

ANALISIS KETERAMPILAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI GAYA DI KELAS IV SDN TUNJUNG 1 BANGKALAN

Ika Nurma Septiani¹, Bagus Rahmad Wijaya², Izza Fijriyah³

¹²³PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

[1ikanurmas250904@gmail.com](mailto:ikanurmas250904@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the creativity skills of fourth-grade students at SDN Tunjung 1 Bangkalan in understanding the concept of style in IPAS lessons. This study uses a descriptive quantitative approach with a saturated sampling technique involving all fourth-grade students as research subjects. Data were collected using a creative thinking skills test instrument that referred to four indicators, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed that the students' overall creative thinking skills were in the moderate category, with the following percentages for each indicator: fluency 49.3%, flexibility 59%, originality 55.5%, and elaboration 38%. The data showed that students were quite capable of generating various ideas and seeing problems from various perspectives, but still had difficulty expanding and developing ideas in depth. Therefore, it is recommended that future research focus on the development of learning devices that can stimulate the elaboration aspect, such as teaching modules, student worksheets (LKPD), or project based media that require students to explain and expand their ideas in detail.

Keywords: creative thinking skills, style, creativity indicators

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan kreativitas siswa kelas IV SDN Tunjung 1 Bangkalan dalam memahami konsep gaya pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan Teknik sampel jenuh yang melibatkan seluruh siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes keterampilan berpikir kreatif yang mengacu pada empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan berada pada kategori sedang, dengan persentase tiap indikator sebagai berikut: *fluency* sebesar 49,3%, *flexibility* 59%, *originality* 55,5%, dan *elaboration* 38%. Data tersebut menunjukkan siswa cukup mampu menghasilkan berbagai ide serta melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, namun masih mengalami kesulitan dalam memperluas dan mengembangkan ide secara mendalam. Oleh karena itu direkomendasikan agar penelitian selanjutnya difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran yang mampu menstimulasi aspek *elaboration*, seperti modul ajar, LKPD, atau media berbasis proyek yang menuntut siswa menjelaskan dan memperluas ide secara rinci.

Kata Kunci: keterampilan berpikir kreatif, gaya, indikator kreativitas

A. Pendahuluan

Pendidikan dituntut untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21, dalam menghadapi era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Keterampilan ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi yang dikenal sebagai 4C. Menurut (Yuliana & Irawan, 2024) keterampilan 4C merupakan fondasi penting dalam pembelajaran berdiferensiasi dan sangat relevan untuk membentuk peserta didik yang adaptif di era society 5.0. Penguasaan 4C tidak hanya penting dalam dunia Pendidikan, tetapi juga menjadi kompetensi utama dalam dunia kerja yang dinamis. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan 4C harus menjadi prioritas dalam proses pembelajaran di Sekolah dasar. Salah satu komponen utama dari 4C adalah kreativitas. Kreativitas dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan yang tidak konvensional terhadap suatu masalah. Menurut Sari et al. (2024) menyatakan bahwa kreativitas merupakan keterampilan esensial yang harus dikembangkan

sejak dini karena berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir inovatif dan adaptif siswa. Kreativitas bukanlah bakat bawaan semata, melainkan hasil dari proses pembelajaran yang terstruktur dan didukung oleh lingkungan yang kondusif.

Di Indonesia, pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian oleh (Sari et al., 2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media interaktif menjadi penghambat utama dalam pengembangan kreativitas siswa. Selain itu, implementasi kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk mendorong kreativitas belum sepenuhnya optimal di berbagai daerah, terutama karena keterbatasan pelatihan guru dan fasilitas pendukung. Untuk mengukur keterampilan kreativitas siswa, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan. Menurut penelitian oleh (Maryam et al., 2023) indikator berpikir kreatif meliputi fleksibilitas (kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang), orisinalitas (menghasilkan ide yang unik),

elaborasi (mengembangkan ide secara rinci), *fluency* (menghasilkan banyak ide). Indikator-indikator ini menjadi acuan penting dalam menilai sejauh mana siswa mampu berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.

Mata Pelajaran IPAS dalam kurikulum Merdeka, dirancang untuk mengintegrasikan pemahaman siswa tentang dunia fisik dan sosial. Salah satu materi penting dalam IPAS kelas IV adalah gaya, yang mencakup gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, dan gaya gravitasi. Modul pembelajaran berbasis HOTS yang dikembangkan oleh fitri et al. (2025) menunjukkan bahwa materi gaya dapat menjadi sarana efektif untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV SDN Tunjung 1, diperoleh informasi bahwa keterampilan kreatif sebenarnya telah tercantum dalam berbagai indikator pembelajaran, sehingga aspek kreativitas seharusnya tidak terabaikan dalam proses pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, ada beberapa aspek kreativitas belum tergali atau terlatih

secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui indikator mana yang sudah di kuasai oleh siswa dan mana yang belum. Dengan demikian, Upaya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dapat difokuskan pada indikator-indikator yang masih lemah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Untuk itu, perlu dilakukan pengukuran terhadap kemampuan keterampilan kreatif siswa pada setiap indikator.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui keterampilan kreativitas dalam memahami dan menerapkan konsep gaya dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, yaitu metode yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta serta karakteristik populasi atau fenomena yang diteliti tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang ada. Menurut (Marvida & Hasanah, 2024), metode kuantitatif deskriptif sangat sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan dasar karena mampu memberikan gambaran

objektif terhadap fenomena yang sedang dikaji melalui data numerik dan analisis statistik sederhana. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah keterampilan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tunjung 1 Bangkalan, yang sekaligus menjadi populasi dalam penelitian ini. Karena jumlah populasi relatif kecil dan dapat dijangkau seluruhnya, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dinilai efektif untuk memperoleh data yang representative dalam skala kecil, sebagaimana dijelaskan oleh (Waruwu et al., 2025) bahwa sampel jenuh merupakan teknik yang tepat ketika populasi kurang dari 50 orang dan seluruhnya dapat diobservasi langsung. Sebelum pelaksanaan tes keterampilan kreatif, seluruh siswa telah mempelajari materi gaya sesuai dengan modul ajar IPAS kelas IV. Hal ini menjadi syarat penting agar siswa memiliki pemahaman yang cukup dalam materi gaya.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen

berupa tes keterampilan kreativitas yang disusun berdasarkan indikator kreativitas seperti *flexibility*, *originalitas*, *elaboration*, dan *fluency*. Sebelum instrumen tes tersebut diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli instrumen untuk memastikan bahwa tes yang digunakan memiliki validitas isi dan layak digunakan dalam pengukuran keterampilan kreativitas siswa. Validasi ini dilakukan melalui telaah terhadap kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar, indikator kreativitas, serta tingkat kesulitan dan kejelasan bahasa yang digunakan dalam instrumen.

Tabel 1. Interpretasi kemampuan berpikir kreatif tiap indikator

| Persentase (%) | Kriteria |
|-----------------------|-----------------|
| 81-100 | Sangat tinggi |
| 61-80 | Tinggi |
| 41-60 | Sedang |
| 21-40 | Rendah |
| 0-20 | Sangat rendah |

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase keterampilan berpikir kreatif
- n = skor yang diperoleh siswa

- N = Skor maksimum total pada indikator tersebut

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada tabel 1 untuk menentukan tingkat kemampuan berpikir kreatif tiap indikator.

Instrumen tes keterampilan berpikir kreatif dalam penelitian ini disusun berdasarkan empat indikator utama kreativitas menurut Torrance, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Setiap indikator diwakili oleh satu butir soal yang menuntut siswa berpikir divergen serta mengaitkan konsep gaya dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Sebelum pelaksanaan tes, siswa telah mempelajari materi gaya melalui pembelajaran IPAS sesuai dengan modul ajar semester genap. Hal ini dilakukan agar respons siswa dalam menjawab soal mencerminkan kemampuan berpikir kreatif terhadap konsep yang telah dipelajari, bukan sekedar dugaan atau ketidaktahuan terhadap materi.

Indikator *fluency* diukur melalui kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide dari satu permasalahan yang diberikan. Misalnya, pada soal yang menampilkan berbagai kegiatan

seperti ayunan, menarik ember dari sumur, menendang bola, mengayuh sepeda, dan memanah burung, siswa diminta untuk memilih tiga kegiatan, menentukan gaya yang bekerja pada masing-masing, serta menyebutkan kegiatan lain dengan gaya serupa. Siswa yang mampu memberikan lebih banyak contoh dan mengaitkannya dengan fenomena lain menunjukkan Tingkat kelancaran berpikir yang tinggi. Sebagai contoh, jawaban seperti “bermain ayunan dipengaruhi oleh gaya otot dan gaya gravitasi seperti halnya bermain jungkit-jungkit” menunjukkan kemampuan siswa menghubungkan konsep gaya dengan aktivitas sehari-hari secara lancar.

Indikator *flexibility* diukur melalui kemampuan siswa untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Soal yang digunakan menggambarkan permainan karapan kaleles yang dijalankan di dua permukaan berbeda, yaitu permukaan berbatu dan lantai licin. Siswa diminta menjelaskan mengapa kecepatannya berbeda serta apa yang menyebabkan salah satunya berhenti lebih cepat. Jawaban siswa yang mampu menjelaskan bahwa gaya gesek di permukaan berbatu lebih

besar sehingga benda berhenti lebih cepat, sedangkan di lantai licin gaya geseknya kecil sehingga benda bergerak lebih lama, menunjukkan kemampuan fleksibel dalam berpikir. Kemampuan tersebut menggambarkan bahwa siswa mampu meninjau fenomena dari berbagai aspek fisika seperti gaya gesek, dorongan, dan sifat permukaan benda.

Indikator *originality* dinilai melalui keaslian ide atau kebaruan Solusi yang diajukan siswa terhadap suatu permasalahan. Soal yang digunakan berupa gambar seorang anak yang berusaha mendorong meja, dan siswa diminta memberikan dua cara unik agar meja dapat berpindah tempat lebih mudah. Jawaban seperti “menambahkan roda kecil pada kaki meja” atau “ melapisi alas meja dengan kain licin agar gaya gesek berkurang” menunjukkan adanya ide-ide kreatif yang tidak berdifat konvensional. Siswa dengan Tingkat orisinalitas tinggi biasanya mampu mengajukan Solusi baru yang belum terpikirkan oleh Sebagian besar teman sebayanya, yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang matang.

Sementara itu, indikator *elaboration* menilai kemampuan siswa untuk memperinci dan mengembangkan ide secara mendalam. Soal yang digunakan menanyakan alasan mengapa kecepatan mainan karapan kaleles berbeda satu sama lain. Siswa yang mampu menjelaskan faktor-faktor secara rinci, seperti perbedaan berat mainan, jenis permukaan tanah, kekuatan tali atau putaran karet, bentuk roda, dan keseimbangan beban, menunjukkan kemampuan elaborasi yang baik. Penjelasan yang lengkap dan logis menunjukkan bahwa menguraikannya secara terstruktur dan mendalam sesuai hubungan sebab-akibat dalam fenomena fisika.

Keempat contoh soal tersebut disusun untuk memastikan bahwa setiap indikator kreativitas dapat terukur secara spesifik sesuai dengan teori Torrance. Setiap butir soal dirancang untuk menuntut siswa berpikir berbeda, mengaitkan konsep gaya dengan pengalaman nyata, dan menunjukkan cara berpikir ilmiah yang kreatif. Hasil jawaban kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menentukan Tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa pada masing-masing indikator, sehingga diperoleh

Gambaran yang menyeluruh mengenai profil kreativitas mereka dalam pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengolahan data keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Tunjung 1 Bangkalan pada materi gaya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi nilai *fluency*

| Nama | soal 1 | soal 7 | soal 9 |
|-------------------|--------|--------|--------|
| S1 | 1 | 1 | 1 |
| S2 | 4 | 1 | 4 |
| S3 | 1 | 1 | 1 |
| S4 | 1 | 3 | 1 |
| S5 | 2 | 1 | 4 |
| S6 | 1 | 1 | 2 |
| S7 | 1 | 3 | 3 |
| S8 | 3 | 2 | 1 |
| S9 | 1 | 1 | 3 |
| S10 | 2 | 2 | 4 |
| S11 | 3 | 1 | 4 |
| S12 | 1 | 1 | 4 |
| S13 | 1 | 1 | 1 |
| S14 | 3 | 1 | 1 |
| S15 | 3 | 4 | 3 |
| S16 | 0 | 1 | 4 |
| S17 | 3 | 1 | 2 |
| S18 | 3 | 1 | 2 |
| Jumlah | 34 | 27 | 45 |
| Rata-rata | 1,889 | 1,5 | 2,5 |
| Persentase | 47% | 38% | 63% |

Indikator *fluency* dinilai melalui soal 1,7, dan 9, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat rendah hingga sedang dalam kelancaran menghasilkan ide. Hasil menunjukkan skor total rata-rata persentase sebesar 49,3%.

Tabel 3. Rekapitulasi nilai *flexibility*

| Nama | soal 2 | soal 3 | soal 8 |
|-------------------|--------------|--------------|--------------|
| S1 | 1 | 2 | 1 |
| S2 | 3 | 3 | 3 |
| S3 | 3 | 4 | 1 |
| S4 | 3 | 1 | 1 |
| S5 | 4 | 4 | 3 |
| S6 | 3 | 1 | 1 |
| S7 | 3 | 1 | 2 |
| S8 | 4 | 2 | 1 |
| S9 | 1 | 1 | 2 |
| S10 | 4 | 4 | 2 |
| S11 | 4 | 4 | 3 |
| S12 | 1 | 2 | 3 |
| S13 | 4 | 1 | 1 |
| S14 | 4 | 4 | 1 |
| S15 | 4 | 1 | 3 |
| S16 | 1 | 4 | 2 |
| S17 | 3 | 2 | 1 |
| S18 | 1 | 2 | 2 |
| Jumlah | 51 | 43 | 33 |
| Rata-rata | 2,83 3333 | 2,38 8889 | 1,833 333 |
| Persentase | 71% | 60% | 46% |

Indikator *flexibility* dinilai melalui soal nomor 2,3, dan 8, dengan skor total rata-rata persentase sebesar 59% menunjukkan bahwa fleksibilitas dalam mengembangkan ide cukup baik, meskipun belum optimal.

Tabel 4. Rekapitulasi nilai *originality*

| Nama | soal 4 | soal 5 |
|------|--------|--------|
| S1 | 4 | 0 |
| S2 | 4 | 4 |
| S3 | 4 | 0 |
| S4 | 4 | 0 |
| S5 | 4 | 4 |
| S6 | 4 | 0 |
| S7 | 4 | 0 |
| S8 | 4 | 0 |
| S9 | 4 | 0 |
| S10 | 4 | 1 |
| S11 | 4 | 0 |
| S12 | 4 | 0 |

| | | |
|-------------------|-----------------|-----------------|
| S13 | 4 | 0 |
| S14 | 4 | 4 |
| S15 | 4 | 0 |
| S16 | 3 | 0 |
| S17 | 2 | 0 |
| S18 | 2 | 0 |
| Jumlah | 67 | 13 |
| Rata-rata | 3,722222 | 0,722222 |
| Persentase | 93% | 18% |

Indikator *originality* dinilai melalui soal nomor 4 dan 5, dengan skor total rata-rata persentase sebesar 55,5% menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan ide yang orisinal, meskipun masih terdapat dominasi jawaban seragam pada soal ke 4.

Tabel 4. Rekapitulasi nilai *Elaboration*

| Nama | soal 10 |
|-------------------|----------------|
| S1 | 4 |
| S2 | 2 |
| S3 | 1 |
| S4 | 2 |
| S5 | 1 |
| S6 | 1 |
| S7 | 1 |
| S8 | 1 |
| S9 | 1 |
| S10 | 1 |
| S11 | 2 |
| S12 | 1 |
| S13 | 1 |
| S14 | 1 |
| S15 | 3 |
| S16 | 2 |
| S17 | 1 |
| S18 | 1 |
| Jumlah | 27 |
| Rata-rata | 1,5 |
| Persentase | 38% |

Indikator *elaboration* dinilai melalui soal nomor 10, dengan persentase

sebesar 38% menunjukkan bahwa kemampuan memperluas dan memperdalam ide masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari masing-masing indikator tersebut maka dapat di interpretasikan kedalam tabel berikut:

Tabel 6. Interpretasi tiap indikator

| Aspek | Persentase (%) | Kriteria |
|--------------------|-----------------------|-----------------|
| <i>Fluency</i> | 49,3% | Sedang |
| <i>Flexibility</i> | 59% | Sedang |
| <i>Originality</i> | 55,5% | Sedang |
| <i>Elaborasi</i> | 38% | Rendah |

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Indikator dengan persentase tertinggi terdapat pada *flexibility* sebesar 59%, sedangkan indikator terendah terdapat pada *elaboration* sebesar 38%.

Tingginya nilai pada indikator *flexibility* menunjukkan bahwa siswa sudah cukup terbiasa memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang. Hal ini dapat disebabkan oleh karakteristik pembelajaran IPAS yang mendorong eksplorasi fenomena alam dan percobaan sederhana di kelas. Aktivitas eksperimen memungkinkan siswa untuk mencoba berbagai cara dan menafsirkan hasil pengamatan

dengan sudut pandang berbeda. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok juga memberi ruang bagi siswa untuk berlatih berpikir fleksibel dan menerima ide-ide alternatif dari teman sekelompoknya. Dengan demikian, *flexibility* menjadi aspek yang relative dominan karena siswa sering dihadapkan pada konteks yang menuntut adaptasi terhadap situasi dan strategi berpikir yang bervariasi. Sebaliknya, rendahnya capaian pada indikator *elaboration* menjelaskan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memerinci atau mengembangkan ide yang telah ditemukan. Kondisi ini dimungkinkan karena pembelajaran IPAS masih lebih berfokus pada hasil eksperimen dan Kesimpulan akhir, bukan pada proses berpikir dan pendalaman ide. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas serta kebiasaan siswa menjawab secara singkat membuat mereka jarang diberi kesempatan untuk menjelaskan secara mendalam. Padahal Menurut Torrance (1974), kemampuan *elaboration* merupakan tahap lanjutan dalam berpikir kreatif yang membutuhkan latihan kognitif Tingkat tinggi, seperti menambahkan detail, mengembangkan scenario, atau memperluas penjelasan logis.

Oleh karena itu, aspek ini memerlukan perhatian khusus dalam pengembangan perangkat dan strategi pembelajaran di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Firdaus et al., 2022.) yang menyatakan bahwa indikator *fluency* cenderung memperoleh skor tertinggi dalam pembelajaran sains, sedangkan *elaboration* menjadi skor tertinggi dalam pembelajaran sains, sedangkan *elaboration* menjadi indikator dengan capaian paling rendah karena siswa kurang terbiasa mengembangkan ide secara mendalam. Penelitian (Madyani et al., 2019) juga menunjukkan hasil serupa, bahwa siswa lebih unggul pada *flexibility* dan *fluency*, tetapi masih lemah pada *elaboration* dan *originality* karena pembelajaran sains jarang memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperluas gagasan melalui eksperimen terbuka. Melihat hasil yang menunjukkan bahwa indikator *elaboration* masih berada pada kategori rendah, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa dalam mengembangkan dan memerinci ide. Dengan memperkuat kegiatan pembelajaran yang mendorong

eksplorasi, refleksi, dan elaborasi ide, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang lebih efektif. Pembelajaran IPAS terutama pada materi gaya yang dirancang secara terbuka dan menantang akan memberi ruang bagi siswa untuk tidak hanya memiliki banyak ide, tetapi juga mengolah dan memperdalam ide hingga menghasilkan gagasan yang inovatif.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis proyek atau eksplorasi ilmiah yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan indikator *elaboration*. Perangkat seperti LKPD berbasis proyek atau modul berbasis inkuiri terbimbing dapat membantu siswa memperluas ide melalui kegiatan yang menuntut penjelasan lebih mendalam, pembuatan produk, atau refleksi terhadap hasil percobaan. Penelitian pengembangan semacam ini diharapkan dapat menjadi kontribusi lanjutan untuk memperkuat capaian keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

F.Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Tunjung 1 Bangkalan pada materi gaya termasuk dalam kategori sedang. Secara rinci, indikator *flexibility* memiliki nilai tertinggi 59%, kemudian *originality* 55,5%, *fluency* 49,3%, dan *elaboration* 38% yang menjadi indikator terendah. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa cukup mampu dalam menghasilkan ide menyesuaikan diri terhadap berbagai konteks permasalahan, namun masih memerlukan bimbingan dalam memerinci, mengembangkan, dan memperluas ide yang telah mereka miliki. Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran yang mampu menstimulasi aspek *elaboration* agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan eksploratif.

DAFTAR PUSTAKA

Firdaus, H. M., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Pembelajaran Biologi (Analysis of

- Creative Thinking Ability and Process of Creative Thinking Ability Development of Junior High School Students on Biology Learning). In *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 1 (1).
- Madyani, I., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2019). Profile of Creative Thinking Skills on Junior High School Students in Science Learning by Gender. *Scientiae Educatia*, 8(2), 119. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v8i2.5315>
- Marvida, T., & Hasanah, M. (2024). PENDEKATAN KUANTITATIF DALAM PENELITIAN UNTUK MENGGALI STRATEGI YANG EFEKTIF. In *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(7).
- Maryam, E., Ari Yani, N., & Fahrudin, A. (2023). Strategi dan Evaluasi Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 8, 290–296. <https://doi.org/10.37728/v8i3.972>
- Sari, M. P., Mardhiah, R., & Darmayanti, M. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar: A systematic literature review dan bibliometric analisis. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 401. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.86831>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Yuliana, & Irawan, S. (2024). 20184-51123-1-PB. *Pendidikan Dan Konseling*, 14(1), 121–133. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v14i1.20148>