

## Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 36 Cakranegara

Nirma Laila Fakhirah<sup>1\*</sup>, Darmiany<sup>1</sup>, Fitri Puji Astria<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [nirma482@gmail.com](mailto:nirma482@gmail.com)

### Article History

Received : March 17<sup>th</sup>, 2023

Revised : March 28<sup>th</sup>, 2023

Accepted : April 16<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan pada abad ke-21 yang sangat penting bagi siswa karena melalui berpikir kreatif diharapkan siswa dapat memahami, mengelola, dan memecahkan masalah yang dihadapi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 36 Cakranegara. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif dan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 1 siswa (sangat kreatif), 3 siswa (kreatif), 3 siswa (cukup kreatif), serta 18 siswa (kurang kreatif). Berdasarkan analisis indikator kemampuan berpikir kreatif menunjukkan hasil yang berada pada kriteria sedang dan kurang. Aspek kelancaran (*fluency*) berada pada kriteria sedang. Sedangkan untuk aspek keluwesan (*flexibility*) dan aspek kebaruan (*originality*) berada pada kriteria kurang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang berbeda-beda pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 36 Cakranegara.

**Keywords:** IPA, Kemampuan Berpikir Kreatif, SDN 36 Cakranegara.

## PENDAHULUAN

Abad 21 adalah abad yang menitikberatkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, yang membutuhkan sumber daya manusia berdaya saing tinggi (Ramdani et al., 2019). Keterampilan abad 21 sangat penting bagi siswa untuk memecahkan berbagai masalah yang logis dan solusi yang tepat (Makhrus et al., 2018). Menghadapi abad ke-21, ada beberapa keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai, yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, berpikir kreatif, metakognisi, komunikasi, kolaborasi, literasi, serta keterampilan hidup dan berkarir (Greenstein, 2012). Sebagai salah satu keterampilan abad 21, kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa karena melalui berpikir kreatif diharapkan siswa dapat memahami, mengelola, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Berpikir kreatif menurut (Sekar et al., 2015) diartikan sebagai suatu proses yang digunakan ketika individu memunculkan suatu ide baru dari proses berpikir. Berpikir kreatif merupakan salah satu perwujudan dari

kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) (Nurlaela et al., 2019).

Merujuk pada pentingnya kemampuan berpikir kreatif, pemerintah Indonesia telah memasukkan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum. Hal ini tertuang dalam Pasal 3 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Trianto (dalam Ni'mah & Sukartono, 2022) sekolah berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun berdasarkan fakta dilapangan, diketahui bahwa salah satu kemampuan berpikir yang belum ditangani secara mendalam oleh guru di sekolah adalah kemampuan berpikir kreatif. Munandar dalam (Arini, 2017) juga mengungkapkan pendapat serupa yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif kurang dirangsang, sehingga siswa tidak terbiasa berpikir berbagai arah dan dengan bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap

masalah. TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) salah satu studi internasional tentang kemampuan kognitif siswa yang dilakukan oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) menunjukkan bahwa pada tahun 2007 dan 2011 lebih dari 95% siswa Indonesia hanya dapat mencapai tingkat menengah dalam bidang matematika dan IPA. Hal ini dikarenakan siswa Indonesia pada umumnya kurang dirangsang untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Nurlaela et al., 2019). Oleh karena itu, baik guru maupun siswa harus bekerja sama untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Ernaningsih et al., 2019).

Sebagai salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mampu dipadukan dengan berpikir kreatif karena kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang paling mendasar dalam pembelajaran IPA (Mahlianurrahman, 2017). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat mengarahkan siswa untuk mampu berpikir kreatif dan memahami fenomena alam, permasalahan nyata kehidupan manusia dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar (Yuliyono & Radia, 2020). Untuk memungkinkan siswa membimbing pemahaman mereka sendiri tentang konsep-konsep IPA, pemikiran kreatif perlu untuk dikembangkan. Oleh karena itu, berpikir kreatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran IPA.

Berdasarkan fakta di lapangan, kecenderungan pembelajaran IPA saat ini adalah kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan guru dengan menyampaikan materi dan siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang malas untuk berpikir mandiri. Kemampuan berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran belum mengarah pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Beberapa alasan yang sering dikemukakan oleh guru adalah keterbatasan waktu, sarana, serta lingkungan belajar (Trianto, 2007). Kondisi pembelajaran semacam ini tentunya berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru kelas IV di SDN 36 Cakranegara, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dan sulit untuk diterapkan terutama pada mata

pelajaran IPA. Pada proses belajar mengajar, guru belum melatih dan membiasakan siswa dalam mengerjakan soal yang memuat indikator-indikator berpikir kreatif. Temuan dari observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam menjawab soal IPA yang diberikan oleh guru yang mengarahkan siswa untuk dapat memunculkan ide atau gagasannya, diketahui masih banyak siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya kemampuan siswa dalam memunculkan ide atau gagasan yang dimiliki yang mana pada salah satu ketercapaian aspek berpikir kreatif yaitu kebaruan (*originality*), diharapkan siswa mampu mencetuskan gagasan, jawaban, serta dapat melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru, unik dan juga mampu mengembangkan ide-ide mereka. Selain itu, jawaban yang diberikan siswa cenderung monoton, siswa tidak menunjukkan kelancaran (*fluency*) dalam memberikan jawaban pada soal dan tidak luwes (*flexibility*) dalam memberikan alternatif atau jawaban yang berbeda-beda karena kebanyakan siswa menjawab tidak dari hasil pemikirannya sendiri dan cenderung lebih sering mengandalkan penjelasan dan bimbingan dari guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mengingat pentingnya siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, peneliti tertarik dan ingin mengetahui lebih lanjut mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, perlunya dilakukan analisis agar diketahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 36 Cakranegara”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di SDN 36 Cakranegara pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV yang terdiri dari 14 perempuan dan 11 laki-laki. Responden dipilih berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian tes kemampuan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data kualitatif. Data yang terkumpul dari penelitian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif dengan

menghitung skor berdasarkan data yang diperoleh dari nilai tes siswa, yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari data hasil persentase tersebut selanjutnya diubah kedalam kriteria kualitatif. Kriteria yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Rentang Total Skor (%)	Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif
81 – 100	Sangat Kreatif
61 – 80	Kreatif
41 – 60	Cukup Kreatif
21 – 40	Kurang Kreatif
0 – 20	Tidak Kreatif

Sumber: Riduwan (dalam Qomariyah & Subekti, 2021)

Selanjutnya, teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1984) yang terdiri dari aktivitas yaitu: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 36 Cakranegara yang diukur dengan menggunakan tiga indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*) dapat disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Inisial Siswa	Nilai (%)	Kategori
1	S-01	29,2	Kurang Kreatif
2	S-02	25,0	Kurang Kreatif
3	S-03	37,5	Kurang Kreatif

No.	Inisial Siswa	Nilai (%)	Kategori
4	S-04	70,8	Kreatif
5	S-05	33,3	Kurang Kreatif
6	S-06	33,3	Kurang Kreatif
7	S-07	29,2	Kurang Kreatif
8	S-08	41,7	Cukup Kreatif
9	S-09	25,0	Kurang Kreatif
10	S-10	41,7	Cukup Kreatif
11	S-11	25,0	Kurang Kreatif
12	S-12	25,0	Kurang Kreatif
13	S-13	29,2	Kurang Kreatif
14	S-14	33,3	Kurang Kreatif
15	S-15	25,0	Kurang Kreatif
16	S-16	70,8	Kreatif
17	S-17	25,0	Kurang Kreatif
18	S-18	37,5	Kurang Kreatif
19	S-19	87,5	Sangat Kreatif
20	S-20	37,5	Kurang Kreatif
21	S-21	33,3	Kurang Kreatif
22	S-22	41,7	Cukup Kreatif
23	S-23	33,3	Kurang Kreatif
24	S-24	62,5	Kreatif
25	S-25	33,3	Kurang Kreatif

Berdasarkan Tabel 2 di atas diketahui data perolehan tes kemampuan berpikir kreatif siswa dibagi menjadi 4 kategori yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif. Hasil analisis kategori kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 36 Cakranegara cenderung memiliki kriteria kurang kreatif. Adapun pengelompokan siswa berdasarkan kriteria kemampuan berpikir kreatif disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Pengelompokan Siswa Berdasarkan Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Kriteria	Jumlah Siswa	Ketercapaian dalam Kriteria Berpikir Kreatif (%)
Sangat Kreatif	1	4
Kreatif	3	12
Cukup Kreatif	3	12
Kurang Kreatif	18	72

Tabel 3 menunjukkan persentase ketercapaian yang diperoleh untuk setiap kriteria indikator berpikir kreatif. Dapat diketahui bahwa sebanyak 1 siswa berada pada kriteria sangat kreatif dan memperoleh persentase paling kecil sebesar 4%. Sebanyak 3 siswa berada pada kriteria kreatif dan cukup kreatif dan sama-sama memperoleh persentase sebesar 12%. Selanjutnya, sebanyak 18 siswa berada pada kriteria kurang kreatif dan memperoleh persentase terbanyak sebesar 72%.

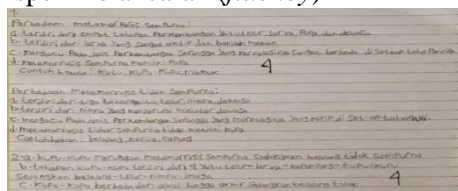
Dari hasil analisis data, kemampuan berpikir kreatif siswa dibagi menjadi 3 aspek yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*). Penilaian kemampuan berpikir kreatif diperoleh dari hasil tes. Soal tes yang diberikan berupa uraian yang mencakup seluruh aspek berpikir kreatif. Adapun hasil analisis persentase kemampuan berpikir kreatif siswa tiap aspeknya disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tiap Aspek

Aspek	Persentase (%)
Kelancaran ( <i>fluency</i> )	46%
Keluwesan ( <i>flexibility</i> )	39%
Kebaruan ( <i>originality</i> )	31%

Tabel 4 menunjukkan persentase yang diperoleh untuk masing-masing aspek kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif untuk aspek kelancaran (*fluency*) memperoleh persentase tertinggi sebesar 46%.

a. Aspek Kelancaran (*fluency*)



**Gambar 1.** Hasil Tes R-19 untuk Aspek Kelancaran (*fluency*)

Hasil persentase aspek kelancaran (*fluency*) menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa masuk pada kriteria sedang. Selanjutnya, aspek keluwesan (*flexibility*) memperoleh persentase sebesar 39%. Hasil persentase aspek keluwesan (*flexibility*) menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa masuk pada kriteria kurang. Kemudian, untuk aspek kebaruan (*originality*) memperoleh persentase terendah sebesar 31%. Hasil persentase aspek kebaruan (*originality*) menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa masuk pada kriteria kurang.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa, selanjutnya dipilih 4 siswa sebagai responden penelitian yang mewakili masing-masing tingkat kemampuan berpikir kreatif meliputi tingkat sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif untuk diwawancarai guna mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Soal tes yang diberikan terdiri dari 6 soal uraian, dimana tiap 2 nomor soal mewakili satu aspek kemampuan berpikir kreatif. Soal nomor 1 dan nomor 2 mewakili aspek kelancaran (*fluency*), soal nomor 3 dan nomor 4 mewakili aspek keluwesan (*flexibility*), serta soal nomor 5 dan 6 mewakili aspek kebaruan (*originality*).

Berikut deskripsi kualitatif hasil penelitian dari 4 responden yang telah mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif dan telah diwawancarai.

1. Responden dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Kriteria Sangat Kreatif

Keterangan jawaban:

1. Perbedaan metamorfosis sempurna :
    - a. Terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu telur, larva, pupa, dan dewasa
    - b. Terdiri dari larva yang sangat aktif dan banyak makan
    - c. Mengacu pada jenis perkembangan serangga yang morfologinya sangat berbeda di setiap tahapnya.
    - d. Metamorfosis sempurna memiliki pupa
- Contoh hewan: katak, kupu-kupu, nyamuk
- Perbedaan metamorfosis tidak sempurna:

- a. Terdiri dari tiga tahap yaitu telur, nimfa, dewasa
- b. Terdiri dari nimfa yang menyerupai miniatur dewasa
- c. Mengacu pada jenis perkembangan serangga yang morfologinya yang mirip di setiap tahapnya.
- d. Metamorfosis tidak sempurna tidak memiliki pupa

Contoh hewan: belalang, kecoa, capung

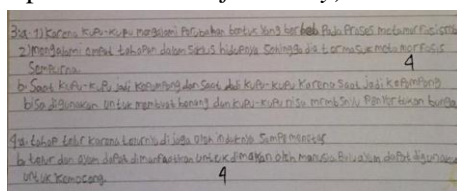
2.

- a. Kupu-kupu merupakan metamorfosis sempurna sedangkan belalang tidak sempurna
- b. Tahapan kupu-kupu terdiri dari 4 yaitu telur – larva – kepompong – kupu-kupu. Sedangkan belalang telur – nimfa – imago.
- c. Kupu-kupu berbeda dari awal hingga akhir sedangkan belalang tidak.

Berdasarkan hasil tes dan wawancara untuk soal nomor 1 dan 2 yang mewakili aspek kelancaran (*fluency*), menunjukkan bahwa R-19 mampu menyelesaikan soal dengan memberikan lebih dari satu jawaban yang lengkap dan tepat. Hal ini terlihat dari hasil jawaban R-19 pada Gambar 1 yang mampu memberikan 4 jawaban untuk perbedaan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna pada soal nomor 1 dan jawaban yang diberikan benar serta memperoleh skor maksimal. Selanjutnya, pada

soal nomor 2, R-19 memberikan 3 perbedaan dari siklus hidup kupu-kupu dan belalang yang diketahui serta jawaban yang diberikan tepat. Setelah dilakukan wawancara, R-19 mampu menjelaskan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan dan menjelaskan bagaimana mendapatkan ide untuk menyelesaikan soal nomor 1 dan 2 dengan menggunakan bahasanya sendiri dengan lancar. Oleh karena itu, R-19 sudah mampu memenuhi aspek kelancaran (*fluency*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

#### b. Aspek Keluwesan (*flexibility*)



**Gambar 2.** Hasil Tes R-19 untuk Aspek Keluwesan (*flexibility*)

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 4 yang mewakili aspek keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa dalam mengerjakan soal R-19 mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat. Hal ini terlihat

#### Keterangan jawaban:

3.

- a. 1) Karena kupu-kupu mengalami perubahan bentuk yang berbeda pada proses metamorfosisnya; 2) mengalami empat tahapan dalam siklus hidupnya sehingga dia termasuk metamorfosis sempurna.
- b. Saat kupu-kupu jadi kepompong dan saat jadi kupu-kupu karena saat jadi kepompong bisa digunakan untuk membuat benang dan kupu-kupu bisa membantu penyerbukan bunga.

4.

- a. Tahap telur karena telurnya dijaga oleh induknya sampai menetas
- b. Telur dan ayam dapat dimanfaatkan untuk dimakan oleh manusia. Bulu ayam dapat digunakan untuk kemoceng.

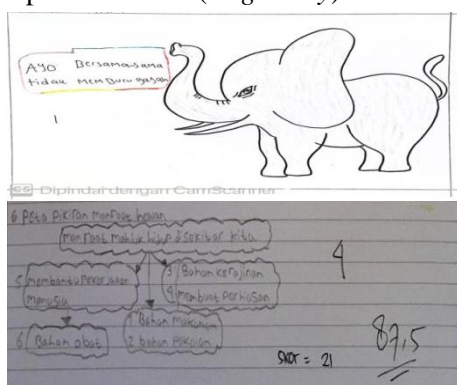
dari hasil jawaban responden pada Gambar 2 untuk soal nomor 3, terlihat R-19 memberikan beberapa alternatif jawaban untuk menjawab soal berkaitan dengan daur hidup kupu-kupu pada masing-masing pertanyaan. Pada butir pertanyaan (a), R-19 memberikan 2 alternatif



untuk menjawab pertanyaan alasan kupu-kupu termasuk hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dengan menggunakan bahasanya sendiri dan jawaban yang diberikan benar. Selanjutnya, pada butir pertanyaan (b), R-19 memberikan 2 alternatif jawaban untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan tahapan kupu-kupu yang dapat bermanfaat bagi manusia dan jawaban yang diberikan relevan dengan soal. Hal serupa juga terlihat pada soal nomor 4, dimana R-19 memberikan jawaban yang bervariasi pada pertanyaan yang diberikan. Aspek keluwesan ini terlihat pada jawaban R-19

untuk pertanyaan (b) dimana ia memberikan 2 alternatif jawaban untuk menjawab pertanyaan mengenai bagian hewan ayam yang dapat bermanfaat bagi manusia. Setelah dikonfirmasi melalui wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa R-19 memang mampu mencari alternatif atau cara yang berbeda-beda untuk mengerjakan soal yang diberikan dan jawaban yang diberikan juga berasal dari ide atau pemikirannya sendiri. Oleh karena itu, R-19 sudah memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

c. Aspek Kebaruan (*originality*)



**Gambar 3.** Hasil Tes R-19 untuk Aspek Kebaruan (*originality*)

**Keterangan jawaban:**

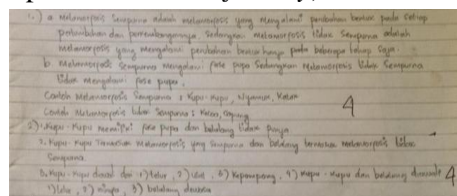
5. Ayo Bersama-sama Tidak Memburu Gajah
6. Isi peta pikiran manfaat hewan
  - a. Bahan makanan
  - b. Bahan pakaian
  - c. Bahan kerajinan
  - d. Membantu pekerjaan manusia
  - e. Membantu pekerjaan manusia
  - f. Bahan obat

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 5 dan 6 yang mewakili aspek kebaruan (*originality*), menunjukkan bahwa R-19 telah memenuhi aspek kebaruan (*originality*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal ini terlihat dari jawaban responden dalam menjawab soal nomor 6. Dimana R-19 mampu menuangkan ide dan jawabannya dalam membuat peta pikiran

mengenai manfaat hewan bagi lingkungan sekitar. Kemampuan tersebut didukung dari hasil wawancara guru kelas yang menyatakan bahwa R-19 mampu melahirkan cara baru yang unik dan tidak lazim yang tidak terpikirkan oleh orang lain dan mampu mengungkapkan pendapat-pendapat yang membawa nilai kebaruan.

2. Responden dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Kriteria Kreatif

a. Aspek Kelancaran (*fluency*)



**Gambar 4.** Hasil Tes R-16 untuk Aspek Kelancaran (*fluency*)

**Keterangan jawaban:**

1.
  - a. Metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang mengalami perubahan bentuk pada setiap pertumbuhan dan perkembangannya. Sedangkan metamorfosis tidak sempurna adalah metamorfosis yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap saja.
  - b. Metamorfosis sempurna mengalami fase pupa sedangkan metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami fase pupa.

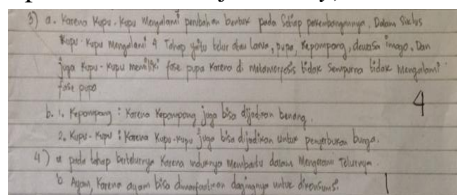
Contoh metamorfosis sempurna: kupu-kupu, nyamuk, katak

- Contoh metamorfosis tidak sempurna sempurna: kecoa, capung
2.
    - a. Kupu-kupu memiliki fase pupa dan belalang tidak punya
    - b. Kupu-kupu termasuk metamorfosis yang sempurna dan belalang termasuk metamorfosis tidak sempurna
    - c. Kupu-kupu diawali dari 1) telur, 2) ulat, 3) kepompong, 4) kupu-kupu dan belalang diawali dari 1) telur, 2) nimfa, 3) belalang dewasa

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 1 dan 2 yang mewakili aspek kelancaran (*fluency*), menunjukkan bahwa R-16 mampu menyelesaikan soal dengan memberikan lebih dari satu jawaban yang tepat. Hal ini terlihat dari hasil jawaban responden pada gambar 4 dimana R-16 tidak hanya memberikan satu jawaban saja dalam menjawab soal yang diberikan melainkan responden memberikan lebih dari satu jawaban pada masing-masing soal. Pada soal nomor 1, R-16 memberikan 2 jawaban untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan perbedaan metamorfosis sempurna dan

metamorfosis tidak sempurna serta jawaban yang diberikan sudah benar. Kemudian, pada soal nomor 2, R-16 memberikan 3 jawaban untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan pertanyaan perbedaan antara siklus hidup kupu-kupu dan belalang. Oleh karena itu, R-16 sudah memenuhi aspek kelancaran (*fluency*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan tersebut didukung dari hasil wawancara guru kelas yang menyatakan bahwa R-16 mampu memberikan lebih dari satu jawaban yang diminta dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

b. Aspek Keluwesan (*flexibility*)



**Gambar 5.** Hasil Tes R-16 untuk Aspek Kelancaran (*flexibility*)

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 4 yang mewakili aspek keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa dalam mengerjakan soal R-16 dapat memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat. Hal ini terlihat dari jawaban R-16 pada Gambar 5 diatas. Pada jawaban untuk

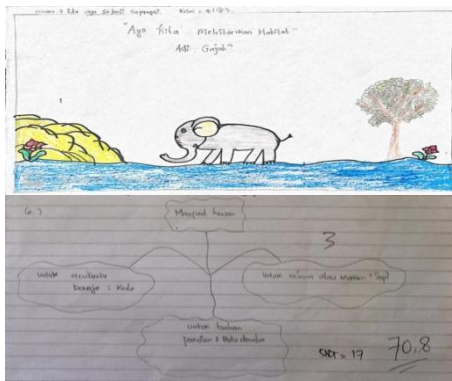
- Keterangan jawaban:**
3.
    - a. Karena kupu-kupu mengalami perubahan bentuk pada setiap perkembangannya. Dalam siklus kupu-kupu mengalami empat tahap yaitu telur atau larva, pupa, kepompong, dewasa imago. Dan juga kupu-kupu memiliki fase pupa karena di metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami fase pupa.
    - b. 1) Kepompong: karena kepompong juga bisa dijadikan benang; 2) Kupu-kupu: karena kupu-kupu juga bisa dijadikan untuk penyerbukan bunga.
  4.
    - a. Pada tahap bertelurnya karena induknya membantu dalam mengerami telurnya.
    - b. Ayam, karena ayam bisa dimanfaatkan dagingnya untuk dikonsumsi.

soal nomor 3, terlihat R-16 memberikan alternatif atau jawaban lain dalam menjawab pertanyaan berkaitan dengan alasan kupu-kupu termasuk hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan pertanyaan yang berkaitan dengan tahap kupu-kupu yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, R-16 sudah

memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini juga didukung oleh pernyataan guru kelas saat

wawancara yang menyatakan bahwa R-16 sering mencari alternatif atau cara yang berbeda-beda untuk mengerjakan soal yang diberikan.

c. Aspek Kebaruan (*originality*)



**Gambar 6.** Hasil Tes R-16 untuk Aspek Kebaruan (*originality*)

**Keterangan jawaban:**

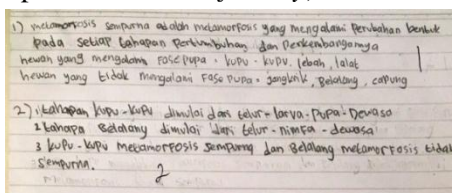
5. “Ayo Kita Melestarikan Habitat Asli Gajah”
6. Isi peta pikiran manfaat hewan:
  - a. Untuk membantu bekerja: kuda
  - b. Untuk minum atau makan: sapi
  - c. Untuk bahan pakaian: bulu domba

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 5 dan 6 yang mewakili aspek kebaruan (*originality*), menunjukkan bahwa R-16 belum memenuhi aspek kebaruan (*originality*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut terlihat dari jawaban yang diberikan masih belum menunjukkan adanya cara baru yang unik dan tidak lazim dari subjek lainnya. Pada soal nomor 5, R-16 membuat slogan pelestarian hewan yang memiliki kemiripan dengan subjek lainnya

sehingga tidak terlihat nilai kebaruan pada jawaban yang diberikan. Selanjutnya, pada soal nomor 6, R-16 memberikan jawaban yang tidak berbeda dengan subjek lainnya serta jawaban yang diberikan juga kurang lengkap dan tepat. Dalam proses pembelajaran ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh guru juga R-16 hanya kadang-kadang saja melahirkan cara baru yang unik dan tidak lazim.

3. Responden dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Kriteria Cukup Kreatif

a. Aspek Kelancaran (*fluency*)



**Gambar 7.** Hasil Tes R-22 untuk Aspek Kelancaran (*fluency*)

**Keterangan jawaban:**

1. Metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya. Hewan yang mengalami fase pupa: kupu-kupu, lebah, lalat. Hewan yang tidak mengalami fase pupa: jangkrik, belalang, capung.
2.
  - a. Tahapan kupu-kupu dimulai dari telur-larva-pupa-dewasa.
  - b. Kupu-kupu metamorfosis sempurna dan belalang metamorfosis tidak sempurna.

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 1 dan 2 yang mewakili aspek kelancaran (*fluency*), menunjukkan bahwa R-22 belum mampu memberikan lebih dari satu jawaban yang lengkap dan tepat. Hal ini terlihat dari jawaban siswa pada Gambar 7 di atas. Dalam menjawab soal nomor 1 yang berkaitan dengan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak

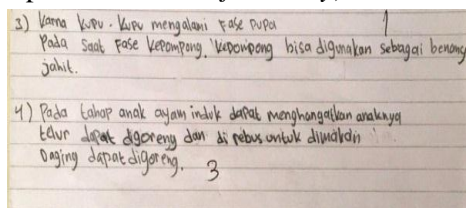
sempurna, R-22 hanya memberikan satu jawaban saja dan jawaban yang diberikan masih kurang lengkap sehingga tidak memenuhi indikator ketercapaian pada aspek kelancaran yang diharapkan. Selanjutnya, pada soal nomor 2 yang berkaitan dengan perbedaan siklus hidup kupu-kupu dan belalang, R-22 memberikan dua jawaban. Namun, hal tersebut belum memenuhi



banyak jawaban yang diharapkan dari soal tersebut karena untuk soal nomor 2 ini, siswa diharapkan dapat memberikan 3 perbedaan dari siklus hidup kupu-kupu dan belalang. Oleh

karena itu, R-22 belum memenuhi aspek kelancaran (*fluency*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

c. Aspek Keluwesan (*flexibility*)



**Gambar 8.** Hasil Tes R-22 untuk Aspek Keluwesan (*flexibility*)

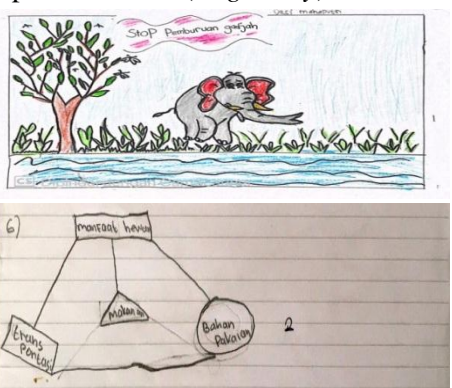
**Keterangan jawaban:**

3. Karena kupu-kupu mengalami fase pupa. Pada saat fase kepompong. Kepompong bisa digunakan sebagai benang jahit.
4. Pada tahap anak ayam induk dapat menghangatkan anaknya. Telur dapat digoreng dan direbus untuk dimakan. Daging dapat digoreng.

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 4 yang mewakili aspek keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa dalam mengerjakan soal R-22 mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat pada salah satu soal. Hal tersebut terlihat pada soal nomor 4,

dimana R-22 memberikan 2 alternatif atau jawaban lain untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan bagian ayam yang dapat bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, R-22 sudah memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

d. Aspek Kebaruan (*originality*)



**Gambar 9.** Hasil Tes R-22 untuk Aspek Kebaruan (*originality*)

**Keterangan jawaban:**

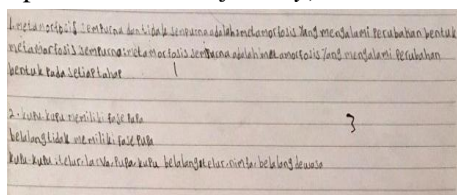
5. Stop pemburuan gajah
6. Isi peta konsep manfaat hewan:
  - a. Transportasi
  - b. Makanan
  - c. Bahan pakaian

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 5 dan 6 yang mewakili aspek kebaruan (*originality*), menunjukkan bahwa dalam mengerjakan soal nomor 5 dan 6 R-22 belum memenuhi aspek kebaruan (*originality*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut terlihat dari jawaban yang diberikan masih belum menunjukkan adanya cara baru yang unik dan tidak lazim dari subjek lainnya. Pada Gambar 9 terlihat jawaban R-22 pada soal nomor 5 masih belum menunjukkan adanya nilai kebaruan pada slogan pelestarian hewan yang dibuat. Kalimat seruan atau ajakan untuk melestarikan hewan yang dibuat masih umum dan memiliki

kemiripan dengan beberapa jawaban subjek lainnya. Begitu pula dengan jawaban nomor 6 yang diberikan oleh R-22. Terlihat peta pikiran mengenai manfaat hewan yang dibuat masih belum menunjukkan adanya kebaruan dan berbeda dari subjek lainnya. Ketidakmampuan R-22 dalam memenuhi aspek kebaruan juga juga didukung oleh pernyataan dari guru kelas yang mengatakan bahwa R-22 jarang melahirkan cara baru yang unik dan tidak lazim untuk mengerjakan soal.

4. Responden dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Kriteria Kurang Kreatif

a. Aspek Kelancaran (*fluency*)



**Gambar 10.** Hasil Tes R-03 untuk Aspek Kelancaran (*fluency*)

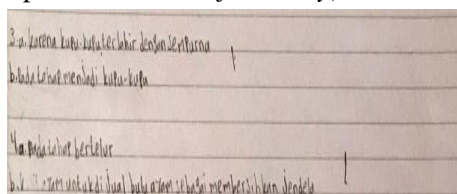
**Keterangan jawaban:**

1. Metamorfosis sempurna dan tidak sempurna adalah: metamorfosis yang mengalami perubahan bentuk.  
 Metamorfosis sempurna: metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang mengalami bentuk pada setiap tahap.
2. Kupu-kupu memiliki fase pupa  
 Belalang tidak memiliki fase pupa  
 Kupu-kupu: telur, larva, pupa, kupu-kupu;  
 belalang: telur, nimfa, belalang dewasa

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 1 dan 2 yang mewakili aspek kelancaran (*fluency*), menunjukkan bahwa pada soal nomor 1 R-03 belum mampu memberikan lebih dari satu jawaban yang lengkap dan tepat. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 10 yang menampilkan jawaban R-03 untuk nomor 1 mengenai perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Berdasarkan jawaban yang diberikan, R-03 tidak memberikan jawaban yang tepat dan sesuai dengan yang diinginkan soal serta jawabannya tidak menunjukkan indikator ketercapaian aspek kelancaran. Selanjutnya, pada soal nomor 2 yang berkaitan dengan perbedaan siklus hidup kupu-kupu dan belalang, R-03 memberikan dua jawaban. Namun, hal tersebut

belum memenuhi banyak jawaban yang diharapkan dari soal tersebut karena untuk soal nomor 2 ini, siswa diharapkan dapat memberikan 3 perbedaan dari siklus hidup kupu-kupu dan belalang. Meskipun R-03 memperoleh skor yang tinggi dan sudah tepat jawabannya, namun R-03 menggunakan jawaban tidak dari hasil pemikiran sendiri melainkan dari orang lain. Salah satu faktor kesulitan yang disampaikan R-03 ketika menjawab soal adalah karena tidak memahami maksud dari soal yang diberikan. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa R-03 ini saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru jarang memberikan lebih dari satu jawaban. Oleh karena itu R-03 tidak memenuhi aspek kelancaran (*fluency*).

b. Aspek Keluwesan (*flexibility*)



**Gambar 11.** Hasil Tes R-03 untuk Aspek Keluwesan (*flexibility*)

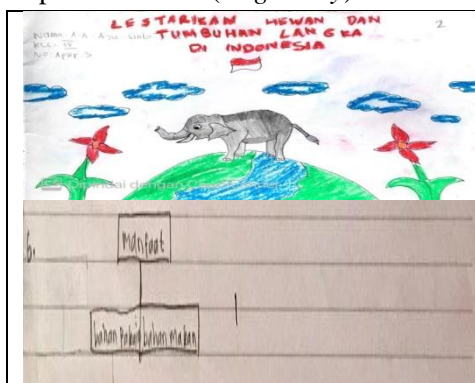
**Keterangan jawaban:**

3.
  - a. Karena kupu-kupu terlahir dengan sempurna
  - b. Pada tahap menjadi kupu-kupu
4.
  - a. Pada tahap bertelur
  - b. Kulit ayam untuk dijual, bulu ayam sebagai membersihkan jendela

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 4 yang mewakili aspek keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa dalam mengerjakan soal R-03 masih kurang mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat. Sebagaimana yang terlihat pada Gambar 11, dalam menjawab pertanyaan nomor 3 berkaitan dengan alasan kupu-kupu merupakan metamorfosis sempurna, R-03 tidak memberikan jawaban yang tepat dan tidak memberikan alternatif atau jawaban lain. Untuk pertanyaan

berkaitan dengan tahap kupu-kupu yang bermanfaat bagi manusia R-03 tidak memberikan alasan yang jelas berkaitan dengan jawaban dari soal yang diberikan dan tidak memberikan jawaban lain yang relevan dengan soal. Oleh karena itu, R-03 belum memenuhi aspek keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal ini juga didukung oleh pernyataan guru kelas yang mengatakan bahwa R-03 tidak mampu mencari alternatif atau cara yang berbeda-beda untuk mengerjakan soal yang diberikan.

c. Aspek Kebaruan (*originality*)



**Gambar 12.** Hasil Tes R-03 untuk aspek Kebaruan (*originality*)

**Keterangan jawaban:**

5. LESTARIKAN HEWAN DAN TUMBUHAN LANGKA DI INDONESIA
6. Isi peta pikiran manfaat hewan:
  - a. Bahan pakaian
  - b. Bahan makanan

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 5 dan 6 yang mewakili aspek kebaruan (*originality*) menunjukkan bahwa dalam mengerjakan soal nomor 5 dan 6 R-03 belum memenuhi aspek kebaruan (*originality*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut terlihat dari jawaban yang diberikan masih belum menunjukkan adanya cara baru yang unik dan tidak lazim dari subjek lainnya. Pada soal nomor 5 yang meminta responden untuk membuat slogan pelestarian hewan, jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan konsep dan masih terlalu umum untuk hewan yang dimaksud. Selain itu, meskipun R-03 memperoleh skor yang tinggi pada soal nomor 5 ini, jawaban yang diberikan bukanlah dari hasil pemikiran sendiri melainkan dari orang lain. Jawaban yang diberikan juga bukan berasal dari ide atau pemikirannya sendiri. Selanjutnya, untuk soal nomor 6, peta konsep yang dibuat untuk menjelaskan manfaat hewan bagi manusia tidak memiliki nilai kebaruan. Jawaban yang diberikan tidak jelas dan tidak sesuai dengan konsep yang dimaksudkan oleh soal sehingga R-03 tidak memenuhi aspek kebaruan pada soal. Kemudian, hal tersebut juga didukung oleh pernyataan dari guru kelas yang mengatakan bahwa R-03 tidak mampu melahirkan cara baru yang unik dan tidak lazim dalam mengerjakan soal yang diberikan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 36 Cakranegara dengan jumlah subjek sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 14 perempuan dan 11 laki-laki menunjukkan bahwa setiap subjek memiliki kemampuan berpikir kreatif yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini subjek dibagi menjadi 4

tingkat kriteria kemampuan berpikir kreatif yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif.

Dari data hasil perolehan tes kemampuan berpikir kreatif diketahui sebanyak 1 siswa dengan persentase 4% berada pada kriteria sangat kreatif. Siswa yang tergolong sangat kreatif ini telah memenuhi aspek berpikir kreatif meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*). Kemudian sebanyak 3 siswa dengan persentase sebesar 12% berada pada kriteria kreatif dan cukup kreatif. Siswa yang tergolong kreatif ini telah memenuhi dua aspek berpikir kreatif meliputi kelancaran (*fluency*) dan kebaruan (*originality*) atau keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*). Kemudian, siswa yang tergolong cukup kreatif ini tidak memenuhi kelancaran (*fluency*) atau keluwesan (*flexibility*) dan itu bukan hal baru (*originality*). Dengan kata lain, siswa termasuk cukup kreatif ketika siswa hanya memenuhi 1 aspek berpikir kreatif (kebaruan atau fleksibilitas saja).

Selanjutnya, sebanyak 18 siswa dengan persentase sebesar 72% berada pada kriteria kurang kreatif. Siswa yang tergolong kurang kreatif ini diketahui bahwa siswa belum mampu memenuhi seluruh aspek berpikir kreatif meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*). Berdasarkan data perolehan hasil tes dan persentase ketercapaian yang diperoleh untuk setiap kriteria indikator berpikir kreatif menunjukkan bahwa secara umum kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 36 Cakranegara berada pada kategori kurang kreatif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA yang kemampuan berpikir kreatifnya rendah, sehingga diperlukan pengembangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (dalam T et al., 2019) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan pada siswa karena memiliki banyak manfaat diantaranya adalah kemampuan berpikir kreatif dapat diwujudkan sebagai aktualisasi diri yang merupakan kebutuhan dasar dalam kehidupan manusia. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa melihat berbagai pemecahan masalah dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir meliputi kemampuan untuk menemukan jawaban yang tepat, kemampuan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, yang merupakan indikator kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*).

Berdasarkan hasil analisis data tes yang diberikan kepada subjek secara keseluruhan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang dibagi menjadi 3 aspek yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*) masing-masing memiliki rentang persentase yang berbeda-beda. Kemampuan berpikir kreatif untuk aspek kelancaran (*fluency*) memperoleh persentase tertinggi sebesar 46% dan berkriteria sedang. Penelitian yang dilakukan oleh (Widiastuti et al., 2021) juga memperoleh hasil yang serupa yakni diketahui bahwa indikator yang paling dominan dengan persentase yang tinggi adalah aspek kelancaran (*fluency*) sebesar 83,33%. Hasil pada aspek ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi, dapat menunjukkan cara lain, dan masalah yang dibangun memenuhi kebaruan (Siswono, 2011).

Aspek keluwesan (*flexibility*) pada kemampuan berpikir kreatif memperoleh persentase sebesar 39% dan berkriteria kurang. Hasil pada aspek ini, siswa kurang mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi dan dapat mengembangkan cara lain untuk memecahkan permasalahan. Sejalan dengan pendapat (Febrianti et al., 2016) bahwa kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide, jawaban atau pertanyaan baru dan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda.

Aspek kebaruan (*originality*) pada kemampuan berpikir kreatif memperoleh persentase sebesar 31% dan berkriteria kurang. Aspek kebaruan (*originality*) menempati posisi terendah dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan (Wahyuni & Palupi, 2022) juga menunjukkan bahwa aspek kebaruan (*originality*) merupakan yang terendah dari dua aspek berpikir kreatif yang ada yaitu kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*). Hasil pada aspek ini terlihat ketika siswa tidak mampu memunculkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah dengan cara baru.

Selanjutnya, setelah dilakukannya penentuan kriteria kemampuan berpikir kreatif menggunakan hasil tes yang berjumlah 6 nomor yang memuat indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*) kemudian dipilih 4 responden untuk diwawancarai, diketahui setiap responden memiliki skor perolehan dan ketercapaiannya masing-masing pada indikator berpikir kreatif dari soal yang diberikan. Berikut adalah pembahasan dari masing-masing responden penelitian.

#### 1. R-19 (Sangat Kreatif)

R-19 dikatakan sangat kreatif karena memenuhi seluruh indikator berpikir kreatif meliputi (a) kelancaran (*fluency*), karena mampu menyelesaikan soal dengan memberikan lebih dari satu jawaban yang lengkap dan tepat. Responden mampu menjelaskan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan dan menjelaskan bagaimana mendapatkan ide untuk menyelesaikan soal dengan menggunakan bahasanya sendiri dengan lancar saat wawancara; (b) keluwesan (*flexibility*), karena mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat; (c) kebaruan (*originality*), karena mampu melahirkan cara baru yang unik dan tidak lazim yang tidak terpikirkan oleh orang lain dan mampu mengungkapkan pendapat-pendapat yang membawa nilai kebaruan.

#### 2. R-16 (Kreatif)

R-16 dikatakan kreatif karena memenuhi 2 indikator berpikir kreatif meliputi (a) kelancaran (*fluency*), karena mampu menyelesaikan soal lebih dari satu jawaban yang tepat; (b) keluwesan (*flexibility*), karena mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat. Adapun indikator yang belum terpenuhi adalah indikator



kebaruan (*originality*) karena jawaban yang diberikan masih belum menunjukkan adanya cara baru yang unik dan tidak lazim dari subjek lainnya.

### 3. R-22 (Cukup Kreatif)

R-22 dikatakan cukup kreatif karena hanya memenuhi 1 indikator berpikir kreatif yaitu indikator keluwesan (*flexibility*), karena mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat. Adapun indikator yang tidak terpenuhi meliputi (a) kelancaran (*fluency*), karena belum mampu memberikan lebih dari satu jawaban yang lengkap dan tepat; dan (b) kebaruan (*originality*), karena jawaban yang diberikan tidak menunjukkan adanya cara baru yang unik dan tidak lazim dari subjek lainnya.

### 4. R-03 (Kurang Kreatif)

R-03 dinyatakan tidak kreatif karena tidak memenuhi semua indikator berpikir kreatif meliputi (a) kelancaran (*fluency*), karena belum mampu memberikan lebih dari satu jawaban yang lengkap dan tepat serta menggunakan jawaban tidak dari hasil pemikiran sendiri melainkan dari orang lain; (b) keluwesan (*flexibility*), karena belum mampu memberikan alternatif atau jawaban lain yang relevan dengan soal dengan tepat; (c) kebaruan (*originality*) karena jawaban yang diberikan masih belum menunjukkan adanya cara baru yang unik dan tidak lazim dari subjek lainnya. Jawaban yang diberikan juga bukan berasal dari ide atau pemikirannya sendiri.

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada keempat responden diatas yang mewakili setiap tingkat kemampuan berpikir kreatif, peneliti mendapatkan hasil bahwa setiap responden memiliki karakter yang berbeda dalam menunjukkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Dimana diketahui bahwa tidak semua subjek memenuhi indikator berpikir kreatif kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*) terutama pada subjek yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah. Hal inilah yang harus diperhatikan guru dan menjadi bahan refleksi guru untuk menemukan strategi pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, implementasi kurikulum 2013 yang diharapkan oleh Kemendikbud dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh modal untuk menghadapi tantangan zaman abad 21 (Wahyuni & Palupi, 2022).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 36 Cakranegara, diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 36 Cakranegara berada pada 4 kriteria yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif. Tingkat ketercapaian yang diperoleh untuk setiap kriteria indikator berpikir kreatif dari 25 siswa diketahui bahwa sebanyak 1 siswa berada pada kriteria sangat kreatif. Sebanyak 3 siswa berada pada kriteria kreatif dan cukup kreatif. Selanjutnya, sebanyak 18 siswa berada pada kriteria kurang kreatif. Berdasarkan analisis indikator kemampuan berpikir kreatif menunjukkan hasil yang berada pada kriteria sedang dan kurang. Aspek kelancaran (*fluency*) berada pada kriteria sedang. Hasil pada aspek ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi, dapat menunjukkan cara lain, dan masalah yang dibangun memenuhi kebaruan. Sedangkan untuk aspek keluwesan (*flexibility*) dan aspek kebaruan (*originality*) berada pada kriteria kurang. Hasil pada aspek keluwesan (*flexibility*) ini, siswa kurang mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi dan dapat mengembangkan cara lain untuk memecahkan permasalahan. Sementara itu, untuk aspek kebaruan (*originality*) pada kemampuan berpikir kreatif ini, menunjukkan siswa tidak mampu memunculkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah dengan cara baru.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung tanpa lelah. Selanjutnya, terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang dengan sabar dalam membimbing, memberikan arahan, dan membantu dalam penyelesaian penelitian ini, seluruh keluarga besar SDN 36 Cakranegara, dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat, mendukung dan membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.



## REFERENSI

- Andayani, Y. (2018). Harapan dan Tantangan Implementasi Pembelajaran IPA dalam Konteks Kompetensi Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1), 1–13.
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 422–432.
- Arini, W. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Cahaya Siswa Kelas Delapan Smp Xaverius Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(1), 23–38.
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 1–9.
- Ernaningsih, D., Sada, M., & Namang, H. J. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di SMP Negeri 1 Maumere. *Jurnal BIOS*, 4(1), 34–41.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. United State of America: SAGE Publication.
- Jufri, A. W. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Mahfud (2017). Berpikir Dalam Belajar Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik. *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah*, 1(1), 1–26.
- Mahlianurrahman, M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 87–105.
- Makhrus, M., Harjono, A., Syukur, A., & Bahri, S. (2018). Identifikasi Kesiapan LKPD Guru Terhadap Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(2), 124–128.
- Marzano, R. J., Brandt, R. S., & Hughes, C. S. (1988). *Dimension of Thinking a Framework for Curriculum and Instruction*. Virginia: Assosiation for Supervisions and Curriculum Development (ASCD).
- Ni'mah, A., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 173–179.
- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *Journal Basic Of Education*, 3(1), 105–116.
- Nurlaela, L., Ismayati, E., & Dkk. (2019). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)*. Jakarta Utara: PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Nursafitri, D. F. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Universitas Pendidikan Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pratiwi, I., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Di Kelas Iv Mi Al-Kamil Kota Tangerang. *Berajah Journal*, 2(1), 1–5.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Rachmawati, T., Laurens, T., & Moma, L. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD Negeri 40 Ambon Pada Materi Bangun Datar. 1*, 93–103.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Hadisaputra, S., & Zulkifli, L. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA yang Mendukung Keterampilan Abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1).
- Sekar, D. K. S., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Pemaron Kecamatan Buleleng. *E-Journal*

- PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 3(1), 1–11.
- Siswono, T. Y. E. (2011). Level of student's creative thinking in classroom mathematics. *Educational Research and Reviews*, 6(7), 548–553.
- Sudaryono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhartiningsih, R. T., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Menggunakan Metode di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1), 1–14.
- Trianto (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wahyuni, D., & Palupi, B. S. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Soal Open-Ended. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 76–83.
- Widiastuti, T. A., Atmojo, I. R. W., & Saputri, D. Y. (2021). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(3), 4–9.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yuliyono, A., & Radia, E. H. (2020). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture dan Example Non Example terhadap Kecakapan Berpikir Kritis Muatan IPA Kelas IV SD. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 53–59.
- Yuniarti, Darmiany, D., & Jiwandono, I. S. (2021). Hubungan Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Kemandirian Belajar Kelas V Gugus 06 Mataram. *Renjana Pendidikan*, 1(4), 339–344.
- Zimmerer, T. W., Scarborough, N. M., & Wilson, D. (2008). *Kewirausahaan Dan Manajemen Usaha Kecil Empat*. Jakarta: Salemba Empat.