

**PENGARUH KEMAMPUAN SISWA MENYELESAIKAN SOAL HOTS DAN
LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA
KELAS XI OTKP SMK NEGERI 1 KUDUS**

Lu'luil Maxnun¹, Hery Sawiji², Patni Ninghardjanti³

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: luluk.maxnun16@gmail.com, sawiji_hery@yahoo.com,

buning@fkip.uns.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether: : (1) there is a positive and significant influence between students ability to complete HOTS on student's creativity ($t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,754 > 1,995$); (2) there is a positive and significant influence between social environment on student's creativity ($t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,748 > 1,995$); (3) there is a positive and significant influence between students ability to complete HOTS and social environment on student's creativity ($F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $116.634 > 3,128$). This research uses a quantitative approach with a survey method. Population 72 people. The sampling technique uses purposive saturated sample. The data is then processed using IBM SPSS 25. This analysis includes the validity test, reliability test, classical assumption test and hypothesis testing. The results of this study are, students ability to complete HOTS has a positive and significant effect on student's creativity. Social environment has a positive and significant effect on student's creativity. Students ability to complete HOTS and Social environment have a simultaneous influence on student's creativity.

Keywords: *HOTS, social environment, and creativity*

I. PENDAHULUAN

Undang-Undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) bab II pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”. Menjadikan bangsa Indonesia bangsa yang kreatif merupakan salah satu tujuan pendidikan, Pengembangan kreativitas bagi siswa menjadi sangat penting. Namun, pada praktik di lapangan (sekolah) pengembangan kreativitas masih kurang optimal bahkan terabaikan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Munandar (2017:11) menyatakan pada beberapa hal atau peristiwa, sekolah cenderung kurang memperhatikan atau menghambat kreativitas siswa, seperti tidak mendukung dalam pengembangan imajinasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru dan siswa di SMK Negeri 1 Kudus ditemukan bahwa, kreativitas siswa kurang diasah secara optimal.

Dalam Munandar (2016:78), faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- 1) Faktor genetik dan lingkungan, peranan faktor lingkungan seperti cara asuhan orang tua dan iklim keluarga berpengaruh terhadap kreativitas anak.
- 2) Aturan perilaku, anak kreatif muncul dari orang tua yang tidak banyak menentukan aturan perilaku dalam keluarga. Sebaliknya, orang tua yang tidak permisif cenderung menyebabkan anak kurang kreatif.
- 3) Tes kreativitas, menunjukkan korelasi yang bermakna dengan kreativitas.
- 4) Masa kritis, pada saat anak mengalami masa kritis, pada saat itu pula mereka dapat berpikir lebih imajinatif dan berani mengambil resiko saat bertindak.
- 5) Humor, keluarga kreatif biasa dipenuhi dengan bercandaan, berolok-olok,

- dan memperdayakan kelucuan.
- 6) Pengakuan dan penguatan diri, orang tua mendorong dan memberikan kesempatan kepada anak dalam mengembangkan potensi.
 - 7) Trauma, beberapa teoritikus berpendapat, bahwa trauma masa anak dapat menjadi sebab dari kreativitas.
 - 8) Bekerja keras, orang yang kreatif memiliki etos kerja tinggi. bekerja lebih keras, jauh dari teman sekolah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa adalah tes kreativitas. Tes kreativitas bermakna pelaksanaan evaluasi yang menunjukkan adanya korelasi dengan kreativitas. Hal ini dimungkinkan dapat diukur dengan soal HOTS. Menurut Saputra (2016:91) *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah kemampuan berpikir lebih tinggi siswa pada berbagai situasi dan kondisi, diantaranya kritis dalam menerima segala informasi, kreatif dalam memecahkan masalah, dan aktif dalam berpendapat (berargumen) tentunya dengan pengetahuan yang dimiliki serta dapat membuat keputusan yang kompleks. Penerapan soal HOTS yang baik dapat membentuk pola pikir siswa

yang berkualitas sehingga mampu menciptakan dan meningkatkan kreativitas siswa. Sani (2019:1) Berpikir kritis dan berpikir kreatif berperan penting dalam mempersiapkan siswa agar menjadi pemecah masalah yang baik dan mampu membuat keputusan maupun kesimpulan yang matang dan mampu dipertanggungjawabkan secara akademis.

Pengertian kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam penelitian ini yakni kemampuan siswa dalam menyelesaikan evaluasi berbentuk pertanyaan untuk memicu keterampilan berpikir tingkat tinggi terkait kemampuan dalam menemukan solusi untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis serta mengambil keputusan yang cenderung melibatkan dimensi proses, yakni analisis, evaluasi, dan mencipta. Indikator kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam penelitian ini adalah menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Faktor lain yang dimungkinkan mempengaruhi kreativitas siswa adalah lingkungan sosial. Pengertian lingkungan sosial dalam penelitian ini yakni setiap kondisi, keadaan dan interaksi

antara manusia satu dengan yang lainnya, meliputi nilai, sikap dan pandangan individu atau masyarakat serta struktur golongan yang ada pada masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI kompetensi keahlian otomatisasi dan tata Kelola perkantoran SMK Negeri 1 Kudus, didapati bahwa dukungan serta dorongan dari lingkungan sekitar, baik secara moral maupun material sangat mempengaruhi kreativitas siswa. Selama ini, baik dari pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat sering tidak peka dan memandang sebelah mata kreativitas siswa. Indikator lingkungan sosial dalam penelitian ini adalah lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah, dan lingkungan sosial masyarakat. Sejalan dengan hasil penelitian Manullang (2017:3) menyatakan bahwa terdapat pengaruh faktor lingkungan terhadap kreativitas siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kudus Kelas XI yang beralamat di Jalan Ganesha II, Purwosari, Kecamatan Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59316, Indonesia. Waktu Penelitian ini

dilaksanakan selama 5 (lima) bulan terhitung dari bulan September 2020 sampai dengan Januari 2021. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI kompetensi keahlian otomatisasi dan tata Kelola perkantoran SMK Negeri 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 sejumlah 72 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan kuesioner tertutup.

Langkah-langkah dalam penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Tabulasi data
2. Uji prasyarat analisis
 - a. Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas satu dengan variabel bebas lainnya.
 - b. Uji Autokorelasi digunakan untuk untuk menguji apakah dalam suatu model linier terdapat korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan periode t-1.
 - c. Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam

model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain.

3. Uji Hipotesis
 - a. Uji t digunakan untuk mengetahui secara parsial antara variabel bebas.
 - b. Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat. dan *R-square* digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.
 - d. Analisis Regresi linier Berganda digunakan untuk mengetahui apakah variabel bernilai positif dan besar peningkatan dan penurunan tiap variabel bebas dan terikat.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil kuesioner 72 responden mengenai kreativitas siswa diperoleh nilai tertinggi 104; nilai terendah 64; *Mean* (M) 78,83; *Median* (Me) 78; *Modus* (Mo) 80; dan *Std. Deviation* 8,531. Berikut tabel distribusi

frekuensi variabel kreativitas siswa.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa

Interval	Frekuensi	(%)
64-49	12	17%
70-75	16	22%
76-81	22	30%
82-87	7	10%
88-93	12	17%
94-99	2	3%
100-105	2	1%
Jumlah	72	100%

Dapat disimpulkan bahwa nilai yang paling sering muncul terdapat pada kelas interval 76-81 dengan frekuensi 22 dan persentase sebesar 30%.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada 72 responden mengenai variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS diperoleh hasil nilai tertinggi 30; nilai terendah 17; *Mean* (M) 24,47; *Median* (Me) 24; *Modus* (Mo) 23; dan *Std. Deviation* 3,1799. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS

Interval	Frekuensi	(%)
17-18	1	17%
19-20	10	14%
21-22	7	10%
23-24	20	28%

25-26	14	19%
27-28	12	17%
29-30	8	11%
Jumlah	72	100%

Dapat disimpulkan bahwa nilai yang paling sering muncul terdapat pada kelas interval 23-24 dengan frekuensi 20 dan persentase sebesar 28%.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada 72 responden mengenai variabel lingkungan sosial diperoleh hasil nilai tertinggi 82; nilai terendah 54; *Mean* (M) 67,16; *Median* (Me) 69; *Modus* (Mo) 70; dan *Std. Deviation* 7,786. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel lingkungan sosial:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Fasilitas Ruang Baca

Interval	Frekuensi	(%)
54-57	14	19%
58-61	5	7%
62-65	7	10%
66-69	11	16%
70-73	21	29%
74-77	8	11%
78-81	5	7%
82-85	1	1%
Jumlah	72	100%

Dapat disimpulkan bahwa nilai yang paling sering muncul terdapat pada kelas interval 70-73 dengan frekuensi 21 dan persentase sebesar 29%.

Berdasarkan pengolahan data melalui program *SPSS 25.00* diperoleh hasil uji

multikolinieritas variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dan lingkungan sosial masing-masing sebesar 0,653 dan 0,653 serta VIF masing-masing sebesar 1,532 dan 1,532. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada variabel bebas yang memiliki *tolerance* kurang dari 0,10 dan tidak ada variabel bebas yang memiliki VIF lebih besar dari 10. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas menunjukkan bahwa tidak terdapat pola yang jelas serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.

Berdasarkan Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Hasil uji hipotesis diperoleh persamaan regresi linier berganda: $\hat{Y} = 10,026 + 0,267X_1 + 0,694X_2$ sedangkan hasil uji t menunjukkan nilai sig. untuk kemampuan siswa

menyelesaikan soal HOTS (X_1) terhadap kreativitas siswa (Y) $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,754 > 1,995$), disimpulkan kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS (X_1) berpengaruh terhadap kreativitas siswa (Y). Sedangkan untuk lingkungan sosial (X_2) terhadap kreativitas siswa (Y) diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,748 > 1,995$), disimpulkan bahwa lingkungan sosial (X_2) berpengaruh terhadap kreativitas siswa (Y).

Hasil uji F diperoleh nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($116,634 > 3,128$), maka dapat disimpulkan kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS (X_1) dan lingkungan sosial (X_2) berpengaruh secara simultan terhadap kreativitas siswa (Y).

Hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai R^2 sebesar $0,765$ yang berarti pengaruh yang diberikan oleh variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS (X_1) dan lingkungan sosial (X_2) berpengaruh secara simultan terhadap kreativitas siswa (Y). adalah sebesar $76,5\%$.

B. Pembahasan

1. Hasil uji t yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikansi $0,000$. Nilai signifikansi tersebut

lebih kecil dari $0,005$ ($0,000 < 0,05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,754 > 1,995$). Berdasarkan nilai signifikansi dan t_{hitung} tersebut (H_0) ditolak dan (H_1) diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS terhadap kreativitas siswa karena dalam hal ini HOTS merupakan kemampuan atau proses seseorang atau individu dalam berpikir kritis, berpikir kreatif, mengambil keputusan dan memecahkan suatu masalah, sehingga bila siswa dapat menyelesaikan soal HOTS yang di dalamnya terdapat berpikir kreatif dengan baik, maka secara tidak langsung siswa telah memiliki kreativitas yang baik.

Dari hasil pengumpulan data diperoleh persentase kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS sebesar $95,64\%$ yang berarti tingkat pencapaian nilai angket dalam penelitian ini untuk variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS adalah $95,64\%$. Angka ini diperoleh dengan

mempengaruhi kreativitas siswa, salah satunya adalah tes kreativitas yang terdapat korelasi dengan kreativitas, dalam hal ini soal tipe HOTS. Sejalan dengan teori tersebut, terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Saefullah Kamali (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara soal tipe HOTS terhadap kreativitas siswa.

mempengaruhi kreativitas siswa, salah satunya adalah tes kreativitas yang terdapat korelasi dengan kreativitas, dalam hal ini soal tipe HOTS. Sejalan dengan teori tersebut, terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Saefullah Kamali (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara soal tipe HOTS terhadap kreativitas siswa.

2. Hasil uji t yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,748 > 1,995$). Berdasarkan nilai signifikansi dan t_{hitung} tersebut (H_0) ditolak dan (H_2) diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara lingkungan sosial terhadap kreativitas siswa karena setiap individu tau siswa dilahirkan sebagai makhluk sosial, yang setiap aktivitas yang dilakukan bersinggungan dengan manusia lainnya, baik dalam hubungan keluarga, peran sebagai siswa (di sekolah), atau dalam masyarakat, maka bila

membandingkan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada 72 responden dengan skor tertinggi variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS. Dari data yang terkumpul, item soal yang memperoleh skor tertinggi yaitu item nomor 2 dengan skor 306 yakni pada indikator menganalisis. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa SMK Negeri 1 Kudus memiliki kemampuan yang baik dalam menyelesaikan soal HOTS tipe menganalisis. Sebaliknya untuk item soal yang memperoleh skor terendah adalah nomor 3 dengan skor 275 yakni pada indikator mencipta yang berisi pertanyaan “Buatlah skema atau sebutkan langkah-langkah terkait pelaksanaan kegiatan analisis jabatan sesuai dengan peraturan kepala badan kepegawaian Negara nomor 12 tahun 2011”. Hal ini terkait tentang siswa tidak dapat membuat skema atau langkah-langkah analisis jabatan.

lingkungan sosial mendukung serta memberikan kenyamanan hal tersebut akan meningkatkan kreativitas siswa.

Dari hasil pengumpulan data diperoleh persentase lingkungan sosial sebesar 84,00% yang berarti tingkat pencapaian nilai angket dalam penelitian ini untuk variabel lingkungan sosial adalah 84,00%. Angka ini diperoleh dengan membandingkan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada 72 responden dengan skor tertinggi variabel lingkungan sosial. Dari data yang terkumpul, item yang memperoleh skor tertinggi yaitu item nomor 5 dengan skor 303 yang berisi pernyataan “orang tua mencukupi asupan gizi saya, untuk menunjang kreativitas”. Pernyataan ini merupakan pernyataan positif dengan skor 1-5. Skor 1 untuk alternatif “Sangat tidak setuju” dan skor 5 untuk alternatif “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa setiap siswa mendapat dukungan kreativitas dari keluarga dalam pemenuhan gizi.

Sebaliknya untuk item yang memperoleh skor terendah adalah nomor 19 yang berisi pernyataan “tetangga saya kurang peduli, setiap saya mengikuti perlombaan”. Pernyataan tersebut merupakan pernyataan negatif dengan skor 1-5. Skor 1 untuk alternatif “sangat setuju” dan skor 5 untuk alternatif “sangat tidak setuju”.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang mendapatkan dukungan dari masyarakat (tetangga sekitar) dalam upaya meningkatkan kreativitas. Hasil analisis tersebut memperkuat teori yang dikembangkan oleh Munandar (2016) terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa, salah satunya adalah lingkungan sosial. Teori yang dikembangkan oleh Anabelle (2004) terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa, salah satunya adalah lingkungan sosial. Sejalan dengan teori tersebut, terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Manullang dan Resi Adelina (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang

positif dan signifikan antara lingkungan sosial terhadap kreativitas siswa.

3. Kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dan lingkungan sosial secara simultan berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji ANOVA atau F test. Didapat nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($116,634 > 3,128$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan melihat asumsi di atas maka, probabilitas jauh lebih kecil dari 0,05 dan $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_3 diterima, sehingga model regresi dapat digunakan untuk memprediksi kreativitas siswa atau dapat dikatakan bahwa variabel kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dan lingkungan sosial secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa.

Hasil analisis tersebut memperkuat teori yang dikembangkan oleh Munandar (2016) yang menyatakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu tes kreativitas dan lingkungan sosial. Sejalan dengan teori

tersebut, terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Saefullah Kamali (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara soal HOTS terhadap kreativitas siswa. Manullang dan Resi Adelina (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan sosial terhadap kreativitas siswa.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan dan analisis yang telah dilakukan, maka simpulan yang dapat dikemukakan adalah:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS terhadap kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,754 > 1,995$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_1) diterima Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan sosial terhadap kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,748 > 1,995$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_2) diterima

Terdapat pengaruh positif dan signifikan kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dan lingkungan sosial secara bersama-sama (simultan) terhadap kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($116.634 > 3,28$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_3) diterima

Dalam penelitian hasil analisis regresi linier berganda (*linier multiple regression*) yang terdapat dalam tabel diketahui bahwa koefisien determinasi (*coefficient of determination*) yang dinotasikan dengan *Adjust R Square* adalah 0,765 atau 76,5%. Hal ini berarti sebesar 76,5% kemampuan model regresi dari penelitian ini menerangkan variabel dependen. Artinya 76,5% variabel kreativitas siswa bisa dijelaskan oleh variansi dari variabel independen soal tipe HOTS dan lingkungan sosial. Sedangkan sisanya ($100\% - 76,5\% = 23,5\%$) dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diperhitungkan dalam analisis penelitian ini.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kudus
 - a. Kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kudus disarankan untuk mengadakan evaluasi dengan melakukan perbaikan untuk meningkatkan daya guna fasilitas sekolah atau melakukan pengadaan secara berkala setiap sarana prasarana.
2. Kepada Bapak/Ibu Guru SMK Negeri 1 Kudus
 - a. Bapak/Ibu guru disarankan membiasakan atau melatih siswa untuk menyelesaikan soal HOTS tingkatan mencipta, dengan cara memberikan soal latihan setiap diakhir kegiatan belajar mengajar (KBM).
 - b. Bapak/Ibu guru disarankan untuk turut serta dalam menciptakan lingkungan yang kondusif dan nyaman, dengan cara turut serta merawat, menjaga dan mengkoordinir siswa untuk melakukan kebersihan kelas serta ruangan tertentu, seperti laboratorium setiap sebulan sekali secara berkala.
3. Siswa SMK Negeri 1 Kudus
 - a. Siswa disarankan untuk selalu tekun dan bersemangat dalam belajar, dengan melatih dan menguji kemampuan secara mandiri

mengulang pelajaran dengan membaca buku atau literatur yang menunjang sepulang sekolah.

- b. Siswa disarankan untuk turut menjaga dalam menggunakan atau memanfaatkan fasilitas sekolah dengan mentaati ketentuan atau tata tertib yang berlaku setiap berada di lingkungan sekolah.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Manullang, R. A. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Kreativitas Pembelajaran Anak di SMP Negeri 20 Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 3.
- Munandar, U. (2017). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tira Smart.
- Saputra, H. (2016). Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global; Penguatan Mutu Pembelajaran dengan penerapan HOTS (High Oder Thinking Skill). 91.