

PERANAN KREATIVITAS DALAM BELAJAR

Sefrinal¹, Neviyarni², Afdal³, Revi Handayani⁴

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia

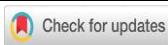
¹STKIP Pesisir Selatan, Indonesia

²Universitas Negeri Padang, Indonesia

³Universitas Negeri Padang, Indonesia

⁴STKIP Pesisir Selatan, Indonesia

Email: sefrinal86@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.1499>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 September 2025

Final Revised: 11 October 2025

Accepted: 16 November 2025

Published: 26 December 2025

Keywords:

Creativity

Learning

Motivation

Innovation



ABSTRAK

At present, students are not only required to master basic knowledge but also to develop creative thinking skills to face complex global challenges. Creativity in learning is defined as the ability to generate original, useful, and contextually relevant ideas. This study aims to describe the concept of creativity in learning, analyze its role in enhancing motivation and learning outcomes, identify the factors influencing creativity development, and formulate strategies that can be applied by teachers, schools, and external environments. The research method used is a library research approach with content analysis, focusing on primary and secondary literature related to creativity, learning, and development strategies. The findings indicate that creativity plays a significant role in fostering intrinsic motivation, deepening conceptual understanding, and improving academic achievement. Internal factors (cognitive ability, personality, motivation), external factors (classroom climate, teacher-student interaction), and contextual factors (culture, technology) influence students' creativity development. In conclusion, fostering creativity is essential to improving the quality of education, requiring collaboration among schools, teachers, families, and communities to create an innovative and adaptive learning ecosystem.

ABSTRAK

Pada saat ini peserta didik tidak dituntut untuk menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kreatif untuk menghadapi tantangan global yang kompleks. Kreativitas dalam konteks belajar dipahami sebagai kemampuan menghasilkan ide baru yang orisinal, bermanfaat, dan relevan dengan permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep kreativitas dalam belajar, menganalisis peranannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kreativitas, serta merumuskan strategi yang dapat diterapkan guru, sekolah, dan lingkungan eksternal. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (library research) dengan teknik analisis isi, yang berfokus pada literatur primer dan sekunder terkait kreativitas, pembelajaran, serta strategi pengembangannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik, memperdalam pemahaman konsep, dan memperkuat prestasi akademik. Faktor internal (kognitif, kepribadian, motivasi), eksternal (iklim kelas, interaksi guru-siswa), dan kontekstual (budaya, teknologi) memengaruhi perkembangan kreativitas siswa. Kesimpulannya, pengembangan kreativitas merupakan kunci peningkatan mutu pendidikan yang menuntut kolaborasi antara sekolah, guru, keluarga, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem belajar yang inovatif dan adaptif.

Kata Kunci: Kreativitas, Pembelajaran, Motivasi, Inovasi, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kreatif sebagai bekal menghadapi tantangan global yang kompleks (Trilling & Fadel, 2009). Sistem pendidikan tradisional yang cenderung menekankan hafalan dan penguasaan konten justru sering kali membatasi potensi kreatif siswa (Robinson, 2011). Padahal, kreativitas dalam konteks belajar merupakan kemampuan menghasilkan ide-ide baru yang orisinal serta relevan dengan permasalahan yang dihadapi (Runco & Jaeger, 2012). Oleh karena itu, kreativitas menjadi aspek penting yang perlu ditumbuhkan melalui proses pembelajaran yang inovatif.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berhubungan erat dengan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Cropley (2015) menjelaskan bahwa kreativitas dapat membantu siswa memahami konsep secara mendalam sekaligus mentransfer ilmu ke dalam konteks baru. Hal ini sejalan dengan Amabile (1996) dalam *componential theory of creativity* yang menyebutkan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh interaksi kemampuan individu, motivasi intrinsik, dan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi. Dengan demikian, kreativitas bukanlah kemampuan bawaan semata, melainkan dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, berbagai strategi seperti *problem-based learning*, *discovery learning*, serta pemanfaatan teknologi digital telah terbukti mampu menumbuhkan kreativitas siswa (Suryani, 2016; Lestari & Hartati, 2020). Penelitian lokal juga menegaskan

bahwa iklim kelas yang terbuka, sikap guru yang menghargai ide-ide baru, dan ketersediaan fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap berkembangnya kreativitas (Utami, 2017). Dukungan keluarga serta lingkungan masyarakat juga menjadi faktor penting yang mendorong siswa berani mengekspresikan gagasan kreatif (Sternberg & Lubart, 1999; Nugraha & Fitriani, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep kreativitas dalam belajar, menganalisis peranannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kreativitas siswa, serta merumuskan strategi yang dapat dilakukan guru, sekolah, dan lingkungan eksternal guna mendukung tumbuhnya kreativitas peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis teoritis dan empiris mengenai kreativitas dalam pembelajaran, baik dari segi konsep, peran, maupun strategi pengembangannya. Studi kepustakaan dianggap tepat karena lebih menekankan pada telaah literatur ilmiah, hasil penelitian terdahulu, serta buku-buku yang relevan, sehingga mampu memberikan gambaran komprehensif tentang peranan kreativitas dalam konteks pendidikan (Sugiyono, 2019).

Sumber data penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber primer mencakup buku, jurnal ilmiah, dan penelitian yang khusus

membahas kreativitas, seperti Amabile (1996), Cropley (2015), Beghetto & Kaufman (2014), serta Runco & Jaeger (2012). Adapun sumber sekunder berupa artikel ilmiah, laporan penelitian, serta publikasi terkait penerapan strategi pembelajaran berbasis kreativitas di Indonesia (Suryani, 2016; Lestari & Hartati, 2020; Utami, 2017). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi, yaitu menelaah, mengidentifikasi, dan mengklasifikasi literatur yang relevan dengan rumusan masalah penelitian (Zed, 2014).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dengan tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang sesuai fokus penelitian, seperti definisi kreativitas, peranannya dalam pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi, serta strategi pengembangannya. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskriptif agar lebih mudah dipahami, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan hasil telaah teori dan penelitian terdahulu (Miles & Huberman, 2014). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai peranan kreativitas dalam pembelajaran sekaligus menawarkan rekomendasi praktis bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kreativitas sebagai Kompetensi Inti dalam Proses Belajar

Kreativitas dalam pendidikan modern dipandang sebagai salah satu keterampilan fundamental yang sejajar dengan literasi, numerasi, berpikir kritis, dan kolaborasi. Trilling dan Fadel (2009) menggaris bawahi bahwa kreativitas termasuk dalam *21st Century Skills* yang wajib dimiliki peserta didik untuk mampu bersaing di tengah dinamika globalisasi dan perubahan teknologi. Konsep ini menegaskan bahwa kreativitas bukan sekadar kemampuan tambahan, tetapi kompetensi inti yang berfungsi sebagai modal intelektual maupun sosial dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Secara psikologis, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru (*novel*) sekaligus bermanfaat (*useful*) dalam konteks tertentu (Runco & Jaeger, 2012). Definisi ini mengandung dua dimensi penting: kebaruan ide dan relevansi penerapannya. Dalam konteks belajar, siswa tidak hanya dituntut menemukan jawaban berbeda dari biasanya, tetapi juga merancang solusi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pandangan ini selaras dengan pemikiran Guilford (1950) yang menempatkan kreativitas dalam ranah berpikir divergen, yakni kemampuan menciptakan berbagai alternatif jawaban untuk satu persoalan. Hal ini membedakannya dari berpikir konvergen yang hanya berfokus pada satu jawaban benar.

Model yang dikembangkan Torrance (1974) menambahkan dimensi operasional yang lebih konkret melalui empat aspek kreativitas: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat aspek ini menjadi indikator dalam menilai kreativitas siswa. Kelancaran menunjuk pada kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu relatif singkat, keluwesan menunjukkan keragaman perspektif, keaslian menekankan kebaruan gagasan, dan elaborasi menggambarkan kemampuan memperkaya ide dengan detail pendukung. Dalam praktik pendidikan, aspek-aspek tersebut membantu guru mengevaluasi seberapa jauh

siswa mampu berkreasi dalam memecahkan masalah pembelajaran. Peran kreativitas

sebagai kompetensi inti terlihat pada fungsinya dalam menghubungkan pengetahuan lama dengan situasi baru. Cropley (2015) menegaskan bahwa kreativitas bukan hanya proses menghasilkan sesuatu yang unik, melainkan juga proses adaptif yang memungkinkan siswa memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menghadapi persoalan baru. Hal ini berarti kreativitas mendorong terjadinya *transfer of learning* yang esensial bagi pembentukan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan kata lain, siswa kreatif tidak hanya menguasai konten pelajaran, tetapi juga mampu menggunakannya secara fleksibel dalam berbagai konteks.

Konteks pendidikan di Indonesia juga menegaskan urgensi kreativitas. Robinson (2011) menyatakan bahwa sistem pendidikan yang terlalu menekankan hafalan seringkali menghambat potensi kreatif peserta didik. Kondisi ini menjadi peringatan bahwa tanpa adanya pergeseran paradigma pembelajaran, kreativitas hanya akan menjadi wacana tanpa realisasi. Oleh karena itu, sekolah perlu merancang strategi kurikulum, metode pengajaran, serta evaluasi yang menempatkan kreativitas sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar. Dengan cara demikian, kreativitas tidak hanya menjadi keterampilan tambahan, melainkan benar-benar menjadi kompetensi inti yang melekat dalam seluruh pengalaman belajar siswa.

b. Peranan kreativitas dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik

Kreativitas berperan signifikan dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik tumbuh ketika individu diberi ruang untuk mengekspresikan ide, berkreasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Deci & Ryan, 2000). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya memunculkan minat belajar, tetapi juga memperkuat rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial yang menjadi faktor penting dalam keterlibatan siswa di kelas.

Integrasi kreativitas dalam proses pembelajaran menjadikan kelas sebagai ruang eksplorasi gagasan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Beghetto & Kaufman, 2014). Dalam situasi seperti ini, siswa tidak lagi berperan pasif sebagai penerima informasi, melainkan sebagai aktor yang berkontribusi aktif dalam mengonstruksi pengetahuan. Hal tersebut secara langsung meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa dihargai gagasannya dan dilibatkan dalam penciptaan makna pembelajaran.

Selain berpengaruh terhadap motivasi, kreativitas juga berperan penting dalam memperdalam pemahaman konsep. Aktivitas kreatif mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan lama dengan konteks baru, sehingga tercipta pemahaman yang lebih bermakna dan aplikatif (Sternberg & Lubart, 1999). Cropley (2015) menambahkan bahwa pembelajaran kreatif mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan refleksi mendalam. Dengan demikian, kreativitas bukan hanya memperluas wawasan siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan kognitif mereka untuk menghadapi persoalan kompleks.

Hubungan antara kreativitas dan prestasi akademik juga telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian empiris. Melalui meta-analisis, Cho, Pemberton, dan Ray (2019) menemukan adanya korelasi positif antara tingkat kreativitas siswa dengan pencapaian

akademik, terutama pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah. Demikian pula, penelitian Kim (2006) menegaskan bahwa kreativitas

merupakan prediktor signifikan bagi pencapaian akademik jangka panjang. Siswa yang lebih kreatif cenderung memiliki strategi belajar yang lebih adaptif dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan dalam proses pendidikan.

Dengan demikian, kreativitas memiliki peranan strategis dalam pendidikan, yaitu meningkatkan motivasi melalui pemberian ruang eksplorasi, memperdalam pemahaman dengan menghubungkan pengetahuan lama dan baru, serta memperkuat capaian akademik melalui pembentukan strategi belajar yang lebih fleksibel dan adaptif. Kreativitas pada akhirnya bukan hanya menjadi pelengkap, melainkan fondasi utama yang memengaruhi kualitas proses dan hasil belajar siswa.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

Kreativitas dalam pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal, eksternal, dan kontekstual. Amabile (1996) melalui Componential Theory of Creativity menegaskan bahwa kreativitas ditentukan oleh tiga komponen utama, yaitu keterampilan bidang (domain-relevant skills), keterampilan berpikir kreatif (creativity-relevant skills), dan motivasi intrinsik. Ketiga komponen ini hanya akan berkembang optimal apabila didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif.

Faktor internal mencakup aspek kognitif dan kepribadian siswa. Guilford (1950) mengaitkan kreativitas dengan kemampuan berpikir divergen, yang memungkinkan siswa menghasilkan banyak ide dengan variasi yang beragam. Runco dan Jaeger (2012) menambahkan bahwa rasa ingin tahu, kepercayaan diri, serta keberanian mengambil risiko intelektual menjadi ciri kepribadian yang mendorong lahirnya ide-ide kreatif. Selain itu, penelitian Kim (2006) menunjukkan bahwa kondisi emosional siswa, khususnya emosi positif, dapat meningkatkan fleksibilitas kognitif yang sangat penting bagi proses berpikir kreatif.

Selain faktor internal, aspek eksternal seperti lingkungan kelas dan strategi pengajaran turut memegang peranan. Sternberg dan Lubart (1999) menekankan bahwa iklim kelas yang terbuka, demokratis, dan memberikan kebebasan berpendapat akan mendorong perkembangan kreativitas. Beghetto dan Kaufman (2014) juga menegaskan bahwa interaksi guru-siswa yang supotif serta penghargaan terhadap ide-ide baru menjadi faktor kunci dalam memunculkan keberanian siswa untuk bereksperimen. Kondisi ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan dalam membangun ekosistem belajar yang kreatif.

Faktor kontekstual seperti budaya dan pemanfaatan teknologi juga memberikan kontribusi signifikan. Craft (2005) menjelaskan bahwa budaya yang terlalu menekankan konformitas justru menghambat kreativitas, sementara budaya yang menghargai keberagaman gagasan akan mendorong inovasi. Dalam konteks modern, teknologi digital terbukti menjadi sarana penting dalam memperluas ruang eksplorasi siswa. Suryani (2016) menemukan bahwa pemanfaatan media interaktif dan platform daring dalam pembelajaran dapat memperkuat keterampilan berpikir kreatif melalui akses informasi, simulasi, dan kolaborasi virtual.

Dengan demikian, perkembangan kreativitas siswa ditentukan oleh kombinasi faktor internal berupa kemampuan kognitif dan kepribadian, faktor eksternal berupa iklim kelas dan interaksi guru-siswa, serta faktor kontekstual berupa budaya dan teknologi. Sinergi ketiga faktor ini menjadi prasyarat utama bagi terciptanya lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik secara berkelanjutan.

a. Strategi Menumbuhkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar

Pengembangan kreativitas peserta didik memerlukan strategi yang terintegrasi dan berlapis, melibatkan guru, sekolah, serta lingkungan eksternal. Pada tingkat guru, kreativitas dapat ditumbuhkan melalui penerapan metode pembelajaran yang mendorong berpikir divergen, seperti problem-based learning, project-based learning, atau diskusi terbuka. Cropley (2015) menegaskan bahwa metode-metode tersebut mampu menstimulasi siswa untuk mengeksplorasi ide, menghasilkan alternatif solusi, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Beghetto dan Kaufman (2014) juga menekankan bahwa guru yang memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen serta menghargai ide baru akan menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi kreatif.

Selain peran guru, sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam membangun budaya yang mendukung kreativitas. Craft (2005) memperkenalkan konsep "little c creativity" yang menekankan pentingnya kreativitas dalam aktivitas sehari-hari siswa, bukan hanya pada pencapaian luar biasa. Hal ini dapat diwujudkan melalui kurikulum yang fleksibel, penyediaan fasilitas belajar inovatif, serta pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang beragam. Penelitian Suryani (2016) menunjukkan bahwa sekolah yang mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar, seperti penggunaan media interaktif dan platform daring, berhasil meningkatkan partisipasi sekaligus keterampilan berpikir kreatif siswa.

Lingkungan eksternal, termasuk keluarga dan masyarakat, juga berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Amabile (1996) menekankan bahwa kreativitas berkembang optimal dalam interaksi sosial yang mendukung. Orang tua yang memberikan kebebasan bereksperimen dan dukungan emosional mendorong anak lebih berani mengekspresikan ide. Nugraha dan Fitriani (2019) menemukan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses belajar berhubungan positif dengan keberanian anak dalam mengemukakan gagasan. Selain itu, komunitas di luar sekolah dapat berfungsi sebagai wahana partisipasi kreatif, misalnya melalui klub seni, teknologi, atau kewirausahaan yang memberi ruang eksplorasi lebih luas.

Peran teknologi dalam lingkungan eksternal juga semakin penting. Kim (2006) menunjukkan bahwa akses terhadap media digital memberikan peluang bagi siswa untuk memperluas wawasan, berkolaborasi lintas budaya, dan mengembangkan inovasi baru. Dengan demikian, strategi pengembangan kreativitas tidak dapat dibatasi hanya di ruang kelas, tetapi perlu melibatkan ekosistem pendidikan yang lebih luas. Guru, sekolah, keluarga, masyarakat, dan teknologi saling melengkapi dalam menciptakan kondisi yang mendukung lahirnya kreativitas secara berkelanjutan.

a. Implikasi Kreativitas terhadap Mutu Pendidikan

Pengembangan kreativitas dalam pendidikan memberikan implikasi luas terhadap peningkatan mutu belajar dan prestasi siswa. Kreativitas dipandang sebagai salah satu keterampilan inti abad ke-21 yang harus dikembangkan bersama keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis (Trilling & Fadel, 2009). Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas berarti mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang berlangsung cepat. Dari perspektif pedagogis, kreativitas menuntut perubahan paradigma pembelajaran. Sawyer (2012) menekankan bahwa pembelajaran kreatif menggeser fokus dari pendekatan teacher-centered menuju student-centered. Hal ini menuntut guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan penemuan mandiri. Perubahan ini meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mengonstruksi pemahaman mereka sendiri secara aktif.

Secara psikologis, kreativitas berperan dalam pembentukan karakter dan resiliensi peserta didik. Runco (2007) menyebutkan bahwa individu kreatif cenderung melihat kegagalan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hambatan. Sikap ini penting dalam membangun rasa percaya diri, ketekunan, dan keberanian menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan nyata. Robinson (2011) juga menegaskan bahwa pendidikan berbasis kreativitas tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas secara akademis, tetapi juga individu yang mampu berinovasi serta memberikan solusi bagi permasalahan sosial. Implikasi jangka panjang dari pengembangan kreativitas adalah terbentuknya generasi pembelajar sepanjang hayat. Sternberg (2012) menjelaskan bahwa kreativitas menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik yang membuat siswa terus belajar di luar lingkungan sekolah. Hal ini berkontribusi langsung pada mutu pendidikan karena siswa terbiasa mencari pengetahuan secara mandiri, berpikir kritis terhadap informasi, dan menghasilkan inovasi baru. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membentuk individu yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi kompleksitas kehidupan modern.

KESIMPULAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi inti yang sangat penting dalam pendidikan pada saat ini. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga sebagai keterampilan

menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan situasi baru secara fleksibel, orisinal, dan bermanfaat. Berbagai teori, mulai dari Guilford (1950), Torrance (1974), hingga Amabile (1996), menegaskan bahwa kreativitas dapat diidentifikasi, dikembangkan, dan dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas bukanlah bakat bawaan semata, melainkan kemampuan yang dapat ditumbuhkan melalui strategi pendidikan yang tepat.

Peranan kreativitas dalam pembelajaran tampak nyata dalam tiga aspek utama: meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperdalam pemahaman konsep, dan memperkuat hasil akademik. Lingkungan belajar yang terbuka, dukungan guru sebagai fasilitator, serta penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan teknologi digital terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas (Beghetto & Kaufman, 2014; Cropley, 2015; Suryani, 2016). Faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan masyarakat juga memiliki kontribusi besar, karena menciptakan suasana yang mendorong keberanian siswa untuk bereksperimen, berinovasi, dan mengemukakan ide-ide baru (Nugraha & Fitriani, 2019; Sternberg & Lubart, 1999).

Implikasi dari pengembangan kreativitas dalam pendidikan sangat luas, baik dari sisi akademik, psikologis, maupun sosial. Kreativitas tidak hanya membentuk siswa yang unggul secara kognitif, tetapi juga pribadi yang adaptif, inovatif, dan resilien dalam menghadapi tantangan (Runco, 2007; Robinson, 2011).

REFERENCES

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53–69.
- Cho, H., Pemberton, J. R., & Ray, B. (2019). Creativity and academic achievement: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 31(3), 539–563.
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. London: Routledge.

- Cropley, A. J. (2015). *Creativity in education and learning: A guide for teachers and educators.* London: Routledge.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? A review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 3–14.
- Lestari, P., & Hartati, T. (2020). Pengembangan kreativitas siswa melalui problem based learning. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2), 45–57.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook.*
- Nugraha, D., & Fitriani, R. (2019). Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kreativitas Belajar Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 67–75.
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative.* Chichester: Capstone.
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice.* Elsevier.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation.* Oxford University Press.
- Sternberg, R. J. (2012). *The assessment of creativity: An investment-based approach.* *Creativity Research Journal*, 24(1), 3–12.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). The concept of creativity: Prospects and paradigms. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 3–15). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suryani, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 112–123.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual.* Lexington, MA: Ginn.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times.* Jossey-Bass.
- Utami, M. (2017). Lingkungan Sekolah Dan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 18(3), 215–228.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. Thousan

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

