

Analisa Kemampuan Berpikir Kreativitas Anak Usia Dini dengan Teori Graham Wall

Matius Timan Herdi Ginting

IAKN Palangka Raya ; bangmatzz@gmail.com

Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Perkembangan
Anak Usia Dini

Vol 05 No 1 January 2026

Hal : 24-39

<https://doi.org/10.62515/edu-happiness.v5i1.1006>

Received: 01 January 2026
Accepted: 25 January 2026
Published: 31 January 2026

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Abstract :

Children's creativity, defined as the ability to think originally and flexibly, is evident in drawing, playing, and various creations. Observations at Permata Ibu Kindergarten show that students have low curiosity, get bored quickly, are passive, and have limited imagination, which indicates a potential lack of creative thinking skills. This study aims to describe the creative thinking abilities of early childhood children at Permata Ibu Kindergarten. The research was conducted in 2023 using a qualitative descriptive approach, referring to the stages of Graham Wallas' creative thinking process. The research location is Permata Ibu Kindergarten in Palangka Raya, with 5 large group students as subjects. Data collection techniques include observation, unstructured interviews, and tests (writing numbers, reading, writing words/letters, and counting). Data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing, and their validity was tested thru source triangulation and technique triangulation. The research results show that during the preparation stage, students are able to recognize the types of questions and recall relevant information. During the incubation stage, some students exhibited brief thinking behavior before attempting to solve the problem. During the illumination stage, most students were able to generate ideas or solution steps, although some still struggled to explain their thinking process. During the verification stage, not all students rechecked their answers or generated alternative solutions. Out of the five students, three were at the creative thinking level category 2 (moderately creative), one was category 1 (less creative), and one was category 0 (not creative).

These findings indicate variations in creative thinking abilities among early childhood children and the need for learning strategies that are more stimulating to creativity.

Kata Kunci : Analysis, creative thinking, early childhood, Graham Wall theory

Abstrak :

Kreativitas anak yang diartikan sebagai kemampuan berpikir orisinal dan fleksibel terlihat dalam aktivitas menggambar, bermain, dan berbagai kreasi. Observasi di Taman Kanak-Kanak Permata Ibu menunjukkan rendahnya rasa ingin tahu, cepat bosan, pasif, dan terbatasnya imajinasi siswa, yang mengindikasikan potensi kurangnya kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran kemampuan berpikir kreatif anak usia dini di TK Permata Ibu. Penelitian dilakukan pada tahun 2023 menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengacu pada tahapan proses berpikir kreatif Graham Wallas. Lokasi penelitian berada di TK

Permata Ibu Palangka Raya, dengan 5 siswa kelompok besar sebagai subjek. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara tak terstruktur, dan tes (menulis angka, membaca, menulis kata/huruf, dan berhitung). Data dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap persiapan, siswa mampu mengenali jenis soal dan mengingat informasi yang relevan. Pada tahap inkubasi, sebagian siswa menunjukkan perilaku berpikir singkat sebelum mulai mencoba menyelesaikan soal. Pada tahap iluminasi, sebagian besar siswa mampu menghasilkan ide atau langkah penyelesaian, meskipun beberapa masih kesulitan menjelaskan proses berpikirnya. Pada tahap verifikasi, tidak semua siswa memeriksa kembali jawabannya atau menghasilkan alternatif penyelesaian. Dari lima siswa, tiga siswa berada pada tingkat berpikir kreatif kategori 2 (cukup kreatif), satu siswa kategori 1 (kurang kreatif), dan satu siswa kategori 0 (tidak kreatif). Temuan ini menunjukkan adanya variasi kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini dan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menstimulasi kreativitas.

Kata Kunci : *Analisa, Anak Usia Dini, Berpikir kreatif, Teori Graham Wall*

Pendahuluan

Kreativitas itu sendiri bukanlah sebuah “Privilege” atau hanya dimiliki orang-orang yang kita kategorikan sebagai Jenius. Artinya Kejeniusan tentu akan sangat baik jika didampingi dengan kreativitas, namun kejeniusan tidak identik dengan kreativitas. Seorang tokoh yang tepat untuk menggambarkan itu adalah Albert Einstein. Albert Einstein adalah seorang jenius yang juga dikategorikan sebagai seorang yang kreatif, namun faktanya ada banyak orang yang kemampuan fisika maupun matematikanya lebih baik dari Albert Einstein (Bohm, 1998). Orang-orang yang kreatif memiliki beberapa karakteristik yang sama yaitu suka mengambil resiko, memiliki disiplin diri, kemampuan untuk secara konstan bekerja di bidangnya, suka berlatih, termotivasi dalam melakukan maupun mengembangkan sesuatu, bersifat naif, terbuka untuk melihat cara baru dalam melakukan sesuatu; dan kemampuan dalam membiasakan diri dalam tekanan (Kaufman & Baer, 2005).

Mengingat pentingnya Kemampuan berpikir kreatif yang telah dipaparkan di atas, maka tentu secara logis bila kemampuan ini dimulai dikembangkan sejak usia dini. Seorang Psikolog Pendidikan yang populer yaitu Jean Piaget, pernah menghasilkan teori perkembangan konstruktivis yang menggambarkan kecerdasan sebagai proses adaptasi. Lanjut dijelaskan dalam teorinya bahwa individu beradaptasi dan memodifikasi struktur pengetahuan mereka sesuai dengan lingkungan mereka berada. Piaget juga mengkorelasikan kecerdasan dengan kreativitas, lalu mengatakan bahwa masa anak usia dini adalah masa paling kreatif dalam periode kehidupan karena mereka sedang membangun pemahaman mereka tentang dunia disekitarnya. Masih

menurut Piaget, sebuah kecerdasan dapat berkembang bergantung pada apa yang anak-anak lakukan selama berada di lingkungan sosial atau fisik mereka. Melalui penggunaan konsep abstraksi reflektif, seorang anak dapat menghasilkan konsep baru yang memiliki arah pemahaman yang lebih baik dan merombak konsep itu mencapai tingkat yang lebih tinggi. Konsep yang baru tersebut dapat menciptakan hubungan kompleks antara tindakan, objek, ide, dan pengalaman sosial. Anak-anak pada usia dini perlu belajar pada lingkungan belajar yang ideal. Lingkungan di atur sedemikian rupa sehingga seluruh potensi mereka dapat berkembang.

Secara formal, pendidikan bagi anak usia dini berada dalam satuan belajar yang dikenal sebagai Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Suyadi (2013) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik (Rahmadani, 2018).

Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas (Vidya Fakhriyani, 2016). Kita dapat melihat kreativitas anak di saat mereka bermain, seperti saat mereka menggambar, Menyusun permainan, atau menciptakan berbagai karya. Anak-anak dapat bereksplorasi dengan spontan saat mereka bermain, selain itu mereka juga dapat menjadi saluran untuk menyalurkan emosi negatif mereka. Kemampuan anak dalam bereksplorasi didasari oleh rasa ingin tahu anak yang besar akan dunia disekitarnya yang kemudian memunculkan gagasan unik dalam benak anak. Gagasan tersebut tersalurkan melalui berbagai aktivitas yang mereka lakukan, seperti Menyusun puzzle, mewarnai, menggambar, mendengar dongeng dan sebagainya. Kreativitas anak akan berkembang dengan baik dalam suasana lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan yang nyaman, aman dan ada rasa kebebasan. Kreativitas yang anak lakukan juga membuatnya merasa senang dan puas. Rasa senang dan puas kemudian membantu anak dalam mengembangkan kepribadiannya. Saat bermain, anak belajar berpikir dan berimajinasi sekaligus yang kemudian diekspresikan dalam gagasan-gagasan kreatif anak. Bermain

adalah kesempatan anak berkreasi dengan mencoba hal yang baru, menghadapi berbagai tantangan dengan cara yang baru, bahkan menemukan hal yang baru. Dalam hal ini tentu perlu pengelolaan dalam kelas agar aktivitas belajar dan bermain dapat berjalan beriringan tanpa mengorbankan kemampuan berpikir kreatif anak.

Guru memiliki peran penting dalam pengelolaan strategi dan lingkungan belajar yang mendukung proses berpikir kreatif tersebut. Dengan menggunakan logika sederhana maka kita dapat mengatakan bahwa untuk menghasilkan anak yang kreatif maka dibutuhkan guru yang kreatif. Indikator dari seorang Guru kreatif dapat ditunjukkan saat guru mampu menggunakan berbagai variasi dalam pembelajaran. Variasi yang dimaksud adalah metode dan media yang didesain sesuai kebutuhan anak sehingga anak mampu mengekspresikan ide mereka dalam karya-karya utamanya produk. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan aktivitas belajar yang melibatkan kemampuan imajinasi dan aktivitas yang menyenangkan, yang dikemas dalam konsep belajar dan bermain (Taher & Munastiwi, 2019).

Proses berpikir kreatif dapat dibagi menjadi beberapa tahapan seperti salah satu teori tentang tahapan kreativitas dari Graham Wallas. Tahapan Kreatifitas menurut Wallas ada empat, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Wallas, 2014). Pada Tahap 1: Persiapan, Proses kreatif dimulai dengan persiapan: mengumpulkan informasi dan materi, mengidentifikasi sumber inspirasi, dan memperoleh pengetahuan tentang proyek atau masalah yang dihadapi. Ini seringkali merupakan proses internal (berpikir mendalam untuk menghasilkan dan terlibat dengan ide-ide) serta proses eksternal (pergi ke dunia luar untuk mengumpulkan data, sumber daya, bahan, dan keahlian yang diperlukan). Pada tahap 2 atau Inkubasi, ide dan informasi yang terkumpul di tahap 1 meresap dalam pikiran. Saat ide perlahan membara, pekerjaan semakin dalam dan koneksi baru terbentuk. Selama periode perkecambahan ini, seniman mengalihkan fokusnya dari masalah dan membiarkan pikirannya beristirahat. Sementara pikiran sadar mengembara, alam bawah sadar terlibat dalam apa yang disebut Einstein sebagai "permainan kombinasi": mengambil berbagai ide dan pengaruh dan menemukan cara baru untuk menyatukannya. Lalu pada tahap 3 atau Penerangan, setelah masa inkubasi, wawasan muncul dari lapisan pikiran yang lebih dalam dan menembus kesadaran, seringkali dengan cara yang dramatis. Ini adalah Eureka yang tiba-tiba! yang datang saat Anda sedang mandi, berjalan-jalan, atau sibuk dengan sesuatu yang sama sekali tidak berhubungan. Tampaknya entah dari mana,

solusinya muncul dengan sendirinya. Dan pada tahap 4 atau Verifikasi, Ide dan wawasan apa pun yang muncul di tahap 3 disempurnakan dan dikembangkan. Seseorang menggunakan pemikiran kritis dan keterampilan penilaian estetika untuk mengasah dan menyempurnakan karya dan kemudian mengkomunikasikan nilainya kepada orang lain (Gregoire, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan salah satu anggota tim penelitian di TK Permata Ibu diperoleh beberapa hal yaitu (1) Rasa ingin tahu siswa TK tidak nampak menonjol pada saat pengamatan, mereka cenderung diam dan pasif. (2) pada saat kesempatan mewarnai sebagian siswa TK mulai menggambar tanpa instruksi dan sebagian lainnya menunggu instruksi. Kemudian sebagian anak yang merasa bosan mulai berhenti mewarnai dan melakukan aktivitas lain selain mewarnai, (3) Selama pembelajaran siswa juga lebih banyak diam disaat diberi kesempatan untuk bertanya, (4) Sebagian besar siswa cenderung menunggu instruksi dari guru untuk memulai pekerjaan dan bahkan sebagian kecil tidak mau melakukan instruksi guru meski instuksi sudah diulang beberapa kali, (5) Tidak tampak kemampuan imajinasi yang menonjol terutama dalam karya-karya yang mereka buat, pada umumnya siswa yang mau mendengarkan instruksi, mengerjakan karyanya bergantung pada instruksi guru. Dari beberapa temuan observasi di atas maka diduga kuat ada permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa TK Permata Ibu.

Oleh karena itu penelitian ini berusaha untuk melakukan analisa bagaimana gambaran kemampuan berpikir anak usia dini di TK Permata Ibu. Usia manusia dari satu hingga lima tahun adalah masa yang sangat menentukan kualitas kehidupan manusia itu selanjutnya. Kualitas hidup manusia itu berkaitan dengan bagaimana proses pendidikan, perlakuan, dan kepengasuhan pada lima tahun awal kehidupannya (Musfiroh, 2003). Dari Pemaparan latar belakang di atas oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul penelitian “Analisa Kemampuan Berpikir Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Teori Graham Wall”.

Bahan dan Metode

Kamaria (2016) menggambarkan metodologi penelitian yang digunakan dalam studi ini sebagai penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan objek nyata sepanjang investigasi. Investigasi ini berusaha untuk menjelaskan semua informasi yang relevan mengenai pemikiran kreatif siswa yang terdaftar dalam program

pendidikan anak usia dini (PAUD). Model Graham Wallas akan digunakan untuk melakukan penelitian ini.

Prosedur atau tindakan yang dilakukan selama investigasi ini dibagi menjadi tiga tahap yang berbeda. Tahapan-tahapan ini adalah sebagai berikut: persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

a. Tahap awal dari prosedur adalah persiapan.

Peneliti akan diberi tugas dengan tugas-tugas berikut selama tahap persiapan: (1) menyusun proposal penelitian; (2) mendapatkan izin dari administrasi sekolah untuk melakukan penelitian; (3) memproses izin penelitian; (4) melakukan observasi lapangan; dan (5) merancang peralatan.

b. Tahap kedua adalah periode implementasi.

Selama fase pelaksanaan, peneliti akan terlibat dalam kegiatan berikut: (1) memilih lima siswa untuk dijadikan subjek penelitian; dan (2) melakukan wawancara dengan siswa yang telah dipilih untuk penelitian.

c. Tahap akhir dari prosedur

Setelah ini, peneliti akan melanjutkan ke tahap akhir, yang melibatkan analisis data yang dikumpulkan selama penelitian dan penyusunan laporan penelitian. Temuan dan diskusi penelitian, serta kesimpulan dan rekomendasi, akan dimasukkan dalam laporan ini.

Tabel 1. Analisa Proses Berpikir Kreatif Menurut Graham Wallas

Tahap	Indikator Tahap Berpikir Kreatif Model Wallas Siswa dalam Memecahkan Masalah
Persiapan	Dengan mengumpulkan materi yang relevan dan mempertimbangkan berbagai pendekatan terhadap masalah, siswa bersiap untuk menyelesaikannya. 1). Siswa memahami materi pengantar pada soal-soal yang disediakan, yang meliputi: 2) Siswa membuat daftar pertanyaannya dan apa yang mereka ketahui. 3) Siswa memahami maksud pertanyaan. sebelum mengikuti tes, siswa dapat merujuk pada materi yang diterimanya dari guru atau membuka buku untuk menyampaikan informasi yang dipelajarinya.

Inkubasi	Dengan mengumpulkan materi yang relevan dan meneliti pendekatan terhadap masalah, siswa bersiap untuk memecahkannya. 1) Siswa memahami materi pengantar pada soal-soal yang disediakan, yang meliputi: 2) Siswa membuat daftar pertanyaannya dan apa yang mereka ketahui. 3) Siswa memahami maksud pertanyaan. Sebelum mengikuti tes, siswa dapat merujuk pada materi yang diterima dari instruktur atau membuka buku untuk menyampaikan informasi yang dipelajarinya.
Iluminasi	Setelah mempertimbangkan prosedur pemecahan masalah, siswa menerima solusinya; Siswa akan mengimplementasikan ide-idenya sebagai solusi untuk memperoleh jawaban yang tepat setelah mendapat inspirasi bagi dirinya.
Verifikasi	Siswa memeriksa dan memeriksa kembali solusi mereka terhadap masalah dengan kenyataan. Pada titik ini, 1). Siswa memverifikasi bahwa jawaban yang mereka terima sesuai dengan apa yang ditanyakan dalam soal ini dan akurat. 2). Siswa menemukan solusi tambahan terhadap masalah pertanyaan tersebut.

(Sumber: Rudi, 2021)

Indikator berpikir kreatif menurut Jamaris (Nuraini, Hartati, & Sihadi, 2020) antara lain: 1. Kefasihan, atau kemampuan memberikan ide secara akurat dan tepat 2. Fleksibilitas, atau kemampuan menemukan berbagai solusi atas masalah yang ada. suatu persoalan 3. Orisinalitas, atau kemampuan menjawab dengan tanggapan yang berasal dari gagasan sendiri (tanpa menyontek) 4. Elaborasi, atau kemampuan memberikan rincian yang akurat dan relevan dalam menjawab pertanyaan.

Setiap siswa memiliki keunikan dalam pemikiran, pola pikir, dan tingkat imajinasinya, dan tidak ada dua karya yang mereka hasilkan akan sama. Tahapan proses berpikir kreatif siswa harus diukur guna mengetahui variasi berpikirnya, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Tingkatan Berpikir Kreatif

Tingkat	Karakteristik
Tingkat 3 (Kreatif)	mampu dalam pemecahan masalah, Siswa mampu menunjukkan Fluency, Flexibility, Originality, & Elaborasi
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	mampu dalam pemecahan masalah, Siswa hanya mampu menunjukkan Fluency, Flexibility dan atau Originality

Tingkat 1 (Kurang Kreatif)	mampu dalam pemecahan masalah Siswa hanya mampu menunjukkan fluency
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	Siswa tidak mampu menunjukkan keempat indikator kreatif.

(Sumber: Rudi, 2021)

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah pembahasan proses berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah sebagai berikut:

1. Subjek R1

- a. Tahap Persiapan. Proses Berpikir Kreatif Subjek dalam Pemecahan Masalah. Individu ini memiliki pemahaman yang komprehensif tentang informasi awal yang diajukan dalam penyelidikan. Subjek mampu membangun hubungan yang kuat antara pengetahuan yang telah mereka peroleh dan konten yang telah mereka pelajari sebelumnya.
- b. Tahap Inkubasi. Subjek R1, yang terkenal dengan kreativitasnya, segera menemukan solusi untuk masalah tersebut. Sebagai konsekuensi dari persiapan menyeluruh yang dilakukan sebelumnya, yang termasuk belajar di rumah dengan bantuan suami dan anak-anaknya.
- c. Tahap Iluminasi. Pada fase ini, subjek R1 mampu menyelesaikan masalah tersebut, baik dari segi proses maupun hasil akhirnya. Dia mencapai hasil yang diinginkan. R1 memperoleh konsep untuk menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan proses sebelumnya, "inkubasi".
- d. Tahap Verifikasi. R1, subjeknya, saat ini sedang dalam proses menilai kembali tanggapan yang telah dia terima. Sebaliknya, baik wawancara maupun observasi tidak memberikan bukti bahwa metode penyelesaian masalah alternatif ada.

R1, yang memiliki kemampuan luar biasa, memenuhi dua atribut kreativitas. Ini adalah aspek keaslian dan kelancaran. Menurut tingkat berpikir subjek perempuan berkemampuan tinggi yang diperiksa, tingkat berpikir kreatifnya adalah tingkat 2, yang menunjukkan bahwa dia cukup kreatif.

2. Subjek R2

Proses Berpikir Kreatif Subjek dalam pemecahan Masalah pada pada 4 tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan. Subjek R2 tidak dapat memahami informasi asli, seperti yang ditunjukkan oleh informasi yang diberikan dalam pertanyaan. Subjek R2 tidak

dapat menghubungkan pengetahuan yang telah dia serap dengan informasi yang telah dia peroleh sebelumnya. Dalam wawancara yang sebelumnya dibagikan, terungkap bahwa Subjek R2 kesulitan dengan proses belajar di rumah dan menghabiskan banyak waktu bermain game di ponselnya, yang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran.

- b. Tahap Inkubasi. Pada tahap ini subyek menunjukkan perilaku yang bingung dan nampak berbicara dengan dirinya sendiri. Lalu sesekali menengok pekerjaan milik temannya.
- c. Tahap Iluminasi. Meskipun subyek menunjukkan tahapan inkubasi namun tidak mengarah ke tahapan iluminasi, karena subyek tidak mampu menjawab sendiri soal. Subyek banyak meminta bantuan jawaban dari teman yang lain.
- d. Tahap Verifikasi. Subjek tidak mencoba untuk menemukan solusi alternatif atau memeriksa kembali hasil kerja mereka pada tahap ini dalam proses verifikasi. Selain itu, tampaknya tidak ada alternatif lain yang layak.

Subjek R2 mengalami permasalahan dalam keseluruhan proses berpikir kreatif menurut Graham Wall . Berdasarkan tingkat berpikir kreativitas subjek, tingkat berpikir kreatifnya berada pada tingkat 0 (tidak kreatif).

3. Subjek R3

Proses Berpikir Kreatif Subjek dalam pemecahan suatu Masalah pada pada 4 tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan. Subjek yang dimaksud R3 tidak dapat memberikan penjelasan yang komprehensif tentang sifat penyelidikan tersebut. Sebelum memulai tugas, sangat penting baginya untuk mendapatkan bantuan dalam melakukan penilaian singkat terhadap buku tersebut.
- b. Tahap Inkubasi. Subjek R3 tidak menunjukkan dengan jelas baik dari wawancara maupun pengamatan yang mengarah pada munculnya tahapan inkubasi, subyek lebih banyak sering membantu pekerjaan temannya.
- c. Tahap Iluminasi. Subjek R3 mampu mengerjakan soal dengan baik . Namun subyek juga sering membantu temannya untuk mengerjakan soal maupun sekedar untuk memastikan jawaban soal temannya telah sesuai atau tepat.
- d. Tahap Verifikasi. Subjek R3 memverifikasi jawabannya dan yakin bahwa itu akurat dan benar. Selain itu, Subjek R3 gagal merumuskan solusi alternatif untuk menangani masalah yang diangkat dalam penyelidikan

Subjek R3 hanya memenuhi salah satu persyaratannya dalam hal kreativitas: kelancaran. Tingkat berpikir kreatif R3 berada di level 1, yang menunjukkan bahwa dia kurang kreatif.

4. Subjek R4

Proses Berpikir Kreatif Subjek dalam Menyelesaikan Masalah pada 4 tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan. Subjek R4 Mampu membedakan berapa jenis soal yang ia akan kerjakan. Ia juga nampak fokus dalam memperhatikan arahan sebelum pengerjaan soal
- b. Tahap Inkubasi. Subjek R4 menunjukkan perilaku yang mengindikasikan proses internal pada tingkat ini, yang terjadi sebelum dia mempertimbangkan solusi untuk situasi tersebut. Selama proses menggoyangkan pensil, subjek, R4, tampak bersandar pada tangannya. Individu tersebut menunjukkan upaya untuk mengingat pengetahuan sebelumnya guna mengidentifikasi solusi untuk masalah tersebut selama proses berlangsung.
- c. Tahap Iluminasi. Subjek R4 dapat dengan baik mengerjakan keseluruhan soal. Salah satu alasannya karena informasi yang masih segar diingatannya akibat aktivitas belajar yang sebelumnya dilakukan subyek di rumah.
- d. Tahap Verifikasi. Subjek R4 yakin akan keakuratan jawaban yang dia berikan; namun, dia tidak memverifikasi atau menguji ulang jawaban yang dia peroleh. Pada titik ini, Subjek R4 tidak melakukan upaya untuk mengidentifikasi metode alternatif dalam menyelesaikan masalah yang ditanyakan.

Subjek R4 memenuhi ketiga kriteria untuk kreativitas: kelancaran, orisinalitas, dan keunikan. Dia dianggap memiliki tingkat kreativitas yang sedang, yang ditandai sebagai level 3.

5. Subjek R5

Proses Berpikir Kreatif Subjek dalam Menyelesaikan Masalah pada 4 tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan. Subjek R5 sangat cepat merespon soal, ia langsung memperhatikan soal yang dibagikan kepadanya. Dan dengan segera dan fokus ia langsung mengerjakan satu per satu lembar soal yang ia dapati. Namun ia tidak dapat membedakan atau mengenali dengan baik jenis jenis soal yang sedang ia kerjakan.

- b. Tahap Inkubasi. Dalam tahapan ini Subjek R5 dengan cekatan menjawab soal-soal yang ia temui. R5 menunjukkan perilaku yang menunjukkan adanya proses inkubasi meskipun hanya sesekali yaitu ia mengangkat kakinya sambil menggoyangkan pensilnya dalam proses penyelesaian soal.
- c. Tahap Iluminasi. Subjek R5 sangat terbantu karena aktivitas belajar di rumah sebelumnya. Sehingga ia tidak perlu waktu lama untuk mengenali soal dan kemudian menyelesaikan berbagai jenis soal yang ada. Hasil pekerjaan R5 juga baik dan bahkan sesekali nampak membiarkan temannya untuk melihat hasil pekerjaannya.
- d. Tahap Verifikasi. Subjek R5 melakukan penilaian menyeluruh terhadap pekerjaannya pada saat ini dan yakin bahwa jawabannya akurat. Selama fase ini, tidak ada upaya yang dilakukan untuk menggambarkan solusi alternatif untuk masalah yang perlu diselesaikan.

Subjek yang sedang dibahas Kemampuan kreatif R5 mencakup kapasitas untuk menggambarkan kelancaran, orisinalitas, dan elaborasi dalam konteks pemecahan masalah. Tingkat 2, yang dianggap cukup kreatif, adalah tingkat berpikir kreatif yang dimilikinya.

Hal yang menjadi menarik adalah bahwa 4 dari 5 subyek yang menjadi narasumber dalam penelitian ini menunjukkan perilaku yang unik. Mereka menunjukkan empati mereka kepada teman-temannya yang lain dengan membantu penyelesaian soal, berbagi jawaban, dan bahkan memvalidasi jawaban teman-temannya. Perilaku yang dimaksud ini dinamakan Kolaborasi. Keterampilan kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan individu melalui kolaborasi kelompok, sehingga bagi siswa yang menempuh suatu pendidikan, keterampilan tersebut ibarat sarana untuk memperbaiki keadaannya (Mashud, 2022).

Salah satu aspek yang paling menonjol dan menarik dari hasil penelitian ini adalah kemunculan perilaku kolaborasi yang signifikan di antara sebagian besar subjek. Fenomena ini muncul di tengah observasi terhadap proses berpikir kreatif individu, memberikan perspektif yang lebih luas tentang bagaimana siswa tidak hanya berinteraksi dengan masalah, tetapi juga dengan lingkungan sosial mereka. Empat dari lima subjek—R1, R3, R4, dan R5—secara aktif menunjukkan perilaku kolaboratif, yang manifestasinya beragam: mulai dari membantu teman menyelesaikan soal, berbagi jawaban, hingga memvalidasi pekerjaan teman. Bahkan Subjek R2, meskipun tidak secara aktif membantu, perilakunya yang mencontek justru menggarisbawahi

kebutuhan akan interaksi sosial dan dukungan, meski dalam bentuk yang kurang produktif.

Fenomena kolaborasi ini bukan sekadar anekdot, melainkan cerminan dari pergeseran fundamental dalam tuntutan kompetensi di abad ke-21. Dalam dunia yang semakin kompleks dan saling terhubung, kemampuan untuk bekerja sama, berbagi ide, dan mencapai tujuan bersama telah menjadi sama pentingnya—atau bahkan lebih penting dari pada kecemerlangan individu semata. Organisasi-organisasi global seperti UNESCO dan OECD telah berulang kali menekankan pentingnya keterampilan 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity) sebagai pilar pendidikan modern (Partnership for 21st Century Learning, 2015). Dalam konteks ini, temuan bahwa siswa secara spontan menunjukkan perilaku kolaboratif adalah indikasi positif bahwa benih-benih kompetensi ini telah tertanam.

Definisi kolaborasi yang diungkapkan oleh Mashud (2022) sangat relevan di sini: suatu pola hubungan antarindividu atau organisasi yang bercita-cita untuk saling berbagi, berpartisipasi penuh, dan menyetujui tindakan bersama. Ini melibatkan berbagi informasi, sumber daya, manfaat, dan tanggung jawab dalam pengambilan keputusan kolektif demi mencapai tujuan bersama atau memecahkan masalah. Ini bukan sekadar bekerja berdampingan, melainkan sebuah integrasi upaya yang saling menguntungkan.

Dalam ranah pendidikan, kolaborasi terbukti memiliki dampak positif yang signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar kolaboratif dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki hasil belajar, dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional (Johnson & Johnson, 1999). Ketika siswa berkolaborasi dalam memecahkan masalah, mereka terpapar pada berbagai perspektif dan strategi berpikir, yang dapat memperkaya pemahaman mereka dan memicu ide-ide baru. Misalnya, saat R1 membantu temannya atau R5 membiarkan temannya melihat pekerjaannya, ini menciptakan ekosistem mini di mana pengetahuan dan pemahaman dapat mengalir secara horizontal. R3, yang sering membantu temannya memvalidasi jawaban, juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran, meskipun tingkat kreativitas individunya sendiri "kurang kreatif." Ini menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi tidak selalu berkorelasi langsung dengan tingkat kreativitas individu yang sangat tinggi, namun justru dapat menjadi jembatan bagi individu untuk saling melengkapi.

Lebih jauh, perilaku kolaboratif yang teramati dalam penelitian ini, terutama tindakan saling membantu dan berbagi, secara kuat mengindikasikan adanya dimensi empati dan altruisme pada subjek. Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain, sementara altruisme adalah tindakan tanpa pamrih yang didasari keinginan untuk membantu orang lain. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya fokus pada penyelesaian masalah mereka sendiri, tetapi juga menunjukkan kepedulian terhadap keberhasilan teman-teman mereka. Ini merupakan manifestasi konkret dari "generasi yang mampu memberikan empati bagi kesejahteraan orang di sekitarnya," sebagaimana disimpulkan dalam paparan awal.

Transformasi dari pola pikir kompetitif menjadi kolaboratif dan kontributif adalah inti dari pergeseran menuju masyarakat yang lebih berkelanjutan dan harmonis. Di era globalisasi, tantangan yang dihadapi umat manusia—mulai dari perubahan iklim hingga pandemi—membutuhkan solusi kolektif. Kemampuan untuk berkontribusi demi kebaikan bersama, bahkan dalam skala mikro seperti di ruang kelas, adalah fondasi penting untuk membangun kapasitas ini di masa depan.

Temuan ini memiliki implikasi pedagogis yang penting. Jika kolaborasi adalah kecenderungan alami yang muncul pada siswa, maka sistem pendidikan harus secara proaktif memfasilitasi dan menginkorporasikan praktik kolaboratif dalam kurikulum. Ini bisa berarti: a) Desain Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PBL): PBL secara inheren mendorong kolaborasi karena siswa harus bekerja sama untuk menyelesaikan proyek kompleks yang membutuhkan beragam keterampilan dan perspektif (Thomas, 2000). b) Penekanan pada Kerja Kelompok: Memberikan tugas-tugas yang memang dirancang untuk diselesaikan secara kelompok, di mana setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas. c) Fasilitasi Diskusi dan Debat: Menciptakan ruang aman bagi siswa untuk berbagi ide, mempertahankan argumen, dan belajar dari perbedaan pendapat. d) Pengembangan Keterampilan Komunikasi: Melatih siswa untuk mendengarkan secara aktif, menyampaikan ide dengan jelas, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. e) Peran Guru sebagai Fasilitator: Guru bergeser dari peran sebagai penyampai informasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam proses kolaborasi mereka, membantu mereka mengatasi konflik, dan mendorong refleksi.

Meskipun penelitian ini secara terpisah menganalisis proses berpikir kreatif dan menemukan kolaborasi sebagai temuan menarik, penting untuk mencermati hubungan

antara keduanya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi dapat memperkaya dan memicu kreativitas (Sawyer, 2012). Ketika individu dengan ide-ide berbeda berinteraksi, mereka dapat membangun di atas ide-ide satu sama lain, menguji asumsi, dan mencapai solusi yang lebih inovatif daripada yang bisa mereka hasilkan secara individu. Misalnya, walaupun R3 "kurang kreatif" secara individu, kemampuannya untuk membantu dan memvalidasi jawaban teman bisa jadi merupakan bentuk kolaborasi yang secara tidak langsung mendukung proses kreatif teman-temannya.

Namun, penting juga untuk diakui bahwa kolaborasi tidak selalu menjamin peningkatan kreativitas. Terkadang, kerja kelompok bisa mengarah pada "groupthink" atau dominasi oleh satu atau dua individu. Oleh karena itu, penting untuk merancang kegiatan kolaboratif yang mendorong setiap anggota untuk berkontribusi secara aktif dan merasa aman untuk berbagi ide-ide orisinal.

Kesimpulan

Penelitian ini menganalisis proses berpikir kreatif pada siswa menggunakan kerangka Graham Wallas, mengungkapkan variasi tingkat kreativitas di antara subjek. R1, R4, dan R5 menunjukkan tingkat kreativitas yang cukup baik, didukung oleh persiapan matang dan aktivitas belajar di rumah, yang memungkinkan mereka melewati tahapan berpikir kreatif dengan efektif. Sebaliknya, R3 berada pada tingkat kurang kreatif dengan keterbatasan pada tahap persiapan dan inkubasi, sementara R2 dikategorikan tidak kreatif akibat hambatan signifikan di semua tahapan.

Yang menarik adalah kemunculan kolaborasi pada sebagian besar subjek. Perilaku saling membantu, berbagi jawaban, dan validasi ini mencerminkan dimensi empati dan altruisme yang kuat, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya fokus pada penyelesaian masalah pribadi, tetapi juga peduli terhadap keberhasilan teman-teman mereka. Ini merupakan indikasi positif bahwa pendidikan telah berhasil menumbuhkan benih-benih kompetensi abad ke-21, di mana kolaborasi adalah keterampilan esensial. Meskipun kreativitas individu bervariasi, kemampuan kolaborasi dapat menjadi jembatan untuk saling melengkapi dan mendorong pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan praktik kolaboratif dalam kurikulum untuk menumbuhkan generasi yang tidak hanya cerdas secara individual, tetapi juga mampu berkontribusi secara positif dan berempati dalam masyarakat.

Referensi

- Alimuddin, A., Fauziyyah, F., & ... (2020). Kreativitas dan proses berpikir kreatif siswa field independent dalam pemecahan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan (UNM)*, 4(1).
- Bohm, D. (1998). *On creativity*. NYC: Routledge.
- Fitriani, L. (2022). Pengembangan kreativitas guru serta merangsang kreativitas anak usia dini. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Gregoire, C. (2019). *Understanding the four stages of the creative process*. WeWork. <https://www.wework.com/ideas/professional-development/creativity-culture/understanding-the-four-stages-of-the-creative-process>
- Indriastuti, H. (2021). Proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut Wallas dalam menyelesaikan masalah open ended ditinjau dari gaya belajar dan self-regulated learning. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 5(2).
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Kamaria. (2016). Analisis kesalahan menyelesaikan soal relasi dan fungsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri Buti Merauke. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Kaufman, J. C., & Baer, J. (Eds.). (2005). *Creativity across domains: Faces of the muse*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Mashitoh, N. L. D., ... (2019). *Analisis kemampuan berpikir kreatif berdasarkan teori Wallas pada materi geometri kelas VIII*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 2(1).
- Mashud, M. (2022). *Manajemen kolaborasi: Menuju kehidupan manusia yang lebih baik*.
- Mashud, M. (2022). Model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kecakapan kolaborasi siswa di Indonesia. *Jurnal Jendela Olahraga*, 7(2), 78–94.
- Musfiroh, T. (2003). *Kreativitas anak usia dini dan implikasinya dalam pendidikan*. UNY Press.
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). *P21 framework for 21st century learning*. Battelle for Kids. <https://www.battelleforkids.org/our-work/p21>
- Pritzker, S. R., & Runco, M. A. (1999). *Encyclopedia of creativity*. Academic Press.
- Rahmadani, U. (2018). *Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama (Skripsi)*. Repository IAIN Batusangkar.

- Rudi. (2021). Proses berpikir kreatif model Wallas dalam memecahkan masalah relasi dan fungsi ditinjau dari perspektif gender siswa kelas VIII SMPN 26 Makassar. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 8(1).
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Taher, S. M., & Munastiwi, E. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2).
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Vidya Fakhriyani, D. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Didaktika: Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4(2).
- Wallas, G. (2014). *The art of thought*. Solis Press.
- Wandi, Z. N., ... (2020). Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).