

**Profil Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas: Analisis berdasarkan *Torrance Tests of Creative Thinking*****Lulu Noorkholisoh<sup>1</sup>, Nandang Budiman<sup>2</sup>, Yusi Riksa Yustiana<sup>2</sup>, Sudaryat Nurdin Akhmad<sup>2</sup>**<sup>1</sup>Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, <sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia  
lulunoorkholisoh@ikipsiliwangi.ac.id**Article History**

accepted 15/12/2025

approved 15/1/2026

published 15/2/2026

**Abstract**

*Creativity is an essential 21st-century skill, yet empirical data shows Indonesian students' creativity remains low, with only 5% demonstrating proficient creative thinking in PISA 2022. This study aims to describe the creativity profile of upper elementary school students in West Java using standardized instruments. A quantitative descriptive approach was employed with 771 students (grades 4-6) selected through purposive sampling. The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) measured four dimensions: fluency, flexibility, originality, and elaboration through verbal and figural tests. Results reveal creativity is normally distributed with 44.1% in the moderate category, 27.2% high, and 28.7% low. Fluency scored highest (77.8), while flexibility (62.7), originality (57.6), and elaboration (53.3) remained moderate. These findings indicate conventional teaching approaches limit multi-perspective exploration, hindering optimal creative potential development. The study recommends implementing project-based learning integrated with interactive technology to holistically develop all creativity dimensions.*

**Keywords:** *creativity, fluency, flexibility, originality, elaboration***Abstrak**

Kreativitas merupakan keterampilan esensial abad ke-21, namun data empiris menunjukkan kreativitas siswa Indonesia masih rendah dengan hanya 5% mampu berpikir kreatif secara mahir pada PISA 2022. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan profil kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas di Jawa Barat menggunakan instrumen standar. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan dengan 771 siswa kelas 4-6 yang dipilih melalui purposive sampling. Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) mengukur empat dimensi: fluency, flexibility, originality, dan elaboration melalui tes verbal dan figural. Hasil menunjukkan kreativitas terdistribusi normal dengan 44,1% kategori sedang, 27,2% tinggi, dan 28,7% rendah. Aspek fluency tertinggi (77,8), sementara flexibility (62,7), originality (57,6), dan elaboration (53,3) berkategori sedang. Temuan mengindikasikan pembelajaran konvensional kurang memberikan ruang eksplorasi multi-perspektif sehingga menghambat pengembangan potensi kreatif optimal. Penelitian merekomendasikan implementasi pembelajaran berbasis proyek terintegrasi teknologi interaktif untuk mengembangkan seluruh dimensi kreativitas secara holistik..

**Kata kunci:** kreativitas, kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan keterampilan esensial yang harus dikuasai siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Kemajuan teknologi dan perubahan global yang berlangsung pesat menjadikan kemampuan berpikir kreatif sebagai kebutuhan yang mendesak untuk dikembangkan. (Suwardana et al., 2018). Kreativitas memberikan peluang siswa untuk berpikir inovatif, menemukan solusi unik terhadap masalah kompleks, dan menyesuaikan diri terhadap perubahan yang berlangsung di berbagai aspek kehidupan (Chusna et al., 2024). Sebagai salah satu komponen utama dari keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*), kreativitas menjadi landasan penting bagi kesuksesan individu dalam menghadapi tuntutan dunia kerja masa depan yang semakin kompetitif dan dinamis (Piirto, 2011). Pentingnya kreativitas juga tercermin dalam Kurikulum Merdeka, penguatan karakter dan kompetensi abad ke-21, termasuk keterampilan berpikir kreatif-produktif, menjadi landasan utama dalam mempersiapkan generasi unggul yang mampu bersaing di tingkat global.

Pentingnya kreativitas telah diakui secara global. Kemampuan berpikir kreatif pada tingkat sekolah dasar mengacu pada kapasitas siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat masalah dari berbagai perspektif, dan menemukan solusi inovatif dalam konteks pembelajaran yang diukur melalui empat indikator utama yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Torrance, 1974). Di tingkat sekolah dasar, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih tergolong rendah, dengan banyak siswa yang belum mampu mengembangkan ide-ide orisinal dan berpikir di luar kebiasaan (Lestari et al., 2024). Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan hanya terdapat 5% siswa Indonesia yang mampu berpikir kreatif secara mahir, dengan Indonesia berada di urutan kecil dalam asesmen keterampilan kreatif (Rezanaya et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara tuntutan keterampilan abad ke-21 dengan realitas kemampuan kreativitas siswa Indonesia.

Fenomena rendahnya kreativitas menjadi perhatian serius karena sekolah dasar merupakan tahapan krusial dalam mengembangkan potensi kreatif siswa sebagai fondasi untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Rendahnya kreativitas siswa di tingkat dasar disebabkan oleh beberapa faktor sistemik dalam pendidikan Indonesia. Mayoritas guru belum menyadari pentingnya stimulasi pengembangan ide-ide orisinal siswa untuk menyelesaikan masalah, sehingga pemikiran siswa menjadi kurang berkembang (Sari et al., 2024). Pembelajaran masih berpusat pada guru dan berorientasi pada hafalan, sehingga siswa cenderung menyelesaikan masalah dengan memberikan ide-ide yang konvensional (Nur, 2016). Fasilitas pembelajaran di sekolah yang belum dioptimalkan untuk pembelajaran berbasis kreativitas dan pemecahan masalah (Hermansyah et al., 2025). Kondisi yang berbeda dengan negara maju seperti Finlandia dan Singapura dengan pengimplementasian sistem penilaian holistik yang tidak hanya fokus pada ujian tertulis tetapi juga pada portofolio, presentasi, dan proyek kolaboratif yang memungkinkan siswa mendemonstrasikan kreativitas dalam berbagai bentuk (Lee, 2025). Kemampuan berpikir kreatif siswa China berada di atas standar internasional dalam PISA dicapai melalui reformasi kurikulum yang menekankan pada pembelajaran berbasis *inquiry*, investasi besar dalam pelatihan guru untuk metodologi pengajaran inovatif seperti *design thinking* dan *project-based learning*, serta integrasi seni dan aktivitas *hands-on* dalam kurikulum akademik (Tan, 2016).

Penelitian tentang kreativitas siswa sekolah dasar di Indonesia telah banyak dilakukan, namun sebagian besar fokus pada implementasi model atau metode pembelajaran tertentu untuk pengembangan kreativitas. Berbagai studi menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (Natty et al., 2019), pembelajaran berdiferensiasi (Witarsa & Sofiarni, 2024), dan pendekatan

permainan (Kartika, 2022), dan pendekatan kontekstual (Hasibuan et al., 2022). terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung menggunakan instrumen pengukuran kreativitas yang dikembangkan sendiri atau diadaptasi secara terbatas, sehingga hasil pengukurannya sulit dibandingkan secara konsisten. Penggunaan adaptasi instrumen *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT), yang merupakan instrumen standar internasional yang paling banyak digunakan untuk mengukur kreativitas (Humble, 2018; Kim et al., 2006) namun masih relatif terbatas dalam konteks penelitian pada sekolah dasar di Indonesia. TTCT dikembangkan untuk mengukur sejauh mana pemikiran individu dapat berbeda dari gagasan umum, hal ini menunjukkan kreativitas individu (Torrance, 1966b). TTCT terdiri dari dua bentuk tes yang berbeda yaitu TTCT-Verbal dan TTCT-Figural yang bebas bias budaya (Torrance, 1966a). Beberapa penelitian di Indonesia telah mengadaptasi TTCT untuk konteks tertentu seperti mata pelajaran fisika hasilnya penilaian yang digunakan guru fisika menggunakan tes hasil belajar, penilaian produk, praktikum tidak efektif dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan penggunaan TTCT dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan akurat (Asriadi & Istiyono, 2020). Penelitian pada mata pelajaran listrik arus searah, penggunaan TTCT terbukti efektif dalam mengungkap kemampuan berpikir kreatif dengan mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan menghafal rumus atau meniru contoh soal yang telah diberikan (Tanjung & Nasution, 2023).

Mayoritas penelitian kreativitas berfokus pada intervensi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas, sementara pemahaman mendalam tentang kondisi kreativitas siswa termasuk dimensi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* masih terbatas. Padahal, pemahaman komprehensif tentang profil kreativitas siswa merupakan dasar penting untuk merancang strategi pembelajaran yang tepat sasaran. Selain itu, penelitian yang menggunakan TTCT di Indonesia kebanyakan dilakukan pada jenjang SMA atau perguruan tinggi, karena instrumen ini lebih mudah diadministrasikan pada kelompok usia yang lebih matang dan memiliki kemampuan berpikir abstrak yang lebih berkembang (Lau & Cheung, 2010). Sementara itu, penelitian pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas atas (kelas 4-6), masih sangat sedikit (Almeida et al., 2008). Pemilihan fokus pada kelas atas didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada rentang usia ini (10-12 tahun) sudah memasuki tahap operasional konkret akhir menuju operasional formal, kemampuan berpikir divergen mulai berkembang pesat dan sudah memiliki keterampilan literasi yang memadai untuk mengerjakan tes kreativitas verbal dan figural dalam TTCT (Claxton et al., 2005). Penelitian ini berupaya menyediakan gambaran empiris tentang profil kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas menggunakan *Torrance Tests of Creative Thinking*, yang dapat menjadi dasar bagi guru kelas dan guru bimbingan dan konseling untuk pengembangan program pembelajaran dan program bimbingan yang lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan profil kreativitas siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berusaha mengukur dan menggambarkan tingkat kreativitas siswa secara sistematis dan terukur melalui data numerik yang dapat dianalisis secara statistik (Creswell, 2012). Metode deskriptif memungkinkan peneliti untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai karakteristik kreativitas peserta didik tanpa melakukan manipulasi variabel (Sugiyono, 2017).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas atas (kelas 4, 5, dan 6) Sekolah Dasar pada salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Barat.

**Tabel 1. Subjek Penelitian**

| <b>Nama Sekolah</b> | <b>Frekuensi</b> |
|---------------------|------------------|
| SDN Legok I         | 89               |
| SDN Legok II        | 98               |
| SDN Paseh I         | 118              |
| SDN Paseh II        | 133              |
| SDN Sukamulya       | 112              |
| SDN Cijambe II      | 85               |
| SDN Sidaraja        | 136              |
| <b>Jumlah</b>       | <b>771</b>       |

Subjek penelitian terdiri dari 771 siswa yang telah dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: 1) siswa Sekolah Dasar kelas atas; 2) berusia 9-12 tahun; dan 3) bersedia mengisi instrumen tes kreativitas. Pemilihan *purposive sampling* didasarkan pada pertimbangan bahwa teknik ini dapat menyeleksi sampel sesuai kriteria tertentu yang mendukung tujuan penelitian, sehingga menghasilkan data yang lebih sesuai dengan fokus penelitian (Creswell & Plano Clark, 2018).

Instrumen tes kreativitas dikembangkan berdasarkan teori kreativitas Ellis Paul Torrance dengan aspek-aspek yang terdapat pada *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (penguraian) (Kim, 2011; Torrance, 1974a). Instrumen tes kreativitas disusun oleh Lulu Noorkholisoh M.Pd., Dr. Nandang Budiman, M.Si., dan Dr. Dodi Suryana, M.Pd. Kemudian di validasi oleh Dr. Yusi Riksa Yustiana, M.Pd., sebagai dosen ahli pada bidang bimbingan dan konseling anak dan Dr. Sudaryat Nurdin Akhmad, M.Pd. sebagai dosen ahli instrumen dan pengukuran. Instrumen tes berjumlah delapan butir soal yang terdiri dari dua bentuk tes yaitu tiga soal untuk tes verbal dan lima soal untuk tes figural. Tes verbal mengukur kemampuan berpikir kreatif melalui kata-kata, sedangkan tes figural mengukur kreativitas melalui gambar dan bentuk visual (Runco, 2010).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil kreativitas siswa diperoleh melalui instrumen tes kreativitas yang telah diadministrasikan, kemudian diolah dan diinterpretasi sehingga memperoleh profil kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas. Kreativitas siswa dikategorisasikan ke dalam tiga kategori yaitu kreativitas kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berikut akan disajikan capaian kreativitas siswa pada masing-masing tingkatan kreativitas.

**Tabel 2. Capaian Kreativitas Siswa secara Umum**

| <b>Kategori</b> | <b>Rentang</b> | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> | <b>Rata-rata</b> |
|-----------------|----------------|------------------|-------------------|------------------|
| Tinggi          | 67 – 99        | 210              | 27,2%             | 48,1             |
| Sedang          | 34 – 66        | 340              | 44,1%             | (Sedang)         |
| Rendah          | 1 – 33         | 221              | 28,7%             |                  |

Temuan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki potensi kreatif yang sedang dan masih memerlukan stimulasi lebih lanjut untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif. Distribusi siswa pada tiga kategori kreativitas menunjukkan pola kreativitas siswa sekolah dasar cenderung terdistribusi normal, mayoritas siswa

berada pada tingkat rata-rata dan memerlukan intervensi pendidikan yang tepat untuk mengembangkan potensi kreatif secara optimal, terutama dalam konteks pembelajaran abad 21 yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi (Bahtiyar & Can, 2017; Munandar, 2016). Kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan melalui latihan sistematis, terutama dalam aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis kompetensi (Guilford, 1950a; Paek et al., 2016). Penelitian meta-analisis Mevarech (2022) menunjukkan bahwa intervensi kreativitas di sekolah dapat memberikan efek positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan *effect size* yang berkisar antara sedang hingga besar, tergantung pada jenis dan durasi intervensi yang diberikan, serta kesesuaian metode dengan karakteristik budaya dan konteks lokal.

Mayoritas siswa sekolah dasar memiliki potensi kreatif pada kategori sedang dipengaruhi oleh beberapa faktor kontekstual yang terjadi dalam praktik pembelajaran. Metode pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut masih cenderung konvensional dengan dominasi metode demonstrasi dan penugasan berbasis contoh, sehingga membatasi ruang eksplorasi kreatif siswa (Beghetto & Kaufman, 2014). Siswa lebih banyak meniru model atau contoh yang diberikan guru daripada mengembangkan ide orisinal sendiri. Keterbatasan sarana dan media pembelajaran yang beragam juga menjadi kendala, di mana sebagian besar siswa hanya menggunakan alat dan bahan standar seperti pensil, crayon, dan kertas gambar. Untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diperlukan stimulasi melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kebebasan bereksplorasi (Cheng et al., 2010), penggunaan teknik *brainstorming* visual untuk melatih *fluency* dan *flexibility* (Kao, 2020), serta pemberian umpan balik konstruktif yang mendorong siswa untuk terus mengembangkan dan memperbaiki karya. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menghargai keunikan dan keberagaman ide, memberikan pertanyaan terbuka yang menstimulasi pemberian jawaban beragam (Davies et al., 2014).

Proporsi siswa dengan kreativitas tinggi yang relatif kecil mengindikasikan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang telah mengembangkan kemampuan menghasilkan banyak solusi berbeda untuk satu masalah (berpikir divergen), kemampuan beradaptasi dan mengubah cara berpikir sesuai situasi (fleksibilitas kognitif), dan originalitas dalam menghasilkan ide-ide baru secara optimal. Pada konteks siswa sekolah dasar, kreativitas tinggi dapat terlihat dari kemampuan menghasilkan beragam cara menyelesaikan soal matematika, menciptakan cerita dengan alur yang unik dan tidak terduga, atau menemukan solusi inovatif dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Alencar, 2015). Siswa yang memiliki kreativitas tinggi umumnya menunjukkan karakteristik aktif bertanya, berani mencoba pendekatan baru tanpa takut salah, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, serta mampu menghubungkan konsep-konsep yang tampak tidak berkaitan menjadi ide baru yang bermakna. Kreativitas merupakan kombinasi kompleks dari kemampuan berpikir divergen, motivasi intrinsik, dan lingkungan yang mendukung, sehingga tidak semua individu dapat mencapai tingkat kreativitas tinggi tanpa dukungan sistematis, terutama dalam era digital yang memerlukan adaptasi strategi pembelajaran kreatif (Chua et al., 2020; Runco, 2010).

Capaian kreativitas tinggi memerlukan investasi dari berbagai sumber daya kognitif, kepribadian, dan lingkungan yang tidak selalu tersedia bagi semua siswa, termasuk akses terhadap teknologi dan pembelajaran yang berpusat pada pengembangan potensi individu (Glăveanu, 2018; Stenberg, 2006). Dalam konteks pendidikan Indonesia, Penelitian Widiani & Jampel (2016) menemukan bahwa pembelajaran konvensional yang masih dominan di sekolah dasar cenderung kurang memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas siswa, di mana pembelajaran lebih berfokus pada hafalan dan mengikuti prosedur baku daripada eksplorasi dan eksperimen. Kondisi ini menyebabkan hanya siswa dengan karakteristik personal

tertentu, seperti yang memiliki dorongan intrinsik kuat untuk bereksplorasi, dukungan keluarga yang mendorong kemandirian berpikir, atau akses terhadap sumber belajar alternatif di luar sekolah, yang dapat mengembangkan kreativitas tinggi secara mandiri, meskipun kurikulum merdeka telah mengadvokasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif.

Keberadaan siswa dengan kreativitas rendah dalam proporsi yang cukup signifikan menunjukkan adanya tantangan dalam sistem pendidikan untuk mengakomodasi keberagaman potensi kreatif siswa. Kreativitas rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya pengalaman yang merangsang imajinasi, lingkungan belajar yang terlalu terstruktur dan kaku, serta minimnya kesempatan untuk eksplorasi dan eksperimen, yang diperparah oleh tekanan akademik yang berfokus pada pencapaian standar nilai tertentu (Tubb et al., 2020). Studi longitudinal menegaskan bahwa kreativitas memerlukan kombinasi dari *domain-relevant skills*, *creativity-relevant processes*, dan *task motivation*, yang apabila tidak terfasilitasi dengan baik dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa, terutama pada fase kritis perkembangan kognitif di sekolah dasar (Hass et al., 2018).

**Tabel 3. Capaian Kreativitas Siswa berdasarkan Aspek**

| Aspek              | Rata-rata | Kategori | Keterangan                                                                                                         |
|--------------------|-----------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Fluency</i>     | 77,8      | Tinggi   | Siswa memiliki kemampuan untuk dapat menuliskan banyak kata dan membuat banyak gambar benda.                       |
| <i>Flexibility</i> | 62,7      | Sedang   | Siswa dapat menghasilkan solusi dan membuat gambar, namun tidak dapat menghasilkan solusi dan gambar yang beragam. |
| <i>Originality</i> | 57,6      | Sedang   | Siswa dapat menuliskan ide dan membuat gambar benda, namun tidak dapat menuliskan ide dan gambar benda yang unik.  |
| <i>Elaboration</i> | 53,3      | Sedang   | Siswa dapat membuat gambar benda, namun tidak dapat merincikan serta menambah detail pada gambar.                  |

Kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan capaian yang tidak merata pada setiap aspek. Aspek *fluency* berada pada kategori tinggi mengindikasikan bahwa siswa SD di Kabupaten Jawa Barat memiliki kemampuan produktif dalam menghasilkan ide secara kuantitas. Secara konkret, siswa mampu menuliskan banyak kata ketika diminta memberikan respons terhadap suatu stimulus, misalnya dapat menyebutkan 5-10 kata yang berkaitan dengan tema tertentu dalam waktu singkat (Guilford, 1950b). *Fluency* merupakan dasar fundamental dalam kreativitas (Acar et al., 2023), meskipun *originality* menunjukkan peningkatan paling signifikan dibandingkan dimensi lain dalam program pelatihan kreativitas.

Aspek *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang berada pada kategori sedang mencerminkan keterbatasan siswa dalam menghasilkan variasi solusi, keunikan ide, dan pengembangan detail. Capaian sedang pada aspek *flexibility* menunjukkan bahwa siswa dapat menghasilkan solusi dan menuliskan kata, namun kata yang dihasilkan cenderung berada dalam satu kelompok atau kategori pemikiran yang sama (Runco & Beghetto, 2019). Sebagai contoh, ketika diminta menuliskan fungsi kain siswa mungkin hanya menghasilkan variasi dalam kategori pakaian (baju, celana, jilbab) tanpa mengeksplorasi kategori lain seperti kerajinan (lukisan, kolase, boneka), alat kebersihan peralatan (lap, keset, celemek) Kondisi ini mengindikasikan kurangnya kemampuan untuk berpikir dari

berbagai sudut pandang atau mengubah strategi kognitif dalam menghadapi masalah yang sama, yang dapat disebabkan oleh pembelajaran yang terlalu terstruktur dan kurang memberikan kesempatan eksplorasi multi-perspektif (Beghetto et al., 2011).

Aspek *originality* menunjukkan bahwa siswa dapat menuliskan ide yang cenderung konvensional atau mengikuti pola umum yang biasa ditemukan (Munandar, 2016). Ketika siswa diminta memikirkan penggunaan alternatif untuk pensil, siswa mungkin hanya menyebutkan fungsi umum seperti untuk menulis atau menggambar, tanpa mengeksplorasi ide-ide yang lebih unik seperti untuk kerangka jembatan atau konstruk bangunan (Torrance, 1974b). Keterbatasan *originality* ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang masih menekankan pada satu jawaban benar dan kurang memberikan ruang eksplorasi multi-perspektif, sehingga siswa cenderung bermain aman dengan ide-ide yang sudah familiar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa memerlukan lingkungan yang mendorong pengambilan risiko dan menghargai keunikan ide untuk mengembangkan originalitas (Rietzschel, 2010).

Sementara itu, aspek *elaboration* mengindikasikan bahwa siswa dapat membuat gambar benda, namun gambar tersebut sudah dilengkapi dengan *detail* yang melengkapinya (Guilford, 1950b). Contohnya siswa menggambar kendaraan, tidak hanya membuat bentuk dasar mobil tanpa merincikan spion, gagang pintu, jenis roda, atau ornamen lain yang dapat memperkaya visualisasi. Keterbatasan *elaboration* dapat terjadi karena kurangnya pembiasaan untuk mengamati detail objek secara mendalam, terbatasnya waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas kreatif sehingga siswa terburu-buru, serta minimnya dorongan dari guru untuk memperkaya dan memperindah karya (Hahm et al., 2019). Penggunaan model AI untuk mengukur *originality* dengan skala 1-5 menunjukkan bahwa *elaboration* sering diabaikan dalam tes kreativitas karena kesulitan evaluasi, meskipun kemampuan ini krusial untuk memperkaya dan memperinci gagasan (Organisciak et al., 2025). Penelitian Wijayati et al., (2019) menekankan bahwa *elaboration* mencerminkan minat tinggi siswa terhadap aktivitas kreatif, yang ditandai dengan semangat mengemukakan ide secara mendalam melalui proyek yang dikerjakan, sehingga pengembangan aspek ini memerlukan intervensi pedagogis yang memberikan waktu, dorongan, dan apresiasi terhadap detail dalam proses berkarya (Cheng et al., 2010; Mevarech, 2022).

Kesenjangan antara *fluency* yang tinggi dengan aspek-aspek lainnya yang sedang mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang holistik dan terstruktur. Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan skor pada seluruh dimensi kreativitas pada penggunaan *e-worksheet* secara signifikan meningkatkan *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Hasibuan et al., 2025). Lingkungan pembelajaran yang mendukung otonomi, kolaborasi, dan interaktivitas digital dapat memperkuat pengembangan keterampilan berpikir kreatif (Zaremozhzabieh et al., 2024). Dengan mengidentifikasi momen-momen kunci pertumbuhan kreativitas, pendidik dapat mengimplementasikan intervensi yang tepat waktu dan terarah untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pedagogis yang fokusnya bukan hanya pada kuantitas ide, tetapi juga kualitas, keberagaman, keunikan, dan kedalaman elaborasi untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara komprehensif dan berkelanjutan.

## SIMPULAN

Kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas terdistribusi secara normal dengan mayoritas berada pada kategori sedang, sementara siswa dengan kreativitas tinggi dan rendah berada dalam proporsi yang hampir seimbang. Capaian kreativitas menunjukkan ketidakmerataan antar aspek, siswa memiliki kemampuan produktif dalam menghasilkan ide secara kuantitas, namun mengalami keterbatasan dalam menghasilkan variasi solusi, keunikan gagasan, dan pengembangan detail. Temuan ini mengindikasikan

bahwa pembelajaran konvensional yang masih dominan kurang memberikan ruang eksplorasi multi-perspektif dan cenderung menekankan pada satu jawaban benar, sehingga menghambat pengembangan potensi kreatif secara optimal. Kesenjangan ini mencerminkan tantangan sistem pendidikan dalam mengakomodasi keberagaman potensi kreatif dan memfasilitasi kombinasi keterampilan, proses kreatif, serta motivasi yang diperlukan untuk perkembangan kreativitas pada fase kritis kognitif anak.

Hasil penelitian ini mengindikasikan pentingnya transformasi pendekatan pedagogis yang lebih holistik dan terstruktur dalam mengembangkan berbagai dimensi kreativitas siswa secara komprehensif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis profil kreativitas siswa yang diuji melalui desain eksperimen *time series*, dengan tetap menggunakan instrumen tes kreativitas yang diadaptasi dari TTCT. Pendekatan tersebut memungkinkan analisis pola perubahan kreativitas siswa dari waktu ke waktu, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai trajektori perkembangan kreativitas siswa secara longitudinal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Acar, S., Berthiaume, K., Grajzel, K., Dumas, D., Flemister, C. "Tedd," & Organisciak, P. (2023). Applying Automated Originality Scoring to the Verbal Form of Torrance Tests of Creative Thinking. *Gifted Child Quarterly*, 67(1), 3–17. <https://doi.org/10.1177/00169862211061874>
- Alencar, E. M. L. S. De. (2015). Creativity in elementary school: Inhibiting and facilitating factors according to school principals. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 31(1), 105–114. <https://doi.org/10.1590/0102-37722015011849105114>
- Almeida, L. S., Prieto, L. P., Ferrando, M., Oliveira, E., & Ferrándiz, C. (2008). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53–58. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.03.003>
- Asriadi, M., & Istiyono, E. (2020). Exploration of Creative Thinking Skills of Students in Physics Learning. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(2), 151–158. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.12737>
- Bahtiyar, A., & Can, B. (2017). An investigation of problem-solving skills of pre- service science teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 11(23), 2018–2115. <https://doi.org/10.5897/ERR2016.3054>
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- Beghetto, R. A., Kaufman, J. C., & Baxter, J. (2011). Answering the unexpected questions: Exploring the relationship between students' creative self-efficacy and teacher ratings of creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5(4), 342–349. <https://doi.org/10.1037/a0022834>
- Cheng, Y. Y., Wang, W. C., Liu, K. S., & ... (2010). Effects of association instruction on fourth graders' poetic creativity in Taiwan. *Creativity Research*. <https://doi.org/10.1080/10400419.2010.481542>
- Chua, Y. L., Balakrishnan, B., Chai, V. C., & Koh, Y. Y. (2020). Assessing the validity and reliability of creative thinking skills module in a pilot study on engineering undergraduate in Malaysia. *Asian Journal Of Assessment In Teaching And Learning*, 10(1), 78–86. <https://doi.org/10.37134/ajatel.vol10.1.9.2020>
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literature Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Claxton, A. F., Pannells, T. C., Rhoads, P. A., Claxton, A. F., Pannells, T. C., & Rhoads, P. A. (2005). *Developmental Trends in the Creativity of School-Age Children*. 17(4), 37–41.

- <https://doi.org/10.1207/s15326934crj1704>
- Creswell, J. W. (2012). Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative. In *Pearson* (Fourth Edi). Pearson.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Digby, R., Howe, A., & ... (2014). The roles and development needs of teachers to promote creativity: A systematic review of literature. *Teaching and Teacher Education* <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X14000274>
- Glăveanu, V. P. (2018). Educating which creativity? *Thinking Skills and Creativity*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187117302201>
- Guilford, J. (1950a). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Guilford, J. (1950b). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hahm, J., Kim, K. K., & Park, S. H. (2019). Cortical correlates of creative thinking assessed by the figural Torrance Test of Creative Thinking. In *NeuroReport* (pp. 1289–1293). ncbi.nlm.nih.gov. <https://doi.org/10.1097/WNR.0000000000001358>
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru dalam menggunakan Metode Pembelajaran di SDN 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9946–9956. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3997>
- Hasibuan, M. P., Sunarno, W., & Info, A. (2025). Creative thinking enhancement through project-based learning in science : a meta-analytic review. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 14(5), 3994–4005. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i5.34521>
- Hass, R. W., Rivera, M., & Silva, P. J. (2018). On the Dependability and Feasibility of Layperson Ratings of Divergent Thinking. *Front Psychol*, 13(9). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01343>
- Hermansyah, D., Ali, M., & Aqodiah. (2025). Peningkatan kreativitas siswa melalui strategi pembelajaran berbasis proyek di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 42–66.
- Humble, S. (2018). Factor structure of the Torrance Tests of Creative Thinking Figural Form A in Kiswahili speaking children: Multidimensionality and influences on creative behavior. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 33–44. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.005>
- Kao, C. Y. (2020). How Figurativity of Analogy Affects Creativity: The Application of Four-Term Analogies to Teaching for Creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 36(4). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100653>
- Kartika, Y. Z. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Sd/Mi Di an Najah Kreatif Purwokerto. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(3), 10572–10581. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i3.3488>
- Kim, K. H. (2011). The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285–295. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.627805>
- Kim, K. H., Cramond, B., & Bandalos, D. L. (2006). The latent structure and measurement invariance of scores on the torrance tests of creative thinking-figural. *Educational and Psychological Measurement*, 66(3), 459–477. <https://doi.org/10.1177/0013164405282456>
- Lau, S., & Cheung, P. C. (2010). Developmental trends of creativity: What twists of turn do boys and girls take at different grades? *Creativity Research Journal*, 22(3), 329–336. <https://doi.org/10.1080/10400419.2010.503543>

- Lee, A. H. (2025). *Assessing the Role of the Goh Keng Swee Report in Addressing Singapore's Human Capital Development and Education Wastage*. Murdoch University.
- Lestari, P., Dewi, R. S., Junita, A. R., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Cendana, U. N. (2024). Menumbuhkan Kreativitas tanpa Batas : Strategi Inovatif Sekolah dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 358–364. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.543>
- Mevarech, Z. R. (2022). Meta-creativity: what is it and how does it relate to creativity? *Metacognition and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s11409-022-09290-2>
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Natty, R. A., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Nur, I. R. D. (2016). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran braind based learning. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 4(1), 26–41.
- Organisciak, P., Acar, S., Dumas, D., & Berthiaume, K. (2025). Ocsai-chatgpt: Scaling Divergent Thinking Assessment with Large Language Models. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*.
- Paek, S. H., Park, H., Runco, M. A., & Choe, H. S. (2016). The Contribution of Ideational Behavior to Creative Extracurricular Activities. *Creativity Research Journal*, 28(2), 144–148. <https://doi.org/10.1080/10400419.2016.1162547>
- Piirto, J. (2011). Creativity for 21st Century Skills: How to Embed Creativity into the Curriculum. In *Creativity for 21st Century Skills: How to Embed Creativity into the Curriculum*. Sense Publisher.
- Rezanaya, A. P., Faathir, M., Rahman, A., & Safitri, R. (2024). Peningkatan Kemampuan Higher Order Thinking Skills ( HOTS ) Melalui Computational Thinking di SMP Jam ' iyyatul Muftadi Pagelaran Banten. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 364–371. <https://doi.org/DOI> <http://dx.doi.org/10.36722/psn.v4i1.3483>
- Rietzschel, E. F. (2010). The selection of creative ideas after individual idea generation: Choosing between creativity and impact. *British Journal of Psychology*, 101(1), 47–68. <https://doi.org/10.1348/000712609X414204>
- Runco, M. (2010). Torrance tests of creative thinking as predictors of personal and public achievement: A fifty-year follow-up. *Creativity Research Journal*, 22(4), 361–368. <https://doi.org/10.1080/10400419.2010.523393>
- Runco, M. A. (2010). *Divergent thinking, creativity, and ideation*. psycnet.apa.org. <https://psycnet.apa.org/record/2010-21837-022>
- Runco, M. A., & Beghetto, R. A. (2019). Primary and secondary creativity. *Current Opinion in Behavioral Sciences*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352154618301402>
- Sari, M. P., Mardhiah, R., & Damayanti, M. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar: A systematic literature review dan bibliometric analisis. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik V*, 8(3), 401–420. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.86831>
- Stenberg, R. J. (2006). The Nature of Creativity Robert. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98. <https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801>
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwardana, H., Industri, T., & Mental, R. (2018). Revolusi Industri 4 . 0 Berbasis Revolusi Mental. *Jati Unik*, 1(2), 109–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.30737/>

- jatiunik.v1i2.117
- Tan, C. (2016). Constructivism and pedagogical reform in China: Issues and challenges. *Globalisation, Societies and Education*, 1–10. <https://doi.org/10.1080/14767724.2015.1105737>
- Tanjung, Y. I., & Nasution, I. R. (2023). The Development of Creative Thinking Test Instruments with Torrance Indicators on Direct Current Electricity Materials. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 18(2), 134–143. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v18i2.32117>
- Torrance, E. P. (1966a). *Torrance test of creative thinking. Figural test Booklet A*. Personnel Press, Massachusetts.
- Torrance, E. P. (1966b). *Torrance Tests of Creative Thinking. Directions Manual and Scoring Guide. Figural Test Booklet A*. Lexington. British Library: Personnel Press.
- Torrance, E. P. (1974a). *Torrance Test of Creative Thinking [Measurement instrument]*. Lexington, MA. USA: Personnel Press.
- Torrance, E. P. (1974b). *Torrance Tests of Creative Thinking: Directions Manual and Scoring Guide; Figural Test Booklet B*. Personnel Press.
- Tubb, A. L., Cropley, D. H., Marrone, R. L., Patston, T. (2020). The development of mathematical creativity across high school: Increasing, decreasing, or both? ... *Skills and Creativity*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187119303840>
- Widiana, I. W., & Jampel, I. N. (2016). Improving Students' Creative Thinking and Achievement Through the Implementation of Multiple Intelligence Approach with Mind Mapping. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 5(3), 246–254. <https://doi.org/10.11591/ijere.v5i3.4546>
- Wijayati, N., Sumarni, W., & Supanti, S. (2019). Improving Student Creative Thinking Skills Through Project Based Learning. *Journal of Elementary Education*, 5(3), 156–171. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i18.4732>
- Witarsa, R., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1147>
- Zaremohzzabieh, Z., Ahrari, S., Abdullah, H., Abdullah, R., & Moosivand, M. (2024). Effects of Educational Technology Intervention on Creative Thinking in Educational Settings: A Meta-analysis. *Interactive Technology and Smart Education*. <https://doi.org/10.1108/ITSE-11-2023-0224>