

**ANALISIS KREATIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH KELAS X SMAS PGRI 02 KEMBAYAN  
KABUPATEN SANGGAU**

**Monita Wilda<sup>1)</sup>, Sahid Hidayat<sup>2)</sup>, Yulita Dewi Purmintasari<sup>3)</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Sejarah

Universitas PGRI Pontianak

e-mail : [wildamonita210@gmail.com](mailto:wildamonita210@gmail.com)<sup>1)</sup>, [kelyk.hidayat@gmail.com](mailto:kelyk.hidayat@gmail.com)<sup>2)</sup>

[Yulita.dewi46@gmail.com](mailto:Yulita.dewi46@gmail.com)<sup>3)</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kreativitas belajar siswa, model pembelajaran yang memengaruhi kreativitas, serta faktor pendukung dan penghambat kreativitas dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMAS PGRI 02 Kembayan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru sejarah, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa tergolong cukup tinggi, tercermin dari rasa ingin tahu, keberanian mencoba hal baru, dan kemampuan menyampaikan ide secara mandiri. Model pembelajaran interaktif seperti diskusi kelompok, proyek, tanya jawab, kuis sejarah, dan penggunaan video pembelajaran terbukti mendorong partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan kreativitas siswa. Faktor pendukung utama meliputi dukungan keluarga, keterlibatan aktif guru, serta program sekolah seperti lomba kreativitas dan pentas seni. Namun demikian, terdapat hambatan berupa jadwal belajar siang hari yang panas, keterbatasan media pembelajaran non-digital, dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang belum rutin. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa memerlukan model pembelajaran kontekstual dan interaktif, lingkungan belajar yang mendukung, strategi pengajaran yang inovatif, serta evaluasi yang terencana dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** **Kreativitas Belajar, Pembelajaran Sejarah, Model Pembelajaran Interaktif, Faktor Pendukung, Faktor Penghambat.**

**Abstract**

*This study aims to analyze students' learning creativity levels, the instructional models influencing creativity, as well as the supporting and inhibiting factors in history learning for Grade X students at SMAS PGRI 02 Kembayan. The research employed a qualitative descriptive approach, collecting data through observation and interviews with the principal, history teacher, and students. The results indicate that students' learning creativity is relatively high, reflected in their curiosity, willingness to try new things, and ability to express ideas independently. Interactive teaching models such as group discussions, projects, question-and-answer sessions, history quizzes, and the use of instructional videos have been shown to promote active participation, critical thinking, and student creativity. Key supporting factors include family support, active teacher involvement, and school programs such as creativity competitions and art performances. However, obstacles remain, such as afternoon class schedules in hot conditions, limited non-digital instructional media, and the inconsistent implementation of learning evaluations. The study concludes that effective history instruction that fosters student creativity requires contextual and interactive learning models, a supportive learning environment, innovative teaching strategies, and planned, continuous evaluation.*

**Keywords:** **Learning Creativity, History Education, Interactive Instructional Models, Supporting Factors, Inhibiting Factors.**

**PENDAHULUAN**

Menurut Mawasari dan Subali (2016:208), kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan, produk, ataupun pemecahan masalah yang

berbeda, unik, baru, dan tepat sasaran, serta hanya dihasilkan oleh sedikit orang. Pendapat ini menekankan bahwa kreativitas tidak sekadar kemampuan berpikir biasa, melainkan proses mental yang melibatkan

orisinalitas, kebaruan, dan ketepatan dalam konteks tertentu. Sejalan dengan itu, Nugroho (2017:105) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru yang orisinal, bermanfaat, dan sesuai konteks dalam memecahkan masalah di berbagai bidang kehidupan. Dari kedua pandangan ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru melalui pemikiran yang berbeda dari kebanyakan orang, serta relevan dengan kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi.

Wulandari (2018:67) menegaskan bahwa kreativitas memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kreativitas mendorong pemikiran inovatif dan kemampuan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda menjadi suatu pemahaman yang baru. Ketika siswa diberi ruang untuk berkreasi, mereka akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta terlatih dalam pemecahan masalah yang kompleks. Lingkungan belajar yang mendukung kreativitas, seperti penerapan metode pembelajaran kolaboratif, interaktif, dan berbasis proyek, dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa. Dengan demikian, integrasi kreativitas dalam proses pendidikan bukan hanya berkontribusi pada pencapaian hasil

belajar yang optimal, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan di masa depan yang menuntut inovasi dan adaptabilitas.

Kusumawati (2019:112) menambahkan bahwa siswa kreatif memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Hal ini memungkinkan mereka mengembangkan ide-ide baru serta menemukan solusi yang lebih efektif. Rahmawati (2017:89) memandang kreativitas sebagai hasil belajar dari pengembangan kecakapan kognitif yang dapat dipelajari melalui proses pembelajaran. Dari pandangan ini, dapat disimpulkan bahwa kreativitas tidak semata-mata bakat bawaan, tetapi juga dapat diasah melalui pengalaman belajar yang tepat. Proses pembelajaran yang efektif mendorong siswa untuk menjadi pribadi kreatif dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, kepercayaan diri, kemandirian, penerimaan diri, humor, intuisi, ketertarikan pada permasalahan yang kompleks, kepekaan terhadap rangsangan, serta toleransi terhadap ketidakpastian (Hidayat & Lestari, 2016).

Belajar sendiri, menurut Putri (2018:42), adalah perubahan relatif menetap yang terjadi dalam keseluruhan perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Hal ini menegaskan bahwa belajar bukan

sekadar proses memperoleh pengetahuan, tetapi juga melibatkan perubahan sikap, keterampilan, dan pola pikir sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, Prasetyo (2017:77) menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah berperan menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia maupun dunia dari masa lampau hingga masa kini. Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah membentuk kemampuan berpikir historis, pemahaman kronologis, serta pengetahuan mendalam terhadap peristiwa masa lalu.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada Rabu, 21 Agustus 2024, di SMAS PGRI 02 Kembayan melalui pengamatan proses pembelajaran dan wawancara dengan guru sejarah, Ibu Florida Nova Harum, S.Pd., menunjukkan adanya beberapa kendala dalam pembelajaran. Ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan belajar mandiri, enggan bertanya saat menemui ketidakpahaman, pasif di kelas, kurang berani maju ke depan, jarang menjawab pertanyaan guru, dan enggan berpartisipasi dalam kerja kelompok. Selain itu, terdapat hambatan dalam pengembangan keterampilan berpikir karena siswa kurang mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran.

Salah satu penyebabnya adalah gaya mengajar guru yang cenderung otoriter sehingga membatasi ruang partisipasi siswa. Akibatnya, siswa jarang diberi kesempatan untuk menentukan cara belajar yang paling sesuai bagi mereka. Minimnya kegiatan pengamatan langsung juga membuat siswa mudah bosan dan kreativitas belajar mereka menurun. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang terbatas membuat wawasan siswa kurang berkembang dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Lestari (2017:85) menekankan bahwa guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan interaktif. Guru perlu menguasai beragam metode serta teknik pembelajaran, termasuk strategi bertanya yang mampu merangsang keaktifan siswa. Kreativitas siswa akan berkembang jika guru mampu menghadirkan tantangan, memberikan kebebasan berpendapat, dan membuka ruang eksplorasi ide.

Tujuan pengembangan kreativitas belajar siswa, menurut Ningsih (2019:145), adalah membantu mereka mencari, menguji, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru, sehingga siswa benar-benar memahami proses belajar secara langsung. Ramadhani (2020:189) menambahkan bahwa peningkatan kreativitas belajar terlihat dari kemampuan

siswa menyelesaikan masalah secara inovatif dan menyampaikan ide-ide temuannya dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran. Setyowati (2017:297) juga mempertegas bahwa kreativitas merupakan proses mental yang menghasilkan gagasan, metode, atau produk baru yang imajinatif, fleksibel, efektif, dan bermanfaat untuk memecahkan masalah di berbagai bidang kehidupan.

Dengan demikian, kreativitas dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah, bukan hanya menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman materi, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir tingkat tinggi yang akan bermanfaat bagi siswa di masa depan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam dengan menggali makna, pola, tema, dan perspektif yang muncul dari data. Menurut Creswell dan Poth (2018:7), penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap oleh individu atau kelompok sebagai masalah sosial atau manusia. Peneliti mengembangkan pemahaman kompleks, penjelasan mendetail, dan interpretasi mendalam atas data yang diperoleh.

Penelitian kualitatif bersifat alamiah dan menekankan analisis induktif. Menurut Sugiyono (2017:22), penelitian kualitatif tidak bertujuan menguji hipotesis tetapi lebih menekankan makna yang muncul dari data secara induktif dan holistik. Denzin dan Lincoln (2018:10) juga menegaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada interpretasi makna, pengalaman, dan konteks sosial dengan menggali nilai-nilai, persepsi, dan karakteristik yang melekat pada objek kajian. Dengan demikian, metode kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan holistik terhadap fenomena yang diteliti.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat kreativitas belajar siswa, model pembelajaran yang memengaruhi kreativitas, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran sejarah di kelas X SMAS PGRI 02 Kembayan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru sejarah, dan lima siswa kelas X.

#### 1. Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar siswa di sekolah ini tergolong cukup tinggi dan terlihat dalam berbagai aspek proses pembelajaran. Hal tersebut tercermin dari

rasa ingin tahu yang kuat, keberanian mengambil risiko dalam mengemukakan pendapat, serta keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas. Kepala sekolah menilai bahwa potensi kreativitas siswa merupakan modal berharga yang perlu terus dikembangkan dan diarahkan secara sistematis, sehingga dapat menjadi kompetensi yang berdaya guna dalam menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut inovasi, adaptabilitas, dan pemecahan masalah yang kompleks.

Guru sejarah mencatat bahwa antusiasme siswa meningkat secara signifikan ketika materi disajikan secara kontekstual dan bermakna. Penyajian materi yang dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, serta berani mengeksplorasi topik sejarah dari berbagai perspektif. Dalam praktiknya, guru menerapkan beragam strategi kreatif seperti diskusi kelompok, pembuatan poster tematik, penyusunan video naratif, perancangan peta konsep, hingga mini drama sejarah yang memvisualisasikan peristiwa penting. Aktivitas-aktivitas ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara bebas, orisinal, dan relevan, sekaligus melatih kemampuan kolaborasi dan komunikasi.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat belajar ketika guru menggunakan metode yang bervariasi dan inovatif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mempertanyakan informasi, dan bekerja sama dengan rekan sekelas. Kegiatan pembelajaran yang mendorong kreativitas terbukti memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills), seperti kemampuan menganalisis informasi, mensintesis ide, melakukan evaluasi secara kritis, serta memecahkan masalah secara inovatif.

Oleh karena itu, kreativitas belajar siswa perlu terus didukung melalui desain pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Guru diharapkan dapat merancang aktivitas yang menantang, memancing rasa ingin tahu, serta menciptakan ruang aman bagi siswa untuk bereksperimen dengan ide-ide baru tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang inklusif dan suportif, yang menghargai perbedaan pendapat serta memberi keleluasaan dalam bereksperimen, menjadi faktor kunci untuk memelihara dan mengembangkan potensi kreativitas siswa secara optimal. Dengan strategi

pembelajaran yang tepat, kreativitas tidak hanya menjadi bagian dari proses belajar, tetapi juga menjadi kompetensi inti yang membekali siswa menghadapi dinamika perubahan di masa depan.

## **2. Model Pembelajaran yang Mempengaruhi Kreativitas**

Model pembelajaran interaktif, seperti cooperative learning dengan variasi Group Investigation dan Jigsaw, diskusi kelompok, proyek kolaboratif, sesi tanya jawab, kuis sejarah, serta penggunaan media video pembelajaran, terbukti efektif dalam mendorong perkembangan kreativitas siswa. Pendekatan-pendekatan tersebut tidak hanya mengaktifkan siswa secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, kerja sama, dan komunikasi yang menjadi bekal penting dalam proses belajar.

Kepala sekolah menyampaikan dukungan penuh terhadap upaya inovasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang interaktif. Menurutnya, pemberian ruang bagi guru untuk bereksperimen dengan strategi pembelajaran yang bervariasi akan berdampak positif pada keterlibatan siswa di kelas. Guru sejarah juga mengamati bahwa metode interaktif membuat siswa menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan berani mengemukakan ide selama proses diskusi. Hal ini

menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif yang menjadi salah satu indikator berkembangnya kreativitas belajar.

Dari perspektif siswa, metode pembelajaran yang melibatkan kuis, diskusi kelompok, pemutaran video pembelajaran, dan presentasi kelas dinilai lebih menarik dan menantang dibandingkan metode konvensional. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpikir kritis, menguji pemahaman, serta mempresentasikan ide dengan cara yang kreatif dan komunikatif. Selain itu, integrasi media visual seperti video membantu memudahkan pemahaman materi sejarah yang bersifat abstrak atau kompleks, sementara kuis dan proyek kelompok menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan kreativitas, motivasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

## **3. Faktor Pendukung dan Penghambat**

Faktor pendukung pengembangan kreativitas belajar sejarah di SMAS PGRI 02 Kembayan meliputi lingkungan keluarga dan sekolah yang mendorong

siswa untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide secara bebas. Dukungan ini terlihat dari adanya sikap terbuka orang tua terhadap kegiatan belajar kreatif di rumah, serta kebijakan sekolah yang memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru berperan penting dengan menciptakan suasana kelas yang inklusif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat, serta memfasilitasi kerja sama dalam berbagai proyek pembelajaran. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler seperti pentas seni, lomba karya kreatif, dan kompetisi akademik menjadi wahana tambahan yang menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berkolaborasi, serta keterampilan berpikir kreatif siswa di luar kegiatan pembelajaran formal.

Namun demikian, terdapat beberapa hambatan yang menghalangi optimalisasi pengembangan kreativitas siswa. Salah satunya adalah jadwal belajar siang hari yang membuat kondisi fisik siswa lebih cepat lelah akibat suhu panas, sehingga konsentrasi dan partisipasi dalam pembelajaran berkurang. Keterbatasan media pembelajaran non-digital juga menjadi kendala, mengingat sebagian materi sejarah akan lebih mudah dipahami dengan bantuan media visual atau teknologi interaktif. Selain itu, evaluasi

pembelajaran yang belum dilakukan secara rutin dan terstruktur membuat guru kesulitan memantau perkembangan kreativitas siswa secara berkesinambungan.

Meski menghadapi hambatan tersebut, guru dan pihak sekolah telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasinya. Strategi literasi diterapkan melalui penyediaan bahan bacaan sejarah yang bervariasi, sedangkan evaluasi pembelajaran diperbaiki dengan penyebaran angket refleksi dan penilaian mandiri siswa. Pelibatan siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan kreatif juga menjadi langkah penting, karena memberikan rasa memiliki terhadap proses belajar yang mereka jalani.

Secara keseluruhan, kreativitas belajar sejarah di SMAS PGRI 02 Kembayan berkembang cukup baik berkat penerapan model pembelajaran interaktif, dukungan lingkungan keluarga dan sekolah, serta partisipasi aktif siswa. Meskipun demikian, masih diperlukan peningkatan fasilitas pembelajaran, penyesuaian jadwal yang lebih kondusif, dan perbaikan sistem evaluasi agar pengembangan kreativitas siswa dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

## Pembahasan

## 1. Tingkat Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas X SMAS PGRI 02 Kembayan tergolong cukup tinggi. Hal ini tercermin dari indikator seperti rasa ingin tahu yang kuat, keberanian untuk mencoba hal-hal baru, serta kemampuan mengungkapkan ide secara mandiri tanpa selalu bergantung pada arahan guru. Temuan ini sejalan dengan pendapat Cropley (dalam Zhang et al., 2020) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membentuk gagasan orisinal serta menemukan solusi alternatif dalam proses belajar.

Kepala sekolah menilai bahwa potensi besar kreativitas siswa harus diarahkan melalui bimbingan yang terstruktur dari guru. Pandangan ini sejalan dengan konsep scaffolding Vygotsky, yang menekankan pentingnya pemberian dukungan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memicu perkembangan kemampuan kreatif (Allen & Campbell, 2023). Guru sejarah mengamati bahwa kreativitas siswa lebih mudah muncul ketika pembelajaran bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini mendukung prinsip Contextual Teaching and Learning yang dikemukakan Marzano (2021), di mana pengaitan

materi dengan situasi konkret dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Motivasi intrinsik dan kebebasan berekspresi yang dirasakan oleh siswa, seperti yang diungkapkan oleh Renata dan Cahaya, memperkuat teori Kaufman dan Gregoire (2022) yang menyatakan bahwa kebebasan dalam belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mendorong munculnya ide-ide kreatif. Namun, penelitian ini juga menemukan adanya hambatan, seperti waktu belajar pada siang hari yang panas dan melelahkan, serta keterbatasan media pembelajaran non-digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan lingkungan dapat memengaruhi proses pembelajaran, sekaligus mendukung teori creativity under constraints yang dikemukakan oleh Stokes dan Barbot (2022), bahwa situasi dengan keterbatasan tertentu justru dapat mendorong guru untuk berinovasi dalam metode pembelajaran.

Selain itu, kurangnya evaluasi rutin diakui menjadi kendala dalam memantau perkembangan kreativitas siswa secara berkesinambungan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru melakukan inovasi dengan menggunakan angket penilaian diri dan kegiatan literasi, yang sesuai dengan saran Kim dan Park (2021) bahwa evaluasi formatif memiliki peran penting

dalam membantu guru menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan perkembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan kondisi kreativitas siswa yang cukup tinggi, tetapi juga memberikan gambaran faktor pendukung dan penghambat yang perlu diperhatikan agar pengembangan kreativitas dapat berlangsung secara optimal.

## **2. Model Pembelajaran yang Mempengaruhi Kreativitas**

Model pembelajaran interaktif seperti diskusi kelompok, proyek, tanya jawab, kuis sejarah, video, dan presentasi menjadi faktor utama pendorong kreativitas siswa. Kepala sekolah menegaskan bahwa metode interaktif mendorong siswa lebih aktif, mendukung teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif (Daniels, 2021).

Guru sejarah menilai metode diskusi dan tanya jawab menumbuhkan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka berani mengemukakan ide, sesuai prinsip konstruktivisme (Schunk, 2020). Pengalaman siswa seperti Fransiska dan Fransisko menegaskan bahwa Project-Based Learning (PjBL) meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman mendalam (Kokotsaki, Menzies, & Wiggins, 2021). Pembelajaran berbasis masalah juga terbukti mengasah

kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Savery, 2020).

Dengan demikian, penerapan model interaktif dan berbasis proyek mendorong partisipasi aktif, kebebasan berpikir, dan kreativitas, memperlihatkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran bermakna.

## **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

Faktor pendukung utama kreativitas siswa berasal dari dukungan keluarga dan sekolah. Guru sejarah menekankan pentingnya dukungan emosional dan akademik dari orang tua dan guru, sesuai temuan Lee, Kim, & Choi (2021). Kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa kegiatan seperti pentas seni dan lomba kreatif memfasilitasi minat siswa, mendukung pendekatan pendidikan holistik (Lim & Sim, 2022).

Siswa menilai guru yang terbuka terhadap ide mereka membuat suasana kelas lebih aman untuk berekspresi, mendukung hasil Mutonyi & Smith (2023) tentang pentingnya lingkungan pembelajaran inklusif. Namun, hambatan seperti jadwal siang hari yang panas dan keterbatasan media non-digital membatasi efektivitas pembelajaran, sesuai hasil Hassan et al. (2022) tentang pengaruh kenyamanan fisik pada partisipasi siswa, dan Zhao & Zhou

(2020) mengenai pentingnya kombinasi media digital dan konkret.

Selain itu, evaluasi pembelajaran yang belum rutin menjadi hambatan memantau perkembangan kreativitas. Hal ini mendukung pentingnya evaluasi formatif berkelanjutan seperti yang dijelaskan Sung & Hwang (2021).

#### **4. Keterkaitan Temuan dengan Teori dan Penelitian Sebelumnya**

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori dan penelitian sebelumnya bahwa kreativitas dalam pembelajaran berkembang ketika siswa diberi ruang berekspresi (Zhang et al., 2020; Kaufman & Gregoire, 2022), didukung oleh model pembelajaran interaktif (Daniels, 2021; Kokotsaki et al., 2021), serta lingkungan belajar yang mendukung (Lee et al., 2021; Lim & Sim, 2022).

Hambatan fisik dan teknis justru dapat memicu inovasi guru dalam mendesain pembelajaran kreatif, mendukung teori “creativity under constraints” (Stokes & Barbot, 2022). Kurangnya evaluasi juga menunjukkan perlunya sistem evaluasi formatif yang konsisten untuk memonitor dan meningkatkan kreativitas siswa (Sung & Hwang, 2021).

Dengan demikian, pembelajaran sejarah yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas memerlukan

pendekatan kontekstual, interaktif, lingkungan yang mendukung, strategi pengajaran yang inovatif, serta evaluasi yang terencana dan berkelanjutan.

#### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMAS PGRI 02 Kembayan, dapat disimpulkan bahwa secara umum tingkat kreativitas belajar siswa tergolong cukup tinggi. Hal ini tercermin dari rasa ingin tahu siswa yang kuat, keberanian mereka dalam mencoba hal-hal baru, serta kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide secara mandiri. Antusiasme siswa tampak semakin meningkat ketika mereka diberi kebebasan untuk berekspresi dan kesempatan berpikir secara kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Keadaan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan ruang untuk mengembangkan potensi berpikir orisinalnya agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Model pembelajaran yang diterapkan guru juga memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kreativitas siswa. Pendekatan interaktif dan berbasis proyek seperti diskusi kelompok, kuis, presentasi, serta tugas-tugas kreatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sejarah. Melalui metode tersebut, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif,

tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir kritis dan eksplorasi materi secara mandiri. Dalam konteks ini, guru memainkan peran penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aman, mendukung, dan mendorong kebebasan berpikir bagi peserta didik.

Selain itu, terdapat sejumlah faktor pendukung yang sangat berperan dalam mendorong kreativitas siswa. Dukungan dari keluarga, keterlibatan aktif guru, serta program-program sekolah seperti lomba kreativitas dan pentas seni menjadi bagian penting dalam memfasilitasi tumbuhnya kreativitas siswa. Lingkungan belajar yang supotif dan terbuka terhadap ide-ide baru mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan dan mencoba hal-hal baru. Sebaliknya, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, seperti waktu pembelajaran yang dijadwalkan pada siang hari, kondisi ruang kelas yang panas dan kurang nyaman, serta minimnya ketersediaan media pembelajaran non-digital. Evaluasi pembelajaran yang belum berjalan secara konsisten turut menjadi kendala dalam memantau dan mengembangkan kreativitas siswa secara berkelanjutan.

Seluruh temuan dalam penelitian ini memiliki keterkaitan yang erat dengan teori dan hasil studi terdahulu, seperti teori kreativitas Cropley, teori perkembangan kognitif Vygotsky, serta pendekatan

pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dan pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning). Hal ini menguatkan bahwa kreativitas belajar siswa bukanlah hasil dari satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil dari interaksi dinamis antara lingkungan belajar yang mendukung, strategi pembelajaran yang tepat, serta kebebasan berpikir dan berekspresi yang diberikan kepada siswa. Dengan demikian, pembelajaran sejarah yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh upaya untuk menumbuhkan iklim belajar yang merangsang daya cipta dan inovasi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, J., & Campbell, P. (2023). *Scaffolding creativity in the classroom*. New York: Routledge.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Daniels, H. (2021). *Vygotsky and pedagogy* (2nd ed.). London: Routledge.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hassan, A., Rahman, N., & Noor, M. (2022). The influence of physical comfort on student participation in learning. *Journal of Educational Psychology*, 14(2), 112-124.

- Hidayat, R., & Lestari, S. (2016). Kreativitas dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 45-53.
- Kaufman, J. C., & Gregoire, C. (2022). *The creative mindset*. New York: TarcherPerigee.
- Kim, H., & Park, S. (2021). The role of formative assessment in creative thinking development. *Educational Research Review*, 34, 100410.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2021). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 24(3), 317-328.
- Kusumawati, L. (2019). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 110-118.
- Lee, H., Kim, Y., & Choi, J. (2021). Parental and teacher support for student creativity. *Journal of Creative Behavior*, 55(2), 377-391.
- Lestari, E. (2017). Peran guru dalam menciptakan suasana belajar kreatif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 22(3), 80-88.
- Lim, C., & Sim, J. (2022). Holistic education for creativity. *Asia Pacific Education Review*, 23(1), 15-27.
- Marzano, R. J. (2021). *The new art and science of teaching*. Bloomington, IN: Solution Tree Press.
- Mawasari, Y., & Subali, B. (2016). Kreativitas siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(2), 205-212.
- Mutonyi, P., & Smith, R. (2023). Inclusive classroom environments and student creativity. *Teaching and Teacher Education*, 121, 103905.
- Ningsih, D. (2019). Kreativitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(2), 140-150.
- Nugroho, A. (2017). Kreativitas siswa dalam pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 100-110.
- Prasetyo, B. (2017). Peran pembelajaran sejarah dalam pembentukan karakter. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 11(1), 70-80.
- Putri, R. (2018). Pengaruh pengalaman belajar terhadap perilaku siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 40-50.
- Rahmawati, N. (2017). Pengembangan kreativitas melalui pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 85-92.
- Ramadhani, S. (2020). Kreativitas siswa dalam pembelajaran inovatif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 180-195.
- Savery, J. R. (2020). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 14(2), 1-13.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Setyowati, E. (2017). Kreativitas sebagai proses mental. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 29(3), 290-300.
- Stokes, P. D., & Barbot, B. (2022). Creativity under constraints: The role of limitations in creative thought. *Creativity Research Journal*, 34(1), 1-12.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, Y.-T., & Hwang, G.-J. (2021). Formative assessment in creative learning. *Computers & Education*, 166, 104171.
- Wulandari, A. (2018). Peran kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 60-70.

- Zhang, Y., Sun, X., & Chen, H. (2020). Defining creativity in education. *Journal of Creative Behavior*, 54(1), 152-165.
- Zhao, L., & Zhou, M. (2020). Integrating digital and concrete media for effective learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1783-1800.