
Analisis Kebiasaan Berpikir Kreatif Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Ditinjau Dari Indeks Prestasi Kumulatif

Neni Maulidah¹, Decenni Amelia², Dian Anggraeni Maharbid³

¹Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

²Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

³Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: neni.maulidah@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

Recently, creative thinking has become one of the many skills that are in great demand, developed, researched and colored by changes in education systems and curriculum adjustments throughout the world, including in Indonesia. For teachers and prospective teachers, the habit of creative thinking will greatly affect the preparation of teaching activity plans. The teacher's ability to structure and develop this learning is what we know as one of the four teacher competencies, namely pedagogic competence. This study intends to analyze the creative thinking habits (*Creative Habits of Mind*) of prospective elementary school teacher students. This is intended to determine the extent to which prospective teachers have the habit of creative thinking, especially related to the development of pedagogic competencies in the classroom. The analysis of creative thinking habits (*Creative Habits of Mind*) of prospective elementary school teachers in this study will use the *Creative Habits of Mind* indicator from Bill Lucas and the measurement of creative potential through the *Torrance Test Creativity and Creative Thinking Habits Inventory* from Tidd & Bessant. The study was conducted on 31 research samples selected randomly. The results of both the *Torrance creativity test* and *Tidd & Bessant's inventory of creative thinking habits* found that the majority of elementary school teacher candidates had moderate creative thinking habits, which was around 61.3%, 32.3% were in the low category and only 6.5% were in the low category. high category. The results also show that student teacher candidates with a high cumulative achievement index tend to have high creative thinking habits.

Keywords: *creative habits of mind; elementary school teacher candidates; grade-point average; Pedagogic competence*

ABSTRAK

Akhir-akhir ini berpikir kreatif menjadi satu dari sekian banyak keterampilan yang banyak diminati, dikembangkan, diteliti dan mewarnai perubahan sistem pendidikan serta penyesuaian kurikulum di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Bagi guru dan calon guru, kebiasaan berpikir kreatif akan sangat berpengaruh pada penyusunan rencana kegiatan mengajar. Kemampuan guru dalam menyusun dan mengembangkan pembelajaran ini yang kita kenal sebagai satu dari empat kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogic. Penelitian ini bermaksud menganalisis kebiasaan berpikir kreatif (*Creative Habits of Mind*) mahasiswa calon guru sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana calon guru memiliki kebiasaan berpikir kreatif terutama terkait pengembangan kompetensi pedagogic di dalam kelas. Analisis kebiasaan berpikir kreatif (*Creative Habits of Mind*) calon guru sekolah dasar dalam penelitian ini akan menggunakan indikator *Creative Habits of Mind* dari Bill Lucas serta pengukuran potensi kreatif melalui *Torrance Test Creativity* dan Inventori Kebiasaan Berpikir Kreatif dari Tidd & Bessant. Penelitian dilakukan pada 31 sampel penelitian yang dipilih secara random. Hasil penelitian baik dari tes kreativitas *Torrance* dan inventori kebiasaan berpikir kreatif *Tidd & Bessant* ditemukan bahwa mayoritas calon guru sekolah dasar memiliki kebiasaan berpikir kreatif sedang yaitu sekitar 61,3%, 32,3% berada pada kategori rendah dan hanya 6,5% berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru dengan indeks prestasi kumulatif tinggi cenderung memiliki kebiasaan berpikir kreatif tinggi.

Kata Kunci: *kebiasaan berpikir kreatif; mahasiswa calon guru sekolah dasar; indeks prestasi kumulatif; kompetensi pedagogik*

Pendahuluan

Kreativitas semakin dihargai sebagai salah satu kompetensi lulusan yang penting dari proses pendidikan sejak kemunculannya sebagai bagian dari keterampilan abad 21. Kreativitas juga dianggap sebagai “ways of thinking” yang paling pertama harus dimiliki dalam menghadapi abad 21 (Griffin, P., Mc.Gaw, B. & Esther, C., 2012, hlm. 18-19; P21, 2002; 2008; 2015). Kreativitas menjadi salah satu dan berada pada 3 urutan tertinggi dari 10 top skills di tahun 2020 dan dianggap sebagai keterampilan untuk masa depan (Future of Jobs Report, World Economic Forum, 2017). Selain menjadi topik yang menarik, kreativitas juga merupakan komponen kunci dari keterampilan abad ke-21, aspek yang juga disebut oleh beberapa orang sebagai “non-kognitif” atau *soft skills* (Kautz, Heckman, Diris, Weel, & Borghans, 2014). Keterampilan ini menjadi salah satu keterampilan kunci karena terkait dengan konsep mencipta sebagai awal dari segalanya.

Terkait dengan kemampuan ‘mencipta’ sebagai keterampilan kunci kreativitas ini sangat penting dimiliki oleh guru dan calon guru. Kompetensi pedagogik sebagai salah satu dari empat kompetensi guru. Tanpa bermaksud mengurangi ketiga kompetensi guru lainnya, kompetensi pedagogic merupakan aspek terpenting bagi guru dan calon guru karena terkait dengan kemampuan menciptakan perencanaan dan mengembangkan gagasan kegiatan pembelajaran hingga menilai proses dan hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan dan pelatihan kepada peserta didik. Kemampuan menciptakan dan mengembangkan gagasan pembelajaran ini tentu membutuhkan kemampuan daya cipta yang terkait dengan keterampilan berpikir kreatif. Kompetensi guru tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling terkait satu sama lain. Salah satu faktor internal yang menentukan adalah kreativitas (Judiani, 2016: 57). Guru ataupun calon guru yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif tinggi biasanya memiliki pemikiran divergen, senang mencoba hal-hal yang baru, baik berupa penerapan maupun modifikasi berbagai model-model, pendekatan, metode-metode, dan strategi-strategi agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Guru dan calon guru yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif yang tinggi akan mampu menciptakan pembelajaran yang imajinatif yang mendorong pada terciptanya kelas kreatif yang juga dapat menumbuhkan pembelajaran yang tidak biasa, menyenangkan dan menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan demikian memiliki kebiasaan berpikir kreatif bagi guru dan calon guru adalah hal yang mutlak.

Meskipun kajian dan pengembangan mengenai kebiasaan berpikir kreatif di dunia pendidikan kini tengah menjadi primadona, namun penerapannya di sekolah Indonesia belum seperti yang diharapkan. Rendahnya kebiasaan berpikir kreatif pada guru dan calon guru sekolah dasar dapat terlihat pada hasil penelitian pendahuluan yang saya lakukan pada 10 calon guru sekolah dasar. Hal tersebut dapat terlihat pada jawaban 8 dari 10 mahasiswa calon guru sekolah dasar ketika ditanya mengenai “bagaimana cara anda mengajarkan materi tentang: 1) jenis-jenis pekerjaan; 2) kenampakan alam dan budaya Indonesia; 3) sejarah Kartini di sekolah dasar?”. Delapan guru dan calon guru menunjukkan jawaban yang hampir serupa dengan mengandalkan cara mengajar *direct instruction, focus on fact and principles, content, time slotted* dan *text based*. Hanya dua dari 10 mahasiswa calon guru yang memberikan jawaban yang cukup berbeda. Hal ini jelas menunjukkan bahwa kebiasaan berpikir kreatif calon guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif masih sangat kurang. Tidak heran ketika Robinson (2006) dan Supriatna & Maulidah (2020) menyatakan bahwa sekolah memang sudah membunuh kreativitas.

Kondisi tersebut menjadi pendorong untuk membuat gambaran ilmiah mengenai kondisi kebiasaan berpikir kreatif calon guru terutama mahasiswa calon guru sekolah dasar. Pengukuran

kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar akan menjadi salah satu gambaran bagaimana haluan penciptaan calon guru kreatif yang akan menopang pembekalan pada kompetensi yang seharusnya dilakukan di perguruan tinggi sebagai LPTK. Dengan demikian penelitian ini akan mengkaji dalam bingkai rumusan masalah bagaimana 'kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar ditinjau dari tingkat indeks prestasi kumulatif. Penggunaan batasan peninjauan dari sudut pandang tingkat indeks prestasi kumulatif ini sekaligus untuk melihat apakah tingkat prestasi yang ditunjukkan pada IPK mahasiswa akan turut mempengaruhi tingkat kebiasaan berpikir kreatifnya. Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi informasi primer mengenai kebiasaan berpikir kreatif (*Creative Habits of Mind*) mahasiswa calon guru sekolah dasar yang akan menjadi bahan pertimbangan dalam pembekalan para calon guru sekolah dasar terkait pengembangan pedagogi abad 21 dan tuntutan pengembangan kreativitas dalam pembelajaran sebagaimana trend pendidikan dunia dan kebijakan pendidikan nasional.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang diinginkan tentang analisis kebiasaan berpikir kreatif (*creative habits of mind*) calon guru sekolah dasar ditinjau dari indikator *creative habits of mind* dalam mengembangkan suatu gagasan pedagogi di mata pelajaran apapun di sekolah dasar. Pengumpulan dan analisis data menggunakan metode penulisan kuantitatif deskriptif, dengan mengumpulkan data melalui tes kreativitas, penyebaran angket dan penilaian kebiasaan berpikir kreatif pada produk karya kreatif calon guru sekolah dasar. Peneliti juga melakukan obeservasi mendetail terkait perubahan sikap dan indikator sikap calon guru sekolah dasar yang dijadikan partisipan dalam penelitian ini yang tergambar pada hasil kuesioner. Untuk memperkuat hasil temuan empiris, peneliti juga melakukan kajian pustaka dari berbagai sumber demi melengkapi dan mempertajam data-data yang terkait dengan topik pembahasan. Teknik pengumpulan data terdiri dari 3 yaitu: 1) Tes Kreativitas Figural dari Torrance yaitu *Circle Test* dan 2) *Picture or Video Construction* serta 3) Kuesioner indikator sikap kreatif dari Joe Todd dan John Bessant.

Populasi penelitian ini adalah calon guru sekolah dasar atau mahasiswa prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Peneliti menentukan subjek penelitian dengan teknik *purposive sampling* dari berbagai tingkat yang bersesuaian dengan tujuan penelitian dan memudahkan peneliti menjangkau data. Penelitian ini dilaksanakan pada 31 responden mahasiswa calon guru sekolah dasar dengan beberapa batasan kriteria responden. Adapun kriteria responden diantaranya harus sudah menempuh matakuliah pengembangan pembelajaran, model-model pembelajaran dan matakuliah lainnya yang menjadi matakuliah dasar khusus PGSD (minimal mahasiswa semester 5). Responden juga kemudian dikelompokkan berdasarkan indeks prestasi kumulatif yaitu IPK tinggi, sedang dan rendah. Analisis data kemudian dilakukan melalui statistik deskriptif yang menggambarkan rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah serta angka prosentase hasil tes kreativitas dari ketiga kategori responden yaitu IPK tinggi, sedang dan rendah.

Hasil dan Pembahasan

Kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar pada penelitian ini akan digambarkan melalui hasil pengukuran tes Torrance dan Inventori kebiasaan berpikir kreatif (berupa kuesioner ya, tidak). Hasil tes kreativitas Torrance akan menggambarkan bagaimana potensi kreatif mahasiswa calon guru. Sedangkan kuesioner inventori kebiasaan berpikir kreatif

Indikator Sikap	Kebiasaan Berpikir Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggabungkan ide dan konsep bersama untuk menciptakan sesuatu yang baru ▪ Bermain dengan ide dan/atau cara melakukan sesuatu untuk melihat apa yang mungkin ▪ Membuat koneksi dengan orang baru untuk mendiskusikan dan menyempurnakan gagasan pedagogi kreatif yang ingin dibuat ▪ Memberikan umpan balik yang membangun kepada orang lain tentang pekerjaan mereka dalam melakukan FGD terkait gelar karya para calon guru selama 4 pekan dalam pengembangan pedagogi kreatif di masing-masing kelas ▪ Menyajikan gagasannya dengan lantang di dalam forum ▪ Mendengarkan dan menanggapi dengan seksama gagasan orang lain dan segala masukan ▪ Bekerja dengan sungguh-sungguh berpasangan atau dalam kelompok kecil ▪ Menjadi pemain tim yang andal dan positif ▪ Berbicara dengan orang lain tentang perasaan atau masalah ▪ Menyelesaikan kegiatan pengembangan pedagogi ini dengan berdiskusi dan meminta pendapat orang lain 	Kolaboratif
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan media sosial untuk meningkatkan pemahaman dan mempublikasikan pekerjaan secara online ▪ Sukarela untuk menangani topik yang menantang ▪ Tidak takut melakukan kesalahan ▪ Menjadi tangguh ketika segala sesuatunya tidak berjalan dengan baik ▪ Memiliki keberanian untuk melakukan apa yang menurut Anda benar ▪ Menoleransi pandangan orang lain dan mengekspresikan empati ▪ Meminta dukungan saat dibutuhkan dan tidak menderita dalam diam ▪ Merancang strategi untuk tetap pada tugas ketika merasa terganggu ▪ Tidak khawatir ketika ada hal-hal yang tidak jelas atau membingungkan ▪ Merasa nyaman dengan tidak mengetahui jawabannya dan menyelesaikan suatu masalah 	Gigih
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengembangkan dan menyempurnakan pekerjaan (pengembangan pedagogi kreatif) secara mandiri dan sebagai tanggapan atas saran dari orang lain ▪ Memastikan bahwa Anda diperlengkapi dengan baik untuk belajar dengan alat dan sikap yang tepat ▪ Tepat waktu ke sekolah dan pelajaran ▪ Bereksperimen dengan cara baru untuk mengatasi masalah ▪ Merefleksikan dan menetapkan target sendiri untuk perbaikan ▪ Mengerjakan tugas tepat waktu dan dengan kemampuan terbaikmu ▪ Mempertimbangkan hal positif dan negatif tentang situasi atau pendekatan tertentu ▪ Mengembangkan keterampilan dan teknik baru ▪ Mengubah perilaku Anda sendiri jika dirasa tidak membantu 	Disiplin

Tes pertama yaitu tes Kreativitas Figural Subtes *Circle Test* melalui google Form. Pada tes ini responden diberi waktu selama 20 menit untuk waktu keseluruhan tes dan 10 menit untuk mengerjakan tes inti yaitu *Circle Test*. Tes dilakukan secara daring dengan berbantuan Google Form yang sudah di *add on* dengan timer. Adapun rincian penggunaan waktu dalam tes ini adalah 2 menit untuk pengisian identitas, 6 menit untuk menyiapkan lembar *circle test* (Responden membuat secara manual *circle* / lingkaran sebanyak 25 buah di halaman depan dan 25 buah di halaman belakang dengan bantuan uang logam pecahan 1000). Pembuatan *Circle* manual ini berdasarkan antisipasi pada saat uji coba instrumen di mana banyak responden yang tidak dapat melaksanakan tes karena kendala teknis masalah paper printed (tidak memiliki printer).

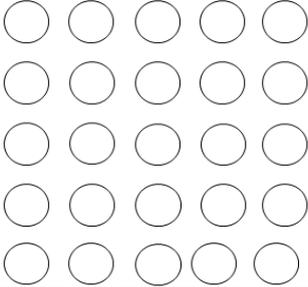
Pemilihan waktu 6 menit untuk pembuatan lembar *Circle Test* secara manual ini juga sudah didasarkan pada berbagai percobaan. Setelah memasuki menit ke 9, responden mengerjakan tes inti yaitu *Circle Test*. Dalam waktu 10 menit partisipan diminta untuk membuat sebanyak-banyaknya gambar yang dapat dibuat dari lingkaran-lingkaran yang sebelumnya telah dibuat baik di halaman depan dan belakang HVS. Lingkaran harus menjadi bagian utama dari gambar yang dibuat. Partisipan diperbolehkan membuat goresan-goresan di dalam lingkaran, di luar lingkaran ataupun di dalam serta di luar lingkaran secara bebas dalam membuat gambar. Partisipan juga diperkenankan membuat menggabungkan beberapa lingkaran ketika menggambar. Semakin banyak gambar yang dibuat dan menjadi satu kesatuan gambar yang utuh mengisahkan cerita yang menarik serta tidak terpikirkan orang lain (tidak sama, unik, tidak biasa), hal tersebut menunjukkan tingkat kebiasaan berpikir kreatif partisipan. (Link Google Form dan Instrumen Circle Tes Terlampir). 2 menit terakhir digunakan untuk submit hasil pekerjaan responden. Responden diminta untuk memfoto hasil pekerjaannya dan mengunggahnya ke link yang disediakan. Kendala utama dalam pelaksanaan tes ini adalah waktu, tingkat penguasaan teknologi mahasiswa terkait mengunggah hasil pekerjaan dan ketersediaan dan kestabilan jaringan. Adapun contoh instrumen tes kreativitas figural subtes *Circle Test* ini adalah sebagai berikut:

TES KREATIVITAS FIGURAL
TORRANCE FIGURAL TEST (SUBTES: CIRCLE TEST)

IDENTITAS

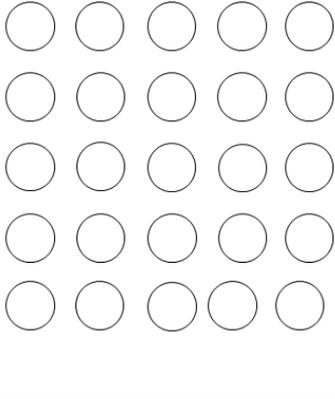
TANGGAL	BULAN	TAHUN	Nomor
TES LAHIR			Nama
USIA			Jenis Kelamin
			Asal Universitas
			Semester

PETUNJUK
 Dalam waktu sepuluh menit buatlah sebanyak-banyaknya gambar yang dapat anda buat dari lingkaran-lingkaran di bawah ini dan di halaman sebaliknya dari lembar ini. Lingkaran harus menjadi bagian utama dari gambar yang anda buat. Anda boleh membuat goresan-goresan di dalam lingkaran, di luar lingkaran ataupun di dalam serta di luar lingkaran sekehendak anda dalam membuat gambar. Cobalah untuk membuat gambar-gambar yang tidak terpikirkan orang lain dan usahakan untuk membuat aneka ragam gambar dari ramuan sebanyak-banyaknya gagasan yang anda miliki pada tiap gambar anda. Buatlah sedemikian rupa sehingga gambar-gambar anda mengisahkan cerita yang menarik. Dan jangan lupa menuliskan nama atau judul pada setiap gambar yang anda buat.



Lembar 2 Tes Kreativitas Figural (Torrance Circle Test)

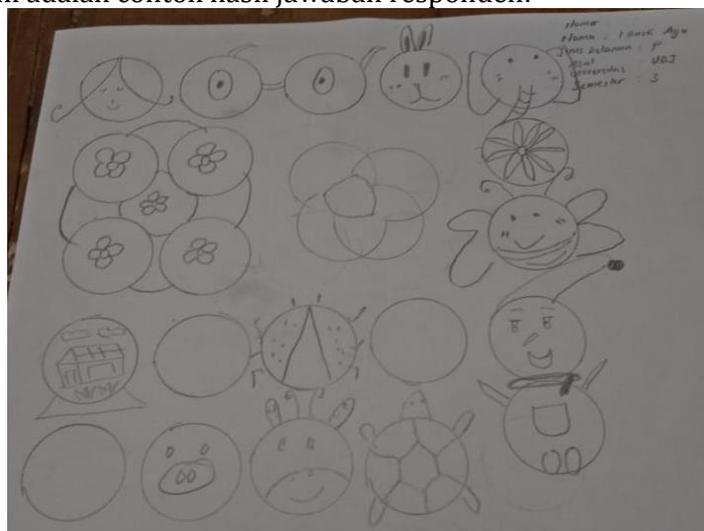
TANGGAL	BULAN	TAHUN	Nomor
TES LAHIR			Nama
USIA			Jenis Kelamin
			Asal Universitas
			Semester



Gambar 2 Lembar Tes Kreativitas Figural Subtes *Circle Test*

(Link Google Form: <https://bit.ly/TesFiguralSubtesCircleTesTorrance>)

Adapun berikut ini adalah contoh hasil jawaban responden:



Gambar 3 Contoh Hasil Tes Kreativitas Figural Subtes *Circle Test*

Dari gambar hasil Hasil Tes Kretivitas Figural Subtes *Circle Test* di atas, analisis akan dilakukan untuk menghitung aspek *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elobartion*. Hasil pekerjaan kreatif responden di atas bukan diukur dari seberapa bagus hasil menggambarnya melainkan seberapa unik (tidak biasa, tidak sama dengan jawaban responden lain), mengusung konsep, memiliki makna cerita (menghubungkan gagasan, imajinatif). Hasil analisis pada jawaban tes ini kemudian ditulis dalam bentuk skor sesuai pedoman penskoran yang berlaku untuk tes Torrance sub tes *Circle Test* ini.

Pada tes kedua, responden diberikan petunjuk untuk melakukan tes kreativitas figural subtes *Picture or Video Construction test*. Untuk mengukur keajegan dari pengukuran Kebiasaan Berpikir Kreatif calon guru sekolah dasar digunakan tes yang kedua ini. Tes ini dilakukan selama 10 menit dengan berbantuan aplikasi instagram story. Partisipan diminta untuk membuat gambar (menkonstruksi) atau video dengan memanfaatkan sticker dan ghipy, line, text serta pewarnaan yang dapat dipilih secara kreatif di aplikasi instagram story. Pengukuran pada tes ini dilakukan pada hasil karya kreatif mahasiswa yang menggambarkan kebiasaan berpikir kreatif yang dimilikinya. (Petunjuk instrumen tes dan rubrik penilaian terlampir) Berikut ini merupakan hasil contoh hasil pekerjaan kreatif responden:



Gambar 4 Contoh Hasil Tes Kreativitas Figural Subtes Picture or Video Construction

Hasil tes ini kemudian diinterpretasikan kedalam skor dengan menggunakan rubrik penilaian hasil kreativitas responden dalam membuat sebuah *Picture or Video Construction* di Instagram story. Kendala dalam pelaksanaan tes ini yang paling utama adalah ketersediaan dan kestabilan jaringan yang akan menghambat pada efektivitas penggunaan waktu serta tingkat penguasaan teknologi mahasiswa.

Pengukuran kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar yang ketiga yaitu dilihat dari jawaban responden pada 26 butir pertanyaan kuesioner seberapa kreatif anda. Pengisian Kuesioner dilakukan secara daring melalui bantuan Google Form: <https://bit.ly/AnalisisKebiasaanBerpikirKreatifCalonGuruSekolahDasar>. Pengisian kuesioner terdiri dari jawaban Ya dan Tidak selama kurang lebih 10 menit (tidak di *add on timer*). Hasil

tanggapan responden kemudian diinterpretasikan pada skor-skor berdasarkan pedoman penskoran kuesioner ini. Skor satu poin untuk 'ya' untuk pertanyaan 1, 2, 3, 6, 8, 9, 25 dan 26. Skor satu poin untuk 'tidak' untuk pertanyaan 4, 5, 7 dan 10-24. Skor keseluruhan: ≥ 20 tingkat kreativitas tinggi; 9-19 sedang; ≤ 8 diinterpretasikan kategori kreativitas rendah.

1. Hasil Tes Kreativitas Figural Subtes *Circle test*

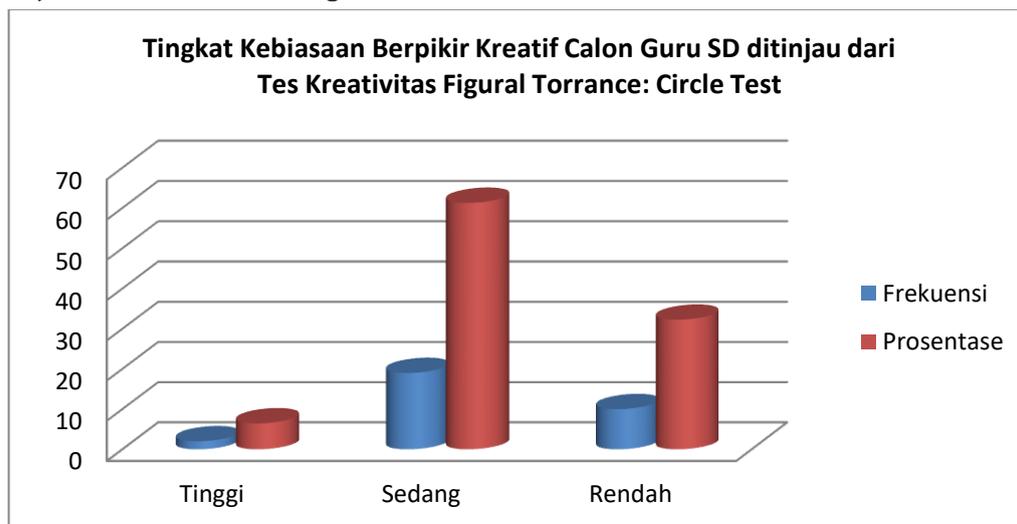
Gambaran Kebiasaan Berpikir Kreatif calon guru SD di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya secara dasar dapat dilihat dari potensi kreatif yang dapat diukur melalui tes dasar kreatif figural tes torrance subtes *circle test*. Berikut ini adalah data hasil analisis terhadap jawaban responden pada tes ini:

Tabel 1 Data Perolehan Skor Kebiasaan Berpikir Kreatif Melalui Tes Kreativitas Figural Torrance:

Circle Test

Rentang	Kategori	Frekuensi	Prosentase
>70	Tinggi	2	6,5
26-70	Sedang	19	61,3
<26	Rendah	10	32,3
Jumlah N		31	100,0

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari 31 partisipan memiliki tingkat kebiasaan berpikir kreatif terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 61,3%, hanya sekitar 6,5% memiliki kebiasaan berpikir kreatif tinggi dan sisanya yaitu 32,3% berada pada kategori rendah. Berikut ini kami sajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 5 Diagram Kebiasaan Berpikir Kreatif Calon Guru SD Ditinjau dari Tes Figural Circle Test Jika ditinjau dari tingkat Indeks prestasi Kumulatif responden, perolehan kebiasaan berpikir kreatif berdasarkan tes kreativitas Torrance: Circle test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kebiasaan Berpikir Kreatif Mahasiswa Calon Guru berdasarkan tes kreativitas Torrance Circle Test ditinjau dari indeks prestasi kumulatif:

No	Kelompok IPK	Hasil Tes Kreativitas (Frekuensi)		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1	Tinggi	2	0	0
2	Sedang	0	16	3
3	Rendah	0	0	10
Jumlah		2	16	13

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru pada kelompok IPK tinggi menempati hasil tinggi sebanyak 2 orang atau 6,4%, kelompok IPK sedang sebanyak 16 dari 19 orang atau 51,6% memiliki kebiasaan berpikir kreatif sedang dan 3 orang lainnya atau 9,6% memiliki kebiasaan berpikir kreatif rendah. Sedangkan 10 mahasiswa calon guru dari kelompok IPK rendah atau sekitar 32,2% mendapatkan hasil tes kebiasaan berpikir kreatif rendah.

2. Hasil Tes Kreativitas Subtes *Picture or Video Construction test*

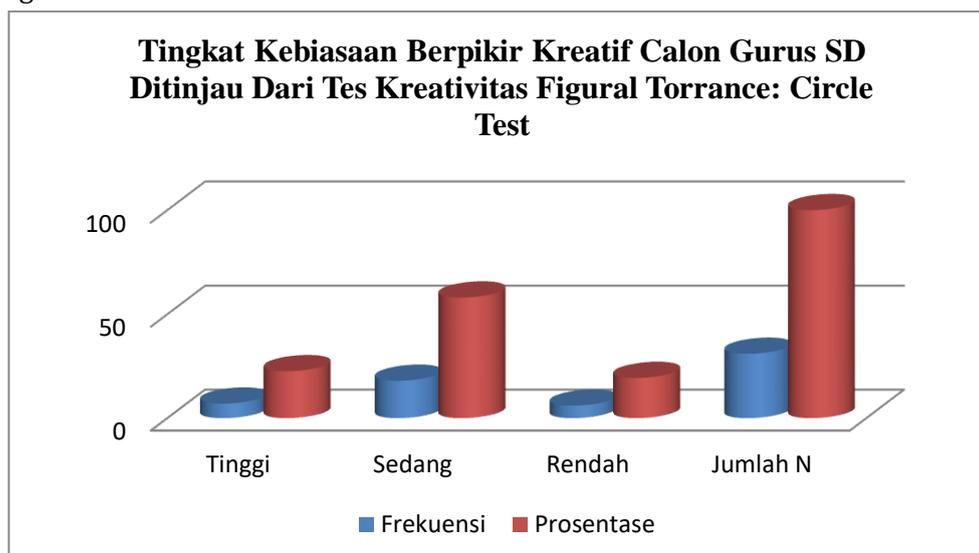
Untuk mengukur keajegan dari pengukuran Kebiasaan Berpikir Kreatif calon guru sekolah dasar digunakan tes yang kedua yaitu *Picture or Video Construction test*. Penskoran diperoleh dengan menganalisis hasil karya kreatif calon guru dalam mengkonstruksi sebuah video story instagram dengan memanfaatkan berbagai fitur tersedia dengan berpedoman pada rubrik penilaian. Penilaian dilakukan pada produk karya kreatif berupa video atau gambar konstruksi dan proses pembuatannya dengan rentang skor 4-3-2-1. Skor 4 dikategorikan baik sekali (outstanding), skor 3 dikategorikan baik (excellent), skor 2 dikategorikan cukup (emergent), skor 1 dikategorikan rendah (dormant). Hasil tes kedua ini didapatkan data perolehan skor sebagai berikut:

Tabel 3 Data Perolehan Skor Kebiasaan Berpikir Kreatif Melalui Tes Kreativitas Figural Torrance:

Picture or Video Construction test

Kategori	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	7	22,6
Sedang	18	58,1
Rendah	6	19,4
Jumlah N	31	100,0

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari 31 partisipan calon guru SD memiliki tingkat kebiasaan berpikir kreatif terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 58,1%, kemudian berada pada kategori tinggi yaitu 22,6%, kategori rendah sebanyak 19,4%. Berikut ini kami sajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 6 Diagram Kebiasaan Berpikir Kreatif Calon Guru SD Ditinjau dari Tes Kreativitas Figural Picture/Video Constuction

Jika ditinjau dari tingkat Indeks prestasi Kumulatif responden, perolehan kebiasaan berpikir kreatif berdasarkan tes kreativitas Torrance: Circle test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Kebiasaan Berpikir Kreatif Mahasiswa Calon Guru berdasarkan tes kreativitas

Torrance Video Construction ditinjau dari indeks prestasi kumulatif:

No	Kelompok IPK	Hasil Tes Kreativitas (Frekuensi)		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1	Tinggi	7	0	0
2	Sedang	1	14	3
3	Rendah	0	0	6
Jumlah		8	14	9

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru pada kelompok IPK tinggi menempati hasil tinggi sebanyak 7 orang atau 22,5% dan 3, 22% lainnya memperoleh kategori kebiasaan berpikir kreatif tinggi dari kelompok IPK sedang. Mayoritas kelompok IPK sedang lainnya yaitu sebanyak 14 dari 18 orang atau 45,1% memiliki kebiasaan berpikir kreatif sedang dan 3 orang lainnya atau 9,6% memiliki kebiasaan berpikir kreatif rendah. Sedangkan 6 mahasiswa calon guru dari kelompok IPK rendah atau sekitar 19,3% mendapatkan hasil tes kebiasaan berpikir kreatif rendah.

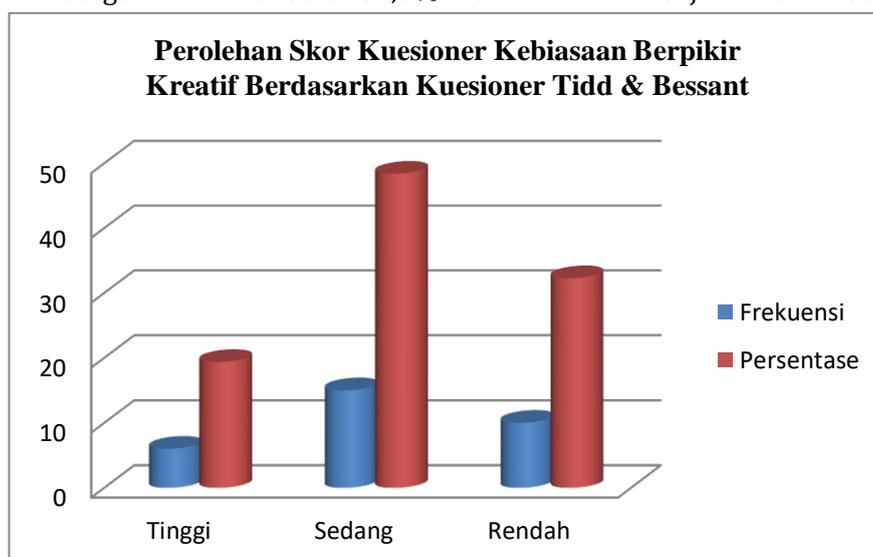
3. Hasil Pengukuran Kreativitas melalui Kuesioner “Seberapa Kreatif Anda” By Tidd & Bessant

Hasil pengujian kebiasaan berpikir kreatif pada calon guru sekolah dasar dengan alat ukur instrumen kuesioner kebiasaan berpikir kreatif Tidd & Bessant pada 31 partisipan penelitian ditemukan sebagai berikut:

Tabel 5 Data Perolehan Skor Kuesioner Kebiasaan Berpikir Kreatif Berdasarkan Kuesioner Tidd & Bessant

Rentang	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥ 20	Tinggi	6	19,4
9-19	Sedang	15	48,4
≤ 8	Rendah	10	32,3
Jumlah N		31	100,0

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dari 31 partisipan calon guru SD mahasiswa PGSD Universitas Bhayangkara Jakarta Raya memiliki tingkat kebiasaan berpikir kreatif terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 48,4%, kemudian berada pada kategori tinggi yaitu 19,4%, dan kategori rendah sebesar 32,3%. Berikut ini kami sajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 7 Diagram Kebiasaan Berpikir Kreatif Calon Guru SD Ditinjau dari Kuesioner Tidd & Bessant

Tabel 6 Kebiasaan Berpikir Kreatif Mahasiswa Calon Guru berdasarkan tes kreativitas

Torrance Video Construction ditinjau dari indeks prestasi kumulatif:

No	Kelompok IPK	Hasil Tes Kreativitas (Frekuensi)		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1	Tinggi	6	0	0
2	Sedang	0	13	2
3	Rendah	0	0	10
Jumlah		6	13	12

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru pada kelompok IPK tinggi menempati hasil tinggi sebanyak 6 orang atau 19,3%. Mayoritas kelompok IPK sedang yaitu sebanyak 13 dari 15 orang atau 42% memiliki kebiasaan berpikir kreatif sedang dan 2 orang lainnya atau 6,4% memiliki kebiasaan berpikir kreatif rendah. Sedangkan 10 mahasiswa calon guru dari kelompok IPK rendah atau sekitar 32,2% mendapatkan hasil tes kebiasaan berpikir kreatif rendah.

4. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar secara dominan masih berada pada kategori rata-rata ataupun dapat dikategorikan sedang. Dari ketiga pengukuran baik yang bersifat tes potensi kreativitas dan atau pemberian kuesioner tertutup mengenai potensi kebiasaan berpikir kreatif ketiganya menunjukkan hasil yang relatif sama, yaitu menunjukkan bahwa kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar berada pada tataran sedang dan masih sedikit yang berada pada kategori tinggi meskipun sedikit pula yang berada pada kategori rendah.

Tingkat Kebiasaan berpikir kreatif tersebut tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Guilford, Torrance dan Hurlock sebagai para ilmuwan dunia yang telah terlebih dahulu melakukan berbagai penelitian mengenai kreativitas menyampaikan bahwa tingkat kreativitas individu setidaknya dipengaruhi setidaknya oleh faktor intelegensi, motivasi, karakter kepribadian, jenis kelamin, urutan kelahiran, dan lingkungan tempat tinggal. Intelegensi akan sukar dipisahkan dari kreativitas karena sejatinya berpikir kreatif merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif. Kemampuan dan ketrampilan mengenai suatu tugas atau masalah dan sekaligus mencari pemecahannya (Penalaran) secara logis (*reasoning*) sangat diperlukan dalam aktivitas kreatif. Selain itu, kemampuan membayangkan kembali secara visual atau nonverbal (*Imajeri*), yang didukung dengan persepsi yang mendalam dan kemampuan pikiran melakukan berbagai manipulasi/kombinasi terhadap objek, situasi dan konsep-konsep melalui eksperimentasi dan eksplorasi (Berpikir Transformatif) diperlukan juga dalam memunculkan kreativitas. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggambarkan kebiasaan berpikir kreatif ditinjau dari sudut intelegensi yaitu dengan menggunakan standar Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru dengan IPK tinggi cenderung memiliki kebiasaan berpikir kreatif tinggi dan sebaliknya mahasiswa dengan IPK rendah memperoleh kebiasaan berpikir kreatif rendah pada 3 pengujian yaitu dua kali tes torrance dan satu kali kuesioner inventori kebiasaan berpikir kreatif.

Hasil analisis korelasional dari ketiga hasil pengukuran kebiasaan berpikir kreatif calon guru SD seperti data pada bagian B juga menunjukkan angka korelasi product moment sebesar 0,68 yang menunjukkan adanya korelasi yang cukup diantara ketiga hasil pengujian tersebut. Artinya hasil pengujian kebiasaan berpikir kreatif dengan menggunakan ketiga cara di atas menunjukkan signifikansi hasil yang serupa.

Kebiasaan berpikir kreatif calon guru merupakan hal yang sangat penting dimiliki hal ini

akan sangat berpengaruh terhadap praktik pedagogi dan mempengaruhi tingkat kompetensi pedagogik calon guru. Seorang guru dituntut untuk memiliki kebiasaan berpikir kreatif dalam menyusun gagasan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Tentu dalam penciptaan gagasan keterampilan yang harus dilibatkan adalah kebiasaan berpikir kreatif. Di samping itu kurikulum 2013 dan paradigma pembelajaran abad 21 menempatkan kreativitas sebagai keterampilan yang harus dikembangkan pada diri siswa, sehingga pengajaran kreativitas menjadi menu wajib. Pengajaran kreativitas akan terlahir manakala guru ataupun calon guru memiliki kebiasaan berpikir kreatif dalam merancang pembelajaran.

Hasil penelitian ini menjadi informasi dasar mengenai pemetaan kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar. Hasil pemetaan ini kemudian akan menjadi landasan dalam pengembangan kegiatan perkuliahan yang dapat mendorong dan mempromosikan serta meningkatkan kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar terutama di prodi PGSD fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Hasil penelitian yang menunjukkan kategorisasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru pada kategori rata-rata atau sedang menjadi bahan pemikiran untuk menerapkan berbagai *teratment* untuk senantiasa meningkatkan kualitas calon guru sekolah dasar yang memiliki keterampilan abad 21 salah satunya adalah berpikir kreatif. Dengan demikian kami akan melanjutkan penelitian terkait setelah penelitian ini terutama dalam upaya pengembangan kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar khususnya dalam pengembangan gagasan pedagogi di sekolah dasar.

Kesimpulan

Tingkat Kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru akan terkait dengan penguasaannya pada kompetensi pedagogic terkait menciptakan dan mengembangkan perencanaan kegiatan pembelajaran. Melalui pengujian tes kreativitas Torrance yaitu circle test dan video construction dapat diketahui bahwa potensi kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar mayoritas masih berada pada kategori sedang dan sebagian besar lainnya berada pada kategori rendah. Prosentase kecil mahasiswa calon guru sekolah dasar yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif tinggi. Begitupun hasil pengukuran penguat melalui inventori kebiasaan berpikir kreatif yang menunjukkan yang sama. Perolehan kebiasaan berpikir kreatif tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Guilford, Torrance dan Hurlock sebagai para ilmuwan dunia yang telah terlebih dahulu melakukan berbagai penelitian mengenai kreativitas menyampaikan bahwa tingkat kreativitas individu setidaknya dipengaruhi setidaknya oleh faktor intelegensi, motivasi, karakter kepribadian, jenis kelamin, urutan kelahiran, dan lingkungan tempat tinggal. Intelegensi akan sukar dipisahkan dari kreativitas karena sejatinya berpikir kreatif merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru dengan IPK tinggi cenderung memiliki kebiasaan berpikir kreatif tinggi dan sebaliknya mahasiswa dengan IPK rendah memperoleh kebiasaan berpikir kreatif rendah pada 3 pengujian yaitu dua kali tes torrance dan satu kali kuesioner inventori kebiasaan berpikir kreatif.

Daftar Pustaka

- Banaji, S., Burn, A., & Buckingham, D. (2010). *The rhetorics of creativity: A literature review*. Newcastle
- Craft, A. (2001). Little c creativity. In A. Craft, B. Jeffrey, & M. Leibling (Eds.), *Creativity in education* (pp. 45–61). London: Continuum International.
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. London: Routledge.

- Craft, A. (2011). Approaches to creativity in education in the United Kingdom. In J. Sefton-Green, P. Thomson, K. Jones, & L. Bresler (Eds.), *The Routledge international handbook of creative learning* (pp. 129–139). Oxon: Routledge.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dezuanni, M., & Jetnikoff, A. (2011). Creative pedagogies and the contemporary school classroom. In J. Sefton-Green, P. Thomson, L. Bresler, & K. Jones (Eds.), *The Routledge international handbook of creative learning* (pp. 264–272). Oxon: Routledge.
- Griffin, P., McGaw, B., & Esther, C. (2012). *Assesment and Teaching Of 21st Skills*. New York: Springer.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four c model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12.
- Kaufman J.C. & R. J. Sternberg (Eds.), *Cambridge handbook of creativity* (pp. 20–47). New York, NY: Cambridge University Press.
- Lin, Y.S. (2011). Fostering creativity through education: a conceptual framework of Creative Pedagogy. *Journal Creative Education*, Vol. 2 No. 3, hal. 149-155.
- Litbang Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad-21*. Retrieved September 29, 2015, from <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/index-berita-kurikulum/243-kurikulum-2013-pergeseran-paradigma-belajar-abad-21>.
- NACCCE. (1999). *NACCCE Report: All Our Futures: Creativity, Culture and Education*. NACCCE.
- Piirto, J. (2011). *Creativity for 21st Century Skills: How to Embed Creativity into the Curriculum*. Rotterdam: Sense Publishers.
- P21. (2015). *Framework for 21st Century Learning*. Retrieved September 28, 2015, Tersedia Online di: http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.pdf
- P21 (2015). *Framework for 21st Century Learning*. The Partnership for 21st Century Skills. Tersedia online di: <http://www.p21.org/about-us/p21-framework>
- Peraturan Presiden. (2017). *Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Robinson, K. (2006). How schools kill creativity (online video). *TED Conference 2006*. Monterey, Calif. www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schollos_kill_creativity ((Accessed 4 Nopember 2019).
- Saxena, S. (2015). *How Do You Teach the 4Cs to Students (Part-1): Creativity and Innovation?* Nioda Delhi NCR: Amity University. Tersedia online di: <http://edtechreview.in/trends-insights/insights/914-how-do-you-teach-the-4Cs-to-students-part-1-creativity-and-innovation>.
- SBAC (2015). *Preparing America's Students for College & Career: The Common Core State Standards—A Commitment to Student Success*. Washington, DC: Smarter Balanced Assessment Consortium. Tersedia online di: <http://www.svsd410.org/cms/lib05/WA01919490/Centricity/Domain/31/Parent%20CCSS%20Presentation.pdf>
- Selkrig, M. & Keamy, K. (2017). Creative Pedagogy: A case for teachers' creative learning being at the centre. *Journal Teaching Education*. DOI: 10.1080/10476210.2017.1296829.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supriatna, N. & Maulidah, N. (2021). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS dan Sejarah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms technical manual (Research ed.)*. Princeton, NJ: Personnel Press.