

**UPAYA GURU UNTUK MENINTEGRASIKAN
KETERAMPILAN KREATIF DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN DI KELAS 1 SDN 03 LEGOKGUNUNG**

Windi Widiyanti¹, Malisatul Muhajjah², Aristamia Sukma Ayuningtyas³, Nala Afifah⁴, Agi⁵

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

*e-mail: windi.widiyanti@mhs.uingusdur.ac.id, malisatul.muhajjah@mhs.uingusdur.ac.id,
aristamiasukmaa@gmail.com, nala.afifah@mhs.uingusdur.ac.id, agi@mhs.uingusdur.ac.id

Abstract : *Creative skills are the skills that students need to in facing global challenges, but in reality student creativity in learning activities is still low. in learning activities is still relatively low. This can be seen from lack of active involvement of students in the learning process in class. In addition, students also rarely convey their ideas or opinions, so that the learning process becomes less creative and innovative. Learning process becomes less creative and innovative. This research aims to find out the strategies applied by teachers in integrating creative thinking skills into the learning process in grade 1 of SDN 02. creative thinking skills into the learning process in grade 1 of SDN 03 Legokgunung. Legokgunung. The approach of this research is qualitative with the type of type of field research. The data collection techniques used are interviews, observation and documentation. For data analysis techniques used The data analysis technique used is the miles and huberman model (data reduction, data presentation, and conclusion drawing/ verification). The results showed that the teacher used various methods methods to foster creativity, such as the application of project-based learning model, the use of educational games, group discussions, and questioning. However, there are obstacles such as limited technology facilities and the unavailability of structured creativity assessment instruments. availability of structured creativity assessment instruments. Therefore, it is necessary to develop a systematic assessment system and improve teacher learning facilities that support students' creativity to the fullest.*

Keywords: *creativity, teacher role, 21st century learning, project based learning, learning innovation*

Abstrak: Keterampilan kreatif merupakan keterampilan yang diperlukan peserta didik dalam menghadapi tantangan global, namun pada kenyataannya kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar di kelas. Selain itu, siswa juga jarang menyampaikan ide atau pendapatnya, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi yang diterapkan oleh guru dalam mengintegrasikan keterampilan berpikir kreatif ke dalam proses pembelajaran di kelas 1 SDN 03 Legokgunung. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian *field research*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data yang digunakan adalah model miles and huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai metode untuk menumbuhkan kreativitas, seperti penerapan model project based learning, penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok, serta penyampaian pertanyaan. Meski demikian, terdapat hambatan seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan belum tersedianya instrumen penilaian kreativitas yang terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sistem penilaian yang sistematis serta peningkatan sarana pembelajaran guru yang mendukung kreativitas siswa secara maksimal. Pada penelitian ini menegaskan bahwa pentingnya peran aktif guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pemikiran kreatif siswa sejak dini. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pengarah dalam

pengembangan potensi siswa. Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa menjadi kunci dalam menumbuhkan budaya berpikir kreatif di dalam kelas.
Kata Kunci: *kreativitas, peran guru, pembelajaran abad 21, project based learning, inovasi pembelajaran*

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, dunia mengalami percepatan dan kompleksitas perkembangan yang signifikan. Perubahan ini memiliki dasar tujuan utama untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat modern. Abad ini juga dikenal sebagai masa transisi besar dari masyarakat agraris ke masyarakat industri, dan selanjutnya menuju masyarakat berbasis pengetahuan (Soh et al., 2010). Ciri khas abad ke-21 adalah kemajuan pesat dalam teknologi dan informasi, globalisasi yang mendalam, serta tuntutan akan inovasi. Akibatnya, penting untuk membekali siswa dengan keterampilan dan kompetensi yang relevan agar mereka dapat belajar secara efektif, berinovasi, bekerja sama, dan berkontribusi positif dalam masyarakat

Kemajuan teknologi juga berdampak pada perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan abad 21 menekankan pada peserta didik untuk dapat memiliki kemampuan dalam menghadapi persaingan global. Salah satunya yaitu harus memiliki keterampilan kreatif. Keterampilan kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau produk baru yang bernilai dalam konteks tertentu. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan kreatif mencakup kemampuan siswa untuk berpikir inovatif, menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak konvensional, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru. Keterampilan kreatif ini merupakan salah satu komponen utama dalam keterampilan abad 21 yang penting untuk dikembangkan oleh guru melalui berbagai kegiatan pembelajaran (Mardhiyah et al., 2021). Kreativitas sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dan guru harus membuat pembelajaran tersebut lebih bermakna dan menyenangkan (Sari et al., 2019).

Pada hasil studi *Global Creativity Index 2021*, menunjukkan Indonesia menempati ranking 87 dari 132 negara artinya kemampuan berpikir kreatif Indonesia tergolong rendah (Romadhon, 2024). Hal ini sesuai dengan penelitian Prasetyo et al., (2021) yang mengatakan bahwa “siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang mengembangkan berpikir kreatif. Pembelajaran yang tidak memperhatikan pengembangan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran di sekolah membuat siswa dapat mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan sehari-hari”.

Minimnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik salah satunya disebabkan oleh guru yang kurang mampu mengasah dan mengembangkan pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Romadhon, 2024). Hakikatnya tugas seorang

guru harus mengupayakan pembelajaran yang dapat membuat siswa senang, sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, misalnya dengan menggunakan pendekatan yang tepat dan dibantu dengan adanya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar serta menerapkan pola pembelajaran kreatif inovatif, sehingga keterampilan kreatif siswa dapat berkembang.

Berdasarkan hasil pra observasi di SDN 03 Legokgunung, keterampilan siswa cenderung masih dalam kategori rendah. Hal ini didasari oleh siswa yang pasif dalam pembelajaran, belum mampu menyebutkan banyak ide atau gagasan dalam pembelajaran, kemudian belum dapat menjelaskan gagasan dengan rinci dan mendalam. Namun, kreativitas tidak serta merta muncul dalam diri peserta didik perlu adanya stimulus untuk membangun kreativitas. Maka dari itu tujuan penelitian ini akan mengkaji bagaimana upaya guru kelas 1 untuk mengintegrasikan keterampilan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 SDN 03 Legokgunung, yang terletak di Jalan Desa Legokgunung, Rt. 5 Rw. 1, Suwawar Legokgunung Wonopringgo, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah 51145. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam proses penelitian, peneliti menggambarkan semua kejadian dan fenomena yang muncul, terutama yang berkaitan dengan tujuan dan fokus penelitian (Sugiyono, 2013).

Untuk memastikan data yang dikumpulkan valid, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur, yang dilakukan secara sistematis terhadap objek yang diamati. Pendekatan ini diambil karena peneliti ingin mendapatkan data yang faktual dan alami mengenai upaya guru kelas 1 dalam meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik.

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah model analisis data Miles dan Huberman. Model ini digunakan dengan mengelompokkan data dari wawancara mendalam dan observasi langsung secara bertahap, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh guru kelas 1 di SDN 03 Legokgunung terdapat beberapa langkah yang guru lakukan untuk mengintegrasikan keterampilan kreatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Langkah pertama yaitu dalam

perencanaan pembelajaran. Guru kelas 1 menyebutkan bahwa dalam merancang pembelajaran guru belum menekankan pembelajaran pada aspek kreativitas, namun dalam pelaksanaannya guru seringkali menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Model *project based learning* yang pernah dilakukan oleh guru pada pembelajaran matematika adalah dengan membuat bentuk kreasi dari bangun datar. Beliau mengatakan bahwa siswa diminta untuk membuat 4 jenis bangun datar yaitu lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Hasil bangun yang telah dibuat lalu digambar sesuai dengan kreativitas peserta didik dilakukan pameran dengan guru dan siswa lain akan melihat bangun datar yang telah mereka buat di depan kelas.

Selain penggunaan *project based learning*, guru juga menerapkan permainan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara beliau mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa mampu untuk berpikir secara kreatif karena mereka merasa senang ketika belajar.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara guru juga memberikan penugasan dalam bentuk diskusi kelompok dalam beberapa materi, menurut guru tujuan dilaksakannya pembelajaran secara kelompok adalah untuk dapat mendukung siswa, belajar secara menyenangkan dan melatih komunikasi siswa. Namun, karena masih pada kelas rendah guru kelas 1 juga masih ikut andil dalam diskusi kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing kelompok. Pelaksanaan diskusi tidak selalu berjalan dengan lancar karena siswa terkadang masih belum dapat mengembangkan kreativitasnya karena hanya mengikuti instruksi dari guru.

Hal ini juga didukung dari hasil observasi peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika diskusi siswa kelas 1 masih memerlukan bantuan dari guru belum bisa sepenuhnya mengeluarkan pendapat mereka pada saat diskusi kelompok.

Upaya selanjutnya yang dilakukan oleh guru untuk mengintegrasikan keterampilan kreatif dalam pembelajaran di kelas yaitu dengan memberikan pertanyaan yang memungkinkan siswa menjawab dengan jawaban yang kreatif. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru kelas 1 SDN 03 Legokgunung memberikan pertanyaan pemantik untuk siswa. Guru berupaya untuk memberikan pertanyaan yang jawabannya open ended . Dalam wawancara beliau mengatakan bahwa sebelum menyampaikan materi siswa diberikan pertanyaan untuk memantik rasa ingin tahu mereka.

Dalam menilai kreativitas siswa guru belum menggunakan acuan penilaian yang baku dan terstruktur untuk menilai keterampilan kreatif. Berdasarkan hasil wawancara beliau menuturkan bahwa penilaian kemampuan kreatif siswa didasarkan atas pengamatan guru. Guru mengamati aspek sikap dan hasil karya siswa, apakah hasil karya tersebut orisinal atau

hanya meniru dari contoh yang telah diberikan oleh guru. Beliau juga mengatakan bahwa penilaian kreatif siswa dinilai juga berdasarkan keaktifannya dalam menjawab dan menyampaikan pendapat dari pertanyaan-pertanyaan open ended yang diberikan. Namun penilaian ini belum dapat menilai kreativitas siswa secara sistematis, karena penilaian ini tidak selalu ada dalam pembelajaran dan hanya dilakukan ketika guru menerapkan pembelajaran dengan model *project based learning*.

Beliau juga menuturkan bahwa penggunaan teknologi masih belum optimal dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Hal ini juga didukung oleh pengamatan yang dilakukan peneliti dimana ketersediaan LCD, proyektor dan juga alat lain yang mendukung pembelajaran masih sangat terbatas.

Pembahasan

Menurut Rusby (2017) usaha merupakan salah satu syarat penting dalam mencapai tujuan tertentu. Usaha ini dapat berupa pemikiran, tenaga, atau tindakan yang diarahkan untuk meraih sesuatu yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru telah melakukan berbagai strategi untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa kelas 1 di SDN 03 Legokgunung.

Pertama, guru berperan aktif dalam mendorong kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Menurut Supriyono (2018), sekolah adalah tempat terbaik bagi siswa untuk mendapatkan pendidikan. Ada banyak hal baru yang didapat selama pembelajaran, mulai dari belajar hal-hal yang mendalam hingga yang kompleks Sehingga kehadiran guru sangat penting untuk merangsang peserta didik agar dapat memunculkan ide-ide atau gagasan barunya melalui sebuah pembelajaran dan pengalaman yang telah dilaluinya.

Keterampilan kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau produk baru yang bernilai dalam konteks tertentu. Menurut Slameto (2003) menghubungkan pengertian kreatif dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Menurut Suharnan (2005), kreativitas sering kali diartikan sebagai berpikir kreatif (*creative thinking*), yang merupakan aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menciptakan ide-ide baru dan bermanfaat, atau *new ideas and useful*. (Mursidik et al., 2015: 26). Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif atau kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan berguna, yang merupakan kombinasi dari gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya guna memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan kreatif mencakup kemampuan siswa untuk berpikir inovatif, menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak konvensional, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru. Keterampilan kreatif ini merupakan salah satu komponen utama dalam keterampilan abad 21 yang penting untuk dikembangkan oleh guru melalui berbagai kegiatan pembelajaran (Suryadi, 2019).

Kreativitas akan tumbuh dengan baik bila didukung oleh beberapa elemen seperti: 1) Memberikan rangsangan batin yang baik. Aspek kognitif dan kepribadian anak serta suasana psikologisnya terstimulasi. 2) Menciptakan lingkungan kerja yang kondusif Agar kreativitas anak dapat berkembang, kita perlu menciptakan lingkungan kerja yang kondusif dimana anak dapat dengan mudah mengakses segala sesuatu yang dapat dilihat, dipegang, didengar, dan dimainkan. 3) Keterlibatan guru dalam pengembangan kreativitas. Guru yang kreatif memberikan insentif yang tepat kepada anak untuk mendorong siswa menjadi kreatif. 4) Keterlibatan orang tua yaitu orang tua memberikan kebebasan kepada anaknya untuk mengikuti kegiatan yang mendorong kreativitas (Septikasari & Frasandy, 2018). Setiap peserta didik memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri. Oleh karena itu, untuk mengembangkan potensi unik tersebut, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan berinovasi dalam proses pembelajaran (Hidayanti, 2020)

Keterampilan kreatif dalam inovasi pembelajaran abad 21 merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir out-of-the-box, serta memecahkan masalah dengan cara yang orisinal dan inovatif (Amin, 2020). Keterampilan ini sangat penting karena dunia pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga dapat berpikir kritis, beradaptasi dengan perubahan, dan memanfaatkan teknologi secara efektif (Hidayat, 2021). Berikut adalah beberapa karakteristik keterampilan kreatif pada inovasi pembelajaran abad 21 (Prasetyo, 2019). Karakteristik Keterampilan Kreatif pada Inovasi Pembelajaran Abad 21 yaitu berpikir kritis dan problem solving, kolaborasi dan kerja tim, adaptasi terhadap teknologi, kemampuan menghasilkan ide terbaru, komunikasi yang efektif, fleksibilitas dan keberanian untuk bereksperimen, serta kemampuan untuk mengelola emosi dan stress.

Keterampilan kreatif sangat berhubungan dengan kemampuan untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah (Suryana, 2020). Siswa diajak untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Kemudian inovasi pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan untuk bekerja dalam tim, berbagi ide, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Kerjasama

antar siswa dengan berbagai latar belakang dan keterampilan akan memunculkan solusi yang lebih kreatif. Kreativitas dalam pembelajaran abad 21 sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Siswa harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mengekspresikan ide, menciptakan proyek, serta memecahkan masalah. Siswa diharapkan dapat menghasilkan ide-ide baru yang inovatif dan aplikatif dalam konteks kehidupan nyata (Wahyuni, 2022). Proses ini melibatkan keterampilan berpikir lateral dan imajinasi yang kuat.

Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting dalam mendorong kreativitas. Keterampilan kreatif juga melibatkan kesiapan untuk mencoba hal-hal baru dan mengambil risiko. Proses eksperimen ini penting untuk mengembangkan solusi yang inovatif. Kreativitas dapat berkembang dengan lebih baik dalam lingkungan yang mendukung. Kemampuan siswa untuk mengelola tekanan dan emosi juga memainkan peran besar dalam proses inovatif.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru telah melaksanakan berbagai cara untuk menggabungkan keterampilan kreativitas dalam proses belajar, meski belum sepenuhnya terstruktur dengan baik. Tindakan seperti penerapan model *Project Based Learning* (PjBL), permainan edukasi, diskusi kelompok, serta pemberian pertanyaan yang memicu menjadi bukti adanya kesadaran guru untuk mengembangkan potensi kreatif siswa. Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah pendekatan yang menekankan pengalaman praktis dan proyek nyata. Dalam model ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat aktif dalam merencanakan, mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang relevan dengan materi pelajaran. Hal ini memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mengembangkan keterampilan praktis melalui partisipasi dalam proyek-proyek tersebut (Dewi, 2022).

Penerapan PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka lewat produk seperti gambar datar yang didekorasi dan dipamerkan. Pendapat ini sejalan dengan Romadhon (2024), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa di tingkat dasar untuk berpikir inovatif dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Muis & Dewi, 2021 juga menjelaskan bahwa penerapan PjBL melatih siswa untuk membangun opini dan kritik, karena mereka diharapkan lebih terbuka terhadap masukan dari orang lain. Kegiatan dalam pembelajaran PjBL ini mengembangkan kemampuan kolaboratif, di mana siswa saling mendukung. Selain itu, siswa akan berlatih menyajikan hasil kerja mereka dengan baik. Langkah-langkah yang dilalui siswa dalam proses PjBL akan mendukung penguasaan keterampilan 4C yang penting untuk kehidupan

abad ke-21, yaitu berpikir kreatif, berkomunikasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta berkolaborasi.

Kedua, bermain sambil belajar. Pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar pasti sangat berbeda dengan yang diajarkan di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan menggembirakan di sekolah dasar, guru harus terus berinovasi dan berkreasi dalam menyampaikan materi (Anjarani et al., 2020). Hal itu dilakukan untuk mencegah siswa merasa terbebani saat belajar, agar siswa dapat menikmati belajar dengan cara yang menyenangkan, menarik dan menggembirakan sambil bermain. Bermain sambil belajar merupakan konsep pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas pembelajaran. Pada dasarnya, pendekatan bermain sambil belajar memanfaatkan minat dan keingintahuan alami anak-anak sebagai titik awal untuk pembelajaran. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan yang menarik dan relevan dengan pengalaman mereka, mereka lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar dan membantu mereka membangun fondasi pengetahuan yang kuat (Mowafi et al., 2019)

Ketiga, penting untuk mendorong kreativitas dalam proses belajar. Agar setiap siswa mampu mengembangkan potensi kreatifnya, guru perlu menyediakan ruang dan kesempatan bagi mereka untuk menyalurkan ide-idenya (Patriansah et al., 2021). Kreativitas juga dapat dikembangkan melalui interaksi sosial, seperti diskusi kelompok, di mana terjadi pertukaran ide di antara peserta. Dalam metode diskusi, siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga diberi ruang untuk menyampaikan pendapatnya tanpa tekanan. Proses diskusi siswa diminta untuk bersuara dan saling bertukar pikiran, dengan begitu secara otomatis siswa akan mengeluarkan ide dan pendapatnya yang dapat membuat mereka berpikir inovatif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan Ngadha et al., 2023 yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis membantu siswa dalam menemukan ide-ide baru serta memahami berbagai sudut pandang. Diskusi juga melatih siswa untuk menyaring pendapat yang relevan dan akurat dalam memecahkan persoalan.

Meskipun masih dalam bimbingan guru, juga mendukung kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa, yang merupakan dua unsur vital dalam pengembangan keterampilan di abad 21. Namun, ketidakcukupan kemandirian siswa saat berdiskusi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mereka masih dalam proses perkembangan dan memerlukan dorongan serta pendampingan secara terus-menerus (Biassari et al., 2021)

Pemberian pertanyaan terbuka oleh guru dianggap sebagai langkah yang positif dalam meningkatkan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir kreatif siswa. Pertanyaan jenis ini memiliki beberapa jawaban atau pendekatan untuk dipecahkan, pertanyaan ini biasa disebut dengan pertanyaan jenis *open ended* (Takahashi, 2008). Selain itu, memberikan pertanyaan terbuka memungkinkan siswa untuk mengembangkan wawasan mereka dengan menggunakan simbol-simbol matematika (Takahashi, 2008). Dengan memberikan pertanyaan terbuka, siswa terdorong untuk menemukan berbagai alternatif solusi untuk masalah yang diberikan. Pemberian pertanyaan *open-ended* membuat siswa berupaya untuk menemukan bermacam-macam alternatif solusi permasalahan dengan menggunakan seluruh Menurut pandangan konstruktivis, pembelajaran akan lebih berarti ketika siswa didorong untuk secara aktif membangun pemahaman melalui pertanyaan dan penjelajahan. Kreativitas merupakan kemampuan penting yang mempersiapkan pelajar untuk mencapai keberhasilan di zaman digital yang selalu berubah. Apa saja peran utama dalam memotivasi siswa dan bagaimana cara mendorong kreativitas mereka dalam konteks pendidikan

Penilaian atas kreativitas siswa yang belum sistematis menjadi suatu kelemahan yang perlu diatasi. Penilaian yang hanya bersifat pengamatan dan tidak berkelanjutan dapat menyulitkan dalam mengukur kemajuan kreativitas secara objektif. Diperlukan instrumen penilaian yang standar dan menyeluruh agar hasil dari evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan pembelajaran berikutnya. Munandar (2012) mengidentifikasi empat dimensi keterampilan berpikir kreatif, yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kelancaran merujuk pada kemampuan individu dalam menghasilkan beragam gagasan, solusi, atau pertanyaan secara cepat dan banyak. Keluwesan ditunjukkan melalui kemampuan menyesuaikan perspektif atau pendekatan dalam mengemukakan gagasan disertai argumentasi yang relevan. Keaslian mengacu pada kapasitas berpikir dengan ide atau metode baru yang bersifat unik dan berbeda dari pemikiran konvensional. Sementara itu, elaborasi merupakan keterampilan dalam mengembangkan atau memperkaya detail suatu konsep, situasi, atau objek secara mendalam.

Teknologi dalam bidang pendidikan memainkan peran krusial dalam memotivasi dan mengembangkan kreativitas dalam kegiatan belajar. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, solusi inovatif, dan konsep yang unik. Hal ini melibatkan pemikiran di luar batasan-batasan yang ada dan menggabungkan ide-ide yang tidak biasa. Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah menjadi penghalang dalam memaksimalkan pembelajaran yang kreatif. Seharusnya, penggunaan teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam menggambarkan konsep serta merangsang daya imajinasi

siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Judijanto et al., 2024 yang mengemukakan bahwa ada dampak positif yang signifikan dari teknologi pembelajaran terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas siswa, yang menunjukkan bahwa perangkat digital meningkatkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas melalui peluang untuk inovasi dan ekspresi diri. Kekuatan prediktif yang kuat dari teknologi pembelajaran menggarisbawahi peran pentingnya dalam pendidikan modern.

SIMPULAN

Kreativitas merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai siswa di era persaingan global. Meskipun kreativitas siswa di SDN 03 Legokgunung masih tergolong rendah, guru telah menerapkan berbagai metode seperti model pembelajaran berbasis proyek, permainan edukatif, dan diskusi kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Upaya-upaya tersebut telah dilakukan guru dengan tujuan agar kemampuan kreativitas siswa dapat berkembang. Namun, walaupun guru telah melakukan upaya-upaya tersebut masih terdapat hambatan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kurangnya instrumen penilaian yang terstruktur. Penelitian ini menekankan perlunya pengembangan sistem penilaian yang lebih sistematis dan peningkatan sarana pembelajaran untuk mendukung kreativitas siswa secara optimal. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong kolaborasi, guru dapat berfungsi sebagai fasilitator yang efektif dalam mengembangkan potensi kreatif siswa. Kekurangan dalam artikel ini adalah pembahasannya memiliki pembahasan yang luas maka pembahasan mengenai upaya guru mengintegrasikan kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat diidentifikasi secara rinci dan mendalam. Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar lebih meneliti secara rinci dan mendalam dalam tiap aspek dan subjek secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Hidayanti, W. (2020). Penggunaan metode think pair share dalam meningkatkan hasil belajar PPKn tentang kebebasan berorganisasi peserta didik di kelas V. *Jurnal Sinektik*, 3(2), 223–235.
- Judijanto, L., Khoiri, M., Arsyad, M., Sitopu, J. W., & Sitepu, E. (2024). *Pengaruh Teknologi Pembelajaran terhadap Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Siswa di Era Digital*. 2(04), 293–300.

- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Febyana, C., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1>
- Mowafi, Y., Abumuhfouz, I., & Redifer, J. (2019). Play-Based Interactive Learning Approach for Fostering Counting and Numbers Learning Skills for Early Childhood Education Using QR Codes Mobile Technologies. *Mobile Web and Intelligent Information Systems (Vol. 11673, Pp. 16–26)*. Springer International Publishing. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-27192-3_2
- Muis, A., & Dewi, L. (2021). Day care management course design based on OBE and PjBL for teacher education of early childhood education program. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 128-140.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Ngadha, C., Nanga, B., Ledu, M. G. G., Dhiu, M. I., & Lawe, Y. U. (2023). Penerapan Metode Diskusi Untuk Mengaktifkan Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sd Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 36–46. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1532>
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *SELAPARANG Journal*.
- Prasetyo, T., M.S, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3617–3628.
- Romadhon, D. W. S. (2024). KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATERI ORGANISASI KEHIDUPAN MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL). *Proceeding Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Tahun 2024*.
- Rusby, Z. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah Vol. 14, No. 1, Hal. 20-21*.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VII(2), 112– 122.
- Soh, T., Arsad, N., & Osman, K. (2010). The relationship of 21st century skills on student's attitude and perception towards physics. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 7(C), 546– 554.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *EduSTREAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Suryadi, D. (2019). Pengembangan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 112-125.
- Takahashi, A. (2008). Communication As a Process for Students To Learn Mathematical. *Depaul University*, 1(2), 1–7.