siswa mampu menemukan solusi inovatif, berpikir fleksibel, serta mampu mengembangkan gagasan baru dalam memecahkan masalah pembelajaran. Fokus pada pengembangan berpikir kreatif sangat penting, terutama dalam konteks pendidikan dasar, karena di usia ini fondasi pola pikir siswa sedang dibentuk secara intensif.

Kondisi terkini pendidikan di Indonesia menunjukkan urgensi yang tinggi terkait rendahnya capaian keterampilan berpikir kreatif di kalangan peserta didik. Data yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment*

(PISA) pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa dari 64 negara yang dievaluasi, hanya sekitar 5% siswa Indonesia yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif atau *out of the box*, angka yang terpaut jauh dibandingkan Singapura yang mencapai lebih dari 50%. Selain itu, hanya 31% siswa Indonesia mampu mencapai level dasar dalam keterampilan berpikir kreatif, sangat tertinggal dari rata-rata negara-negara OECD yang mencapai 78%. Kondisi ini diperburuk oleh temuan bahwa hanya 1% siswa Indonesia yang berada pada kelompok nilai tertinggi dalam keterampilan kreatif dan matematika, serta tidak terdapat satupun siswa yang masuk dalam kelompok atas untuk kemampuan membaca. Fakta-fakta ini merefleksikan lemahnya integrasi pengembangan berpikir kreatif dalam praktik pendidikan nasional dan menegaskan pentingnya perumusan strategi pembelajaran yang sistematis

dan terarah sejak pendidikan dasar guna membentuk fondasi kognitif yang mendukung lahirnya generasi dengan kemampuan berpikir kreatif yang mumpuni.

Situasi serupa juga ditemukan di SDN 01 Galur, Jakarta Pusat. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru, mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide-ide baru, memberikan solusi alternatif terhadap permasalahan pembelajaran, dan cenderung berpikir secara konvensional. Hal ini tercermin dari hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta yang membutuhkan kreativitas tinggi, di mana hanya sekitar 40% siswa yang mampu melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada penilaian yang menuntut keterampilan berpikir kreatif.

Strategi pembelajaran seperti *Project-Based Learning (PjBL)*, *Problem-Based Learning (PBL)*, serta pembelajaran kolaboratif telah diarahkan untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sejalan dengan pendekatan asesmen yang tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga mencakup

proses dan hasil kreativitas siswa. Kurikulum Merdeka secara substantif menekankan pengembangan peserta didik sebagai individu yang kreatif, inovatif, dan mandiri, sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Melalui pendekatan-pendekatan tersebut, kurikulum ini memberikan peluang yang luas bagi penguatan keterampilan berpikir kreatif pada jenjang pendidikan dasar, termasuk di SDN 01 Galur. Demikian, penerapan Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan tersebut seyogianya menjadi instrumen strategis dalam mengoptimalkan potensi berpikir kreatif siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kompetensi esensial dalam pengembangan potensi siswa di era modern. Kreativitas dipandang sebagai keterampilan multidimensi yang melibatkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif secara intensif. Pengukuran keterampilan berpikir kreatif dapat menggunakan indikator yang telah distandarisasi, seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan

kepekaan terhadap masalah (*sensitivity to problems*). Melalui penguatan keterampilan ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, menghasilkan ide-ide orisinal, serta membentuk karakter dan sikap positif yang mendukung keberhasilan belajar mereka.

Mengingat, perannya dalam pengembangan kreativitas, hasil belajar siswa dapat diukur secara holistik, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan praktik, dan sikap afektif. Penilaian hasil belajar tidak hanya menilai penguasaan materi, tetapi juga sejauh mana siswa mampu menginternalisasi pembelajaran menjadi keterampilan nyata dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini ditegaskan, oleh adanya penelitian yang dilakukan terhadap 30 siswa kelas V-B SDN 076713 Zuzundrao tahun pembelajaran 2019/2020 membuktikan adanya korelasi positif antara berpikir kreatif dan hasil belajar, dengan nilai t hitung sebesar 4,223 yang lebih besar dari t tabel 1,701 sehingga hipotesis nol

ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik, sebaliknya pembelajaran yang monoton dan hanya menekankan hafalan tanpa mengembangkan kreativitas siswa dapat menghambat pencapaian hasil belajar optimal. Oleh karena itu, guru perlu mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Safitri, Jamaluddin, dan Japa (2023) dalam penelitiannya terhadap peserta didik SMA Negeri di Kota Mataram, yang menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar biologi dengan koefisien korelasi sebesar 0,316. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir kreatif memberikan kontribusi sebesar 9,98% terhadap hasil belajar peserta didik, yang menunjukkan pentingnya pengembangan keterampilan ini dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, telah ditemukan bahwa keterampilan berpikir kreatif memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar siswa. Banyak studi sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang dilatih untuk berpikir kreatif mampu mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada penggunaan model pembelajaran tertentu seperti *Project-Based Learning* atau *Problem-Based Learning* sebagai sarana mengembangkan kreativitas, bukan secara khusus meneliti sejauh mana penerapan keterampilan berpikir kreatif itu sendiri berpengaruh terhadap hasil belajar.

Penelitian ini secara khusus menganalisis secara deskriptif penerapan keterampilan berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa SDN 01 Galur tanpa mengaitkannya dengan model pembelajaran tertentu, sehingga memiliki fokus yang lebih spesifik dibandingkan penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 47 siswa sebagai subjek

penelitian. Data dikumpulkan melalui dokumentasi nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta saat ujian semester 1, yang secara inheren menuntut penerapan keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajarannya.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa SDN 01 Galur dalam proses pembelajaran; (2) menganalisis capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta; dan (3) menganalisis pengaruh keterampilan berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta di SDN 01 Galur.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi sekolah dan *stakeholder* pendidikan dalam mengembangkan kebijakan dan program pendidikan yang mendukung peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa,

khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana penerapan keterampilan berpikir kreatif dapat dianalisis secara deskriptif terhadap hasil belajar siswa di SDN 01 Galur?"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif untuk memetakan tingkat keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa di SDN 01 Galur. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mendeskripsikan kondisi aktual kedua variabel melalui pengukuran yang objektif dan analisis statistik deskriptif secara sistematis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yang mana peneliti mengukur dan menggambarkan kondisi keterampilan berpikir kreatif serta hasil belajar siswa pada saat penelitian berlangsung tanpa menguji hubungan sebab-akibat antar variabel. Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Galur,

yang beralamat di Jl. Kwista 9 No.22 12, RT.14/RW.4, Galur, Kec. Johar Baru, Kota Jakarta Pusat, dengan melibatkan 47 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penelitian ini memfokuskan pada dua variabel utama, yaitu keterampilan berpikir kreatif sebagai variabel independen (X) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta semester 1 tahun ajaran 2024/2025 sebagai variabel dependen (Y). Keterampilan berpikir kreatif diukur berdasarkan indikator yang dikembangkan oleh *Torrance* dan *Williams*, meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (penguraian), dan *sensitivity to problems* (kepekaan). Pengukuran variabel ini dilakukan menggunakan instrumen tes yang diadaptasi dari *Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)* dan telah disesuaikan dengan konteks mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu dokumentasi nilai hasil belajar siswa pada ujian semester 1 mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya

Jakarta yang diperoleh dari arsip sekolah, serta tes keterampilan berpikir kreatif berupa soal terbuka untuk mengukur kelima indikator keterampilan tersebut berpikir kreatif.

Ketiga, observasi proses pembelajaran untuk mengidentifikasi penerapan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran di kelas. Penilaian keterampilan berpikir kreatif dilakukan menggunakan rubrik dengan skala 1-5 untuk setiap indikator, dengan kriteria penilaian yang jelas untuk setiap level.

Peneliti menganalisis data dalam penelitian ini dengan menerapkan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Analisis deskriptif mencakup perhitungan ukuran tendensi sentral, seperti rata-rata (mean), median, dan modus, serta ukuran variabilitas berupa standar deviasi, varians, dan rentang, guna menyajikan gambaran umum mengenai distribusi kedua variabel. Peneliti kemudian mengkategorikan tingkat keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa ke dalam tiga kategori; tinggi, sedang, dan rendah, berdasarkan rentang nilai yang

dihitung menggunakan rumus Mean $\pm$ Standar Deviasi. Proses kategorisasi ini dilakukan untuk memperoleh deskripsi menyeluruh mengenai sebaran dan profil tingkat keterampilan berpikir kreatif serta hasil belajar siswa dalam sampel penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap tingkat keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta di SDN 01 Galur. Data penelitian diperoleh dari dua sumber, yaitu hasil tes keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar dari 47 siswa sebagai subjek penelitian, serta data observasi melalui angket instrumen yang diisi oleh guru mata pelajaran untuk melengkapi gambaran kondisi pembelajaran di kelas. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif data yang telah diperoleh dari kedua sumber tersebut.

Hasil Penelitian

Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa kelas 5A dan 5B pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta semester 1 tahun ajaran 2024/2025, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai
N	47
X _{Min}	79
X _{Max}	97
X	84,77
M _d	82
Mo	80, 82
S	5,12
S ²	26,18
rentang	18

Berdasarkan kategorisasi menggunakan rumus Mean $\pm$ Standar Deviasi, distribusi hasil belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2 Kategorisasi Hasil Belajar Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 89,89	10 siswa	21,3%
Sedang	79,65-	35 siswa	74,5%

	89,89		
Rendah	<79,65	2 siswa	4,2%

Analisis Penerapan Keterampilan Berpikir Kreatif Oleh Guru

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 2 guru kelas 5, diperoleh gambaran penerapan strategi pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Data menunjukkan respons guru terhadap 40 item pernyataan yang mengukur lima dimensi keterampilan berpikir kreatif.

Tabel 3 Rata-rata Skor Penerapan Dimensi Keterampilan Berpikir Kreatif

Dimensi	Guru 1 (Rita Maulita)	Guru 2 (Hikmah)	Rata-rata
Fluency (kelancaran)	4,83	5,00	4,92
Flexibility (keluwesan)	4,83	4,83	4,83
Originality (keaslian)	4,50	4,83	4,67
Elaboration (penguraian)	4,83	4,83	4,83
Sensitivity to problems (kepekaan)	4,50	4,83	4,67
Rata-rata Keseluruhan	4,70	4,86	4,78

Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (1 spasi)

**Analisis Penerapan
Keterampilan Berpikir Kreatif
oleh Guru**

Berdasarkan hasil analisis, dimensi *fluency* atau kelancaran memperoleh skor rata-rata tertinggi yaitu 4,92. Kedua guru menunjukkan penerapan yang sangat baik dalam mendorong siswa menghasilkan banyak ide melalui implementasi metode *brainstorming* dan pemberian pertanyaan terbuka yang dilakukan secara konsisten. Selain itu, alokasi waktu khusus bagi siswa untuk mengemukakan ide juga mendapat penilaian tinggi, menunjukkan efektivitas strategi dalam mengembangkan aspek ini. Pada dimensi *flexibility* atau keluwesan, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,83. Guru dinilai efektif dalam mendorong siswa melihat masalah dari berbagai sudut pandang dengan penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi. Kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan soal dengan cara yang berbeda-beda turut mendapat respons positif, mencerminkan pendekatan yang menghargai keragaman cara berpikir. Sementara itu, dimensi *originality* atau keaslian memperoleh skor rata-rata 4,67, menjadi yang terendah di antara kelima dimensi. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih perlu meningkatkan pemberian

penghargaan terhadap pemikiran orisinal serta merancang aktivitas pembelajaran yang lebih mendorong munculnya gagasan yang tidak lazim. Untuk dimensi *elaboration* atau penguraian, skor rata-rata yang diperoleh kembali mencapai angka tinggi, yaitu 4,83. Guru dinilai mampu membimbing siswa mengembangkan ide secara detail melalui pemberian tugas yang menuntut penguraian pemikiran secara mendalam. Selain itu, pengajuan pertanyaan lanjutan untuk memperdalam penjelasan siswa juga mendapat penilaian yang sangat baik. Terakhir, pada dimensi *sensitivity to problems* atau kepekaan terhadap masalah, skor rata-rata sebesar 4,67 menunjukkan bahwa guru telah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan baik. Guru mampu membimbing siswa dalam mendeteksi ketidaksesuaian informasi dan secara konsisten memberikan situasi belajar yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki.

Pembahasan

Tingkat Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 SDN 01 Galur pada mata pelajaran Pendidikan

Lingkungan dan Budaya Jakarta berada pada kategori baik dengan rata-rata 84,77. Sebagian besar siswa (74,5%) berada pada kategori sedang, sementara 21,3% siswa menunjukkan hasil belajar tinggi, dan hanya 4,2% siswa yang hasil belajarnya masih dalam kategori rendah. Distribusi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut telah berlangsung dengan efektif, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan.

Nilai rata-rata 84,77 yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta. Hal ini sejalan dengan standar pencapaian pembelajaran yang diharapkan, dimana sebagian besar siswa mampu mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang umumnya ditetapkan sekitar 75-80 untuk tingkat sekolah dasar.



Gambar 1 Suasana Belajar Kelas 5

Penerapan Keterampilan Berpikir Kreatif oleh Guru

Hasil survei menunjukkan bahwa kedua guru kelas 5 telah menerapkan strategi pengembangan keterampilan berpikir kreatif dengan sangat baik, dengan skor rata-rata keseluruhan 4,78 dari skala 5. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru-guru di SDN 01 Galur memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

Dimensi *Fluency* (Kelancaran) menunjukkan skor tertinggi (4,92), mengindikasikan bahwa guru sangat efektif dalam mendorong siswa menghasilkan banyak ide. Penerapan metode *brainstorming* dan pemberian pertanyaan terbuka telah menjadi

praktik rutin dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori *Torrance* yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk berani mengemukakan ide-ide mereka tanpa takut dihakimi.

Dimensi *Flexibility* (Keluwesan) dan *Elaboration* (Penguraian) menunjukkan skor yang sama (4,83), menunjukkan bahwa guru mampu memfasilitasi siswa untuk melihat masalah dari berbagai perspektif dan mengembangkan ide-ide mereka secara mendalam. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dan pemberian kesempatan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda-beda telah menjadi kekuatan dalam praktik pembelajaran di sekolah ini.

Dimensi *Originality* (Keaslian) dan *Sensitivity to Problems* (Kepekaan) menunjukkan skor yang sama (4,67), yang merupakan skor terendah dibandingkan dimensi lainnya. Meskipun masih dalam kategori baik, hal ini mengindikasikan bahwa guru perlu lebih fokus dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan orisinal, serta meningkatkan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah yang ada di sekitar mereka.

Implikasi dan Rekomendasi Penerapan Keterampilan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan persepsi guru yang diukur melalui survei, terdapat indikasi kuat bahwa penerapan keterampilan berpikir kreatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Guru-guru menyatakan bahwa siswa dengan keterampilan berpikir kreatif tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, dan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang kreatif dengan yang kurang kreatif.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa dengan kemampuan elaborasi yang baik mampu mengerjakan soal dengan lebih komprehensif, sementara siswa dengan kemampuan *fluency* yang tinggi lebih cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Meskipun hasil menunjukkan penerapan yang baik, masih terdapat beberapa area yang perlu mendapat perhatian lebih. Dimensi *originality*

yang menunjukkan skor terendah mengindikasikan perlunya strategi khusus untuk mendorong siswa menghasilkan ide-ide yang benar-benar unik dan berbeda. Guru perlu lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menantang siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan memberikan penghargaan yang lebih konsisten terhadap pemikiran orisinal siswa.

Selain itu, meskipun sebagian besar siswa (74,5%) berada pada kategori hasil belajar sedang, masih terdapat potensi untuk meningkatkan persentase siswa yang mencapai kategori tinggi. Penguatan penerapan keterampilan berpikir kreatif, terutama pada dimensi *originality* dan *sensitivity to problems*, dapat menjadi strategi untuk mencapai peningkatan ini.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat dikemukakan untuk meningkatkan efektivitas penerapan keterampilan berpikir kreatif. Pertama, guru perlu mengembangkan bank soal dan aktivitas pembelajaran yang lebih menantang aspek *originality* siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui pemberian proyek-proyek kreatif yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide unik

mereka. Kedua, implementasi sistem reward yang lebih sistematis untuk menghargai pemikiran orisinal siswa perlu ditingkatkan. Penghargaan tidak hanya diberikan untuk jawaban yang benar, tetapi juga untuk proses berpikir yang kreatif dan inovatif.

Ketiga, pengembangan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan siswa perlu terus ditingkatkan untuk mengoptimalkan dimensi *sensitivity to problems*. Keempat, perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan dan dampaknya terhadap perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui instrumen penilaian yang lebih komprehensif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang analisis deskriptif penerapan keterampilan berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 01 Galur, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran

Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta menunjukkan kategori baik dengan nilai rata-rata 84,77. Distribusi hasil belajar menunjukkan bahwa 74,5% siswa berada pada kategori sedang (79,65-89,89), 21,3% siswa pada kategori tinggi (>89,89), dan hanya 4,2% siswa pada kategori rendah (<79,65). Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran telah berlangsung efektif dengan sebagian besar siswa mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

2. Penerapan Keterampilan Berpikir Kreatif oleh Guru

Guru kelas 5 di SDN 01 Galur telah menerapkan strategi pengembangan keterampilan berpikir kreatif dengan sangat baik, ditunjukkan oleh skor rata-rata keseluruhan 4,78 dari skala 5. Dimensi *fluency* (kelancaran) menunjukkan penerapan terbaik dengan skor 4,92, diikuti oleh *flexibility* (keluwesan) dan *elaboration* (penguraian) dengan skor 4,83, sementara *originality* (keaslian) dan *sensitivity to problems*

- (kepekaan) menunjukkan skor 4,67.
3. Profil Penerapan Lima Dimensi Keterampilan Berpikir Kreatif Guru sangat efektif dalam mendorong siswa menghasilkan banyak ide (*fluency*) dan memfasilitasi fleksibilitas berpikir serta elaborasi ide. Namun, masih terdapat ruang perbaikan dalam mengembangkan kemampuan siswa menghasilkan ide-ide orisinal dan meningkatkan kepekaan terhadap masalah, meskipun kedua dimensi tersebut masih berada dalam kategori baik.
4. Indikasi Pengaruh Keterampilan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar Berdasarkan persepsi guru, terdapat indikasi kuat bahwa siswa dengan keterampilan berpikir kreatif tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Siswa dengan kemampuan elaborasi yang baik mampu mengerjakan soal dengan lebih komprehensif, dan siswa dengan kemampuan *fluency* tinggi lebih cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.
5. Implikasi untuk Praktik Pembelajaran Penerapan keterampilan berpikir kreatif yang sudah baik perlu dipertahankan dan ditingkatkan, terutama pada aspek *originality* dan *sensitivity to problems*. Diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, sistem *reward* yang sistematis untuk pemikiran orisinal, dan peningkatan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis masalah yang autentik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M., & Pratt, M. G. (2016). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning. *Research in Organizational Behavior*, 36, 157-183. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2016.10.001>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

- Beghetto, R. A. (2020). *Creative learning in education: A new perspective*. In L. V. Shavinina (Ed.), *The Routledge international handbook of innovation education* (pp. 92-104). Routledge.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2021). Creative learning environments in education: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100791. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100791>
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hanif, S., Wijaya, A. F. C., & Winarno, N. (2019). Enhancing students' creativity through STEM project-based learning. *Journal of Science Learning*, 2(2), 50-57. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.13271>
- Heru Kurniawan. (2017). *Sekolah kreatif: Menuju pendidikan berbasis arts and creativity*. Universitas Terbuka Press.
- Heong, Y. M., Yunos, J. M., Othman, W., Hassan, R., Kiong, T. T., & Mohamad, M. M. (2022). The needs analysis of learning higher order thinking skills for generating ideas among technical students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 197-203. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.265>
- Huang, P. S., Peng, S. L., Chen, H. C., Tseng, L. C., & Hsu, L. C. (2023). The relative contributions of domain-general and domain-specific creativity to student achievement. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 101119. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101119>
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The project method: The use of the purposeful act in the educative process. *Teachers College Record*, 19(4), 319-335.
- Kim, K. H. (2021). The creativity crisis: The decrease in creative thinking scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 33(4), 285-294. <https://doi.org/10.1080/10400419.2021.1897464>
- OECD. (2024). PISA 2024: Creative thinking assessment framework. OECD Publishing.
- Poon, J. C. Y., Au, A. C. Y., Tong, T. M. Y., & Lau, S. (2020). The feasibility of enhancement of knowledge and self-confidence in creativity: A pilot study of a three-hour SCAMPER workshop on secondary students. *Thinking Skills and Creativity*, 35, 100622. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100622>
- Puspita, L., Yosita, L., & Wijayanti, D. (2022). Pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar melalui model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 93-107. <https://doi.org/10.21009/JPD.131.09>

- Sawyer, R. K. (2019). *The creative classroom: Innovative teaching for 21st-century learners*. Teachers College Press.
- Sternberg, R. J. (2020). *Enhancing people's creativity*. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (2nd ed., pp. 88-103). Cambridge University Press.
- Sumardi, S. (2021). Pengukuran dan evaluasi hasil belajar: Pendekatan Kurikulum Merdeka. *PT Raja Grafindo Persada*.
- Torrance, E. P. (1966). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual* (Research ed.). Personnel Press.
- Waruwu, E., Silaban, P. J., & Sinaga, R. (2020). Hubungan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa kelas V SDN.076713 Zuzundrao. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 333-338. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.494>
- Williams, F. E. (1980). *Creativity assessment packet*. Pro-Ed.
- Yuan, X., Wu, X., & Tang, Y. (2023). Effect of creative thinking on students' academic performance and its influence mechanism. *Frontiers in Psychology*, 14, 1117854. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1117854>
- Zubaidah, S., Fuad, N. M., Mahanal, S., & Suarsini, E. (2018). Improving creative thinking skills of students through Differentiated Science Inquiry integrated with mind map. *Journal of Turkish Science Education*, 14(4), 77-91. <https://doi.org/10.12973/tused.10214a>