

PERAN BERPIKIR KREATIF DALAM PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DI ERA SOCIETY 5.0

Sa'ida Umi Mukaromah¹⁾, Zuhrotun Najichah²⁾, Ita Ainun Jariyah³⁾

Pendidikan IPA
UIN Sunan Ampel Surabaya

Saidaumi33@gmail.com¹⁾, chaaa4122@gmail.com²⁾, itaainunjariyah@gmail.com³⁾

Abstrak

Berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam pendidikan di Era *Society* 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran penting berfikir kreatif dalam kemajuan pendidikan di Era *Society* 5.0. Pendekatan yang digunakan adalah studi literature dari berbagai sumber termasuk buku, jurnal dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini mengindikasikan peranan berpikir kreatif sangat penting sebagai upaya pengembangan pendidikan di era *society* 5.0. Strategi penelitian ini memanfaatkan berpikir kreatif dengan menggunakan model maupun media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu tantangan di era *society* 5.0 adalah mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara optimal melalui pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif, sehingga mereka dapat mempersiapkan perubahan global yang kompleks.

Abstract

Creative thinking is really needed in education in the Era of Society 5.0. This research aims to identify the important role of creative thinking in educational progress in the Era of Society 5.0. The approach used is a literature study from various sources including books, journals and the results of research that has been carried out. This research indicates that the role of creative thinking is very important as an effort to develop education in the era of society 5.0. This research strategy utilizes creative thinking by using technology-based learning models and media. One of the challenges in the era of society 5.0 is encouraging students to make optimal use of technology through learning that can hone creative thinking skills, so that they can prepare for complex global changes.

Sejarah Artikel

Diterima:12-03-2025

Direview:27-03-2025

Disetujui:30-04-2025

Kata Kunci

Berpikir Kreatif,
Pendidikan, Era
Society 5.0

Article History

Received:12-03-2025

Reviewed:27-03-2025

Published:30-04-2025

Key Words

Creative Thinking,
Education, Society
Era 5.0.

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai sarana utama dalam mentransfer pengetahuan dan mempersiapkan generasi muda menghadapi perubahan global. Pendidikan selalu berperan penting sebagai sarana untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan zaman sesuai dengan perubahan sosial, budaya, dan teknologi (Krayneva et al., 2021). Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Pasal 31 UUD 1945, setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan dan pemerintah berkewajiban untuk menyediakan sistem pendidikan nasional yang dapat diakses oleh semua orang. Setiap orang memiliki kesempatan untuk berperan dalam pendidikan dan meningkatkan kesejahteraan bangsa tanpa adanya batasan (Hasanah & Pamulang, 2022). Pendidikan mencakup segala sesuatu yang dipelajari dan mempengaruhi perkembangan setiap makhluk hidup (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan adalah salah satu elemen krusial dalam pengembangan sumber daya manusia. Kehidupan di dunia terus berubah seiring waktu, mengikuti perkembangan yang terjadi, sehingga sumber daya manusia menjadi kunci dalam menentukan perubahan global (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan tidak terbatas pada pengetahuan teoritis, akan tetapi berfokus pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan (Davey & Harney, 2023).

Keterampilan abad 21 telah menjadi topik utama yang perlu dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan, termasuk didalamnya Keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif merujuk pada Keterampilan individu untuk memperluas pemahaman mereka dan menghasilkan ide-ide baru yang lebih kreatif berdasarkan ide-ide yang ada (Mukaromah et al., 2023). Kreativitas dapat diartikan sebagai proses menciptakan ide-ide baru dengan cara mengubah atau mengadaptasi konsep – konsep yang telah ada (Gafour & Gafour, 2020). Kreatif adalah Keterampilan dalam setiap orang yang mencakup ide-ide konsep yang dapat di ubah untuk membuat hal yang bermanfaat (Agustini et al., 2020). Kreativitas pada anak bisa diasah dengan menyediakan sumber daya yang tepat dan menciptakan lingkungan anak-anak yang menggunakan sumber daya secara bebas (Kalin, 2022). Penelitian Phillippe, Elenora, Marion, Jean dan Roger menyebutkan bahwasannya perkembangan pemikiran kreatif membentuk jaringan yang berkaitan dengan pemikiran kreatif yang akan diperkuat dengan fleksibilitas yang bergantung pada tingkatan saraf (Duval et al., 2023). Seseorang tidak akan maju dalam hidupnya, jika tidak memiliki Keterampilan berpikir kreatif (Mardhiyana & Sejati, 2016).

Keterampilan berpikir kreatif sudah seharusnya diterapkan didalam kurikulum merdeka yang digunakan Indonesia saat ini, dengan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan kreativitas, inovatif dan bakat minat. Akan tetapi, beberapa peserta didik dari tingkat SD hingga SMA masih belum mengasah keterampilan berpikir kreatif di sekolah. Meskipun pada tingkat umurnya sudah mencapai kematangan dan mendapatkan pemikiran yang lebih inovatif. Seiring perkembangan fisik Keterampilan

berpikir kreatif tidak dapat berkembang (Manurung & Marini, 2023), sehingga pendidik perlu memadukan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif agar menjadi individu yang menyeluruh dan mampu berkontribusi positif kepada masyarakat, terutama dalam mengatasi masalah lingkungan dengan mengikuti perubahan global (Lestari & Fitriyah, 2023). Keterampilan berpikir kreatif juga berkontribusi dalam menemukan solusi baru dan inovatif untuk mengatasi tantangan yang kompleks.

Keterampilan berpikir kreatif dapat diasah dengan meminta dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi alternatif (Sarwinda, 2017). Menurut Darwanto, (2019) mengukur berpikir kreatif dapat dilakukan dengan 4 aspek yakni a) Kelancaran (*Fluency*) yakni Keterampilan menghasilkan banyak ide pemikiran, b) Fleksibilitas (*Flexibility*) Keterampilan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang, c) Elaborasi (*Elaboration*) Keterampilan untuk menghasilkan sesuatu yang spesifik, d) Orisinalitas (*Originality*) Keterampilan menggambarkan ke khasan dari setiap respon yang diberikan. Menurut M. Aziz Rizki, Ruslana dan Wiwit Artika memaparkan bahwasannya terdapat dua metode yang digunakan untuk mengukur kreativitas yakni dari sisi holistik yang dilihat dari proses dan yang kedua dari analitik yang dilihat dari sumber dayanya (Rizki et al., 2020). Guna untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan di bidang digital maka guru harus menyiapkan hal tersebut di Era *Society* 5.0 (Nur et al., 2022).

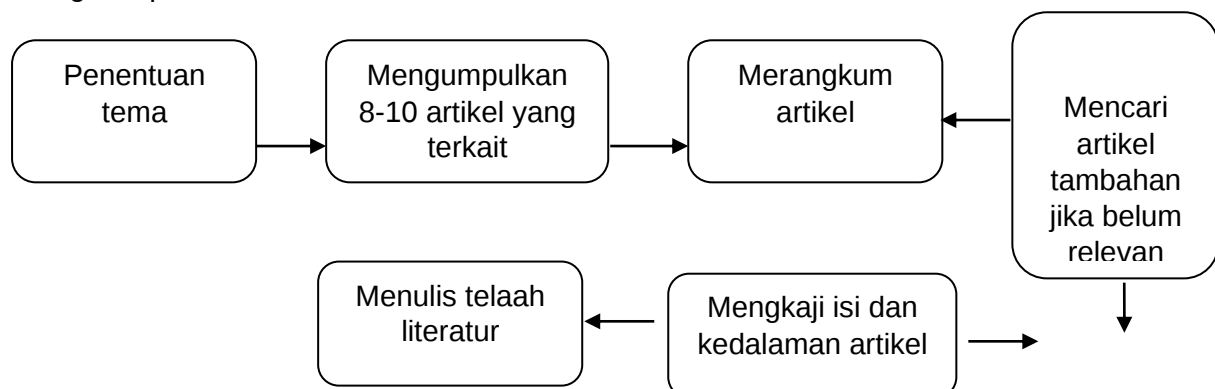
Era *society* 5.0 adalah zaman yang mengutamakan manusia dan didukung oleh teknologi (Rahmawan & Effendi, 2022). Era ini membawa transformasi mendalam, tidak hanya pada teknologi tetapi juga pada cara manusia berinteraksi dengan mesin dan sistem otomatisasi. Pada Era *Society* 5.0 moral dan cara berfikir dapat diubah (Muttaqin et al., 2023). Dalam konteks Era *Society* 5.0, pendidikan dituntut untuk menciptakan individu yang mampu berpikir kreatif dan inovatif, sehingga mampu bersaing dan berkembang di dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis. Era *Society* 5.0 menekankan pentingnya kolaborasi antara manusia dan teknologi untuk menghasilkan dampak yang lebih berorientasi pada kemanusiaan. Di sinilah pentingnya keterampilan berpikir kreatif, karena teknologi tidak lagi dipandang sebagai ancaman bagi pekerjaan manusia, melainkan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan Keterampilan inovasi. Salah satu keterampilan berpikir kreatif menjadi keterampilan kunci dalam pendidikan, terutama di era ini dimana tuntutan untuk menemukan solusi baru dan pendekatan inovatif sangat diperlukan. Kreativitas dalam pendidikan memungkinkan peserta didik untuk lebih fleksibel dalam berpikir dan memecahkan masalah, yang akan membantu mereka beradaptasi dengan cepat di dunia kerja yang terus berubah. Peran guru di era *society* ini dengan mengubah penyedia informasi menjadi penyedia latihan (Alfalah, 2022). Para guru memiliki peran penting dalam membangun sistem pendidikan dengan mempersiapkan generasi masa depan menjadi pemimpin yang tangguh dan kreatif di Era *Society* 5.0 yang dinamis dengan memanfaatkan potensi teknologi dan menggabungkannya dengan pendekatan

pendidikan yang inovatif (Sukmawati et al., 2023). Agar lulusan pendidikan dapat mewujudkan dan mengembangkan diri dengan inovasi melalui pemikiran maupun tingkah laku, maka pada Era *Society* 5.0 menekankan pendidikan moral, budi pekerti serta keteladanan (Larasati & Aslamiah, 2023).

Upaya pengembangan keterampilan berpikir kreatif perlu dilakukan untuk memotivasi peserta didik dalam menghadapi perubahan yang nyata. Selain itu, para pendidik juga dapat mempersiapkan strategi yang akurat dalam proses pembelajaran agar mendorong perubahan pendidikan yang semakin berkembang. Era *society* 5.0 dimana zaman yang mensinergikan antara teknologi dengan kemanusiaan, yang artinya bukan hanya menguasai teknologi akan tetapi turut serta dalam pemanfaatan teknologi tersebut dengan berpikir secara kreatif dan inovatif. Dengan adanya hal tersebut, pendidik dapat mengintegrasikan metode pembelajaran yang berbasis teknologi untuk membekali peserta didik dan memperkuat karakter positif untuk menghadapi zaman yang lebih kompleks (Zaki et al., 2024). Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami signifikansi berpikir kreatif dalam pendidikan di Era *Society* 5.0. Penelitian ini berfokus apada kajian mengenai peranan berpikir kreatif sebagai salah satu pengembangan pendidikan di era *society* 5.0. Selain itu, guru perlu menyadari betapa krusialnya peranan mereka sebagai landasan bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di era *society* 5.0.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode studi literature. Studi literature merujuk pada kumpulan penelitian yang berkaitan dengan teknik pengumpulan data dari sumber-sumber pustaka, atau objek penelitian yang diperoleh melalui informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, tesis dll (Sabella, 2021). Metode *literatur review* ini bertujuan untuk mendeskripsikan, merangkum, dan menganalisis suatu penelitian dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal ilmiah, dan karya ilmiah yang lain yang relevan dengan topik yang diteliti. Proses penulisan *literatur review* melalui beberapa tahapan yang dirangkum pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Tahapan Penulisan Telaah Literatur (Nakano & Muniz, 2018)

Data dikumpulkan melalui sumber dari berbagai jurnal terakreditasi dan bereputasi, baik nasional maupun internasional yang dapat dipertanggungjawabkan. Basis data jurnal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Google Scholar, Scopus, World of Science (WoS), Directory of Open Acces Journal (DOAJ). Pencarian literatur menggunakan kata kunci Berpikir Kreatif dengan memanfaatkan web akademik yang tercantum pada artikel jurnal yang berkaitan. Untuk memastikan relevansi dan kualitas artikel, maka artikel yang dipilih 5-10 tahun terakhir.

Teknik pengumpulan data dalam studi literatur dengan mencari studi pustaka, pengumpulan buku maupun tinjauan pustaka, sedangkan terkait analisis data menggunakan identifikasi celah pengetahuan, pembacaan artikel ilmiah dan mengevaluasi sumber baik dari sisi kelebihan maupun dari sisi kekurangannya. Jika artikel sudah terkumpul maka perlu merangkum informasi yang didapatkan. Apabila literature yang didapatkan kurang, maka perlu adanya penambahan referensi. Selanjutnya dilakukan perbandingan terhadap beberapa artikel. Artikel yang dipilih bukan saja menjadi referensi pendukung, namun artikel yang dipilih juga sebagai dasar untuk mengembangkan argumen dalam merancang model konseptual yang lebih komprehensif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Studi literatur dan analisis data menghasilkan berbagai informasi dari sumber akademik yang relevan serta temuan penelitian yang mendukung. Adapun hasil penelitian yang diperoleh terangkum dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Hasil Beberapa Penelitian

Penulis (Tahun)	Jurnal	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Anik Handayani, Henny Dewi Koeswanti (2021)	Jurnal Basicedu	Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif	Meta-Analisis	Problem Based Learning sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik.

Penulis (Tahun)		Jurnal	Judul		Metode Penelitian	Hasil Penelitian	
Setia Wanggi, Santoso, Tri Lestari (2023)	Lara Didik Ayu	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Etnosains Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 2 Pujut		Kuantitatif	Pengaruh Model Project Based Learning Terintegrasi dapat meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif	
Magdalena Elendiana, Tego Prasetyo (2021)		Jurnal Educatio	Efektivitas Model Pembelajaran NHT dan Model Pembelajaran STAD Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Tematik		Meta Analisis	Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) lebih baik dari Student Team Achievement Division (STAD) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.	
Desty Rochmania, Restian (2022)	Dwi Arina	Jurnal Basicedu	Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berpikir Kreatif Peserta didik Sekolah Dasar		Pre-Eksperimen	Media Animasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif	Video dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif
Silvia Yolanda, I Mahardika, Wicaksono (2021)	Bella Ketut Iwan	JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro	Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Pembelajaran IPA di SMP		Kuantitatif	Menggunakan Media Video Sparkol dapat meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif	
Cici Romayanti, Agus Sundryono, Dewi Handayani (2020)		ALOTROP, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia	Pengembangan E-Modul Berbasis Keterampilan Berfikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker		Penelitian dan Pengembangan	Dengan mengembangkan E-Modul Kimia denagn menggunakan Kvisoft Flipbook Maker dikatakan layak dalam meningkatkan Keterampilan berfikir kreatif.	

Penulis (Tahun)	Jurnal	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Lenny Lenggogeni, Siti Roqoyyah(2021)	Journal of Elementary Education	Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV	Deskriptif Kualitatif	Media video animasi berbantuan scratch melalui model pembelajaran picture and picture dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik
Nabila Aqidatul Aisyah, Ahmad Anis Abdullah, Muhammad Najib Mubarrok, Robiatul Adawiyah, Dyahsih Alin Sholihah (2024)	Mathema Journal	Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Etnomatematika Berbantuan Geogebra terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Matematis	Kuasi Eksperimen	Model Discovery Learning berbasis etnomatematika berbantuan GeoGebra dapat meningkatkan Keterampilan berfikir kreatif
Anif Istiningsih, Mawardi , Herlina Kasih Intan Permata (2019)	EDUKASI : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan	Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Model Pembelajaran Mind Mapping dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif
Annisa Nurul Aflah, Rizki Ananda, Yenni Fitra Surya, Ory Syafari Jamel Sutiyan (2023)	Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar	Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Menggunakan Model Project Based Learning Pada Peserta didik Sekolah Dasar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Terdapat peningkatan terhadap Model Project Based Learning secara klasikal

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif di Era *Society 5.0* dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang memanfaatkan model dan media berbasis teknologi. Pemanfaatan strategi pembelajaran bisa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), model pembelajaran *Project Based Learning*, model pembelajaran NHT, model *Discovery Learning*, model pembelajaran *Mind Mapping*. Sedangkan pemanfaatan teknologi bisa menggunakan Media Belajar Video Animasi, Media Video *Sparkol*, *Kvisoft Flipbook Maker*, Media Video Animasi Berbantuan *Scratch*.

Pembahasan

Pemaparan hasil penelitian perlu diikuti dengan pembahasan untuk menganalisis temuan secara lebih mendalam dan memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai keterampilan berpikir kreatif.

1. Konsep Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan yang sangat penting di abad 21, karena berkontribusi besar dalam menyelesaikan masalah dan menciptakan inovasi (Adeoye & Jimoh, 2023). Pemikiran kreatif sangat penting untuk mengembangkan individu yang mandiri dan inovatif. Melalui Keterampilan berpikir kreatif dapat menumbuhkan bakat berkualitas tinggi di masyarakat, dimana kreativitas semakin dihargai. Pemikiran kreatif bersifat independen, inovatif, dan penting untuk menumbuhkan bakat berkualitas tinggi (Xiong, 2024). Berpikir kreatif melibatkan menganalisis informasi secara objektif, mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi, dan mengeksplorasi alternatif di luar pengalaman pribadi. Hal ini sangat krusial untuk proses pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah, yang berasal dari Keterampilan penilaian diri ego (Djebbar, 2024). Individu yang memiliki Keterampilan berpikir kreatif dapat menciptakan solusi atau gagasan baru yang relevan dengan kebutuhan atau keadaan tertentu. Tidak hanya mengandalkan ide yang abstrak atau imajinatif, Keterampilan berpikir kreatif juga berfokus pada realitas, yakni bagaimana ide tersebut dapat diterapkan dengan efektif untuk memperoleh hasil atau informasi yang lebih baik. Kreativitas seperti ini penting di berbagai bidang kehidupan, dari pekerjaan hingga kehidupan sehari-hari, karena mendorong seseorang untuk tidak hanya mengulangi cara-cara lama, tetapi juga menemukan pendekatan yang lebih baik dan relevan dengan tantangan yang dihadapi (Susanti et al., 2022).

Hubungan berpikir kreatif sangat erat kaitannya dalam pengetahuan salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial. Pada proses pembelajaran berpikir kreatif dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui proses kognitif dan afektif. Hal ini sangat diperlukan oleh peserta didik agar selalu untuk membiasakan diri menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan kreativitasnya (Suratno, 2022). Mata pelajaran IPA memiliki hubungan yang erat dengan berpikir kreatif karena dapat memecahkan masalah yang kompleks. Melalui pengembangan keterampilan berpikir kreatif, peserta didik dibekali untuk melakukan penemuan ilmiah, menciptakan inovasi teknologi, dan mengambil keputusan yang efektif dalam menghadapi masalah di kehidupan nyata. Selain itu, kurangnya keterampilan berpikir kreatif dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Harefa et al., 2020).

Berpikir kreatif memiliki hubungan yang erat dengan matematika dalam pembelajaran. Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir mereka dengan cara yang terstruktur, logis, kritis, kreatif, dan koheren. Kreativitas dalam matematika didefinisikan

sebagai proses menemukan solusi yang orisinal atau baru untuk masalah yang diberikan, serta menghasilkan masalah dan perspektif baru terhadap masalah yang ada (Mulia & Rahayu, 2023). Pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menggunakan berbagai strategi dalam memecahkan masalah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Sappaile et al., 2023). Implikasi pembelajaran terkait erat dengan pemikiran kreatif melalui pengembangan kebiasaan, pengenalan kecerdasan ganda, dan pembentukan pola pembelajaran yang efektif. Dengan berfokus pada aspek-aspek ini, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik yang memupuk kreativitas (Destiyanti & Setiana, 2020).

Menurut Torrance indikator utama berpikir kreatif meliputi kelancaran (*fluency*), menunjukkan Keterampilan untuk menghasilkan sejumlah besar atau ide tanggapan dari suatu permasalahan fleksibilitas; (*flexibility*), merujuk pada kapasitas untuk menghasilkan beragam ide atau pendekatan berbagai bidang; orisinalitas (*originality*), berupa keunikan ide yang dihasilkan oleh seseorang; dan elaborasi (*elaboration*) melibatkan penambahan detail pada suatu ide yang telah diberikan (Wallach & Torrance, 1968). Komponen-komponen ini penting untuk mengevaluasi Keterampilan individu untuk menghasilkan ide dan solusi.

2. Strategi Mengembangkan Berpikir Kreatif di Era *Society* 5.0

Strategi berasal dari kata Yunani "*Strategos*", kata Yunani ini berarti metode yang digunakan untuk mencapai tujuan (Fahim, 2020). Tentu dalam mengembangkan berfikir kreatif perlu adanya strategi yang harus diterapkan di Era *Society* 5.0. Menurut penelitian yang dilakukan Triwahyuni Wardhany dan Abdul Muhid terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat mendukung berpikir kreatif diantaranya yakni *Research Based Learning*, *Authentic Learning*, *Project Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Contextual Learning*, *Problem Posing Learning*, *Model STEM-E*, *Critical Creative Thinking*, *Model Scientific*, *Discovery Learning*, *Creative Problem Solving* (Wardhany & Muhid, 2024). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan cara yang tepat untuk berpikir kreatif saat pembelajaran (Supiadi et al., 2023).

3. Tantangan Dan Solusi Dalam Menerapkan Berpikir Kreatif di Era *Society* 5.0

Di era *Society* 5.0, penerapan berpikir kreatif menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan sosial yang dinamis. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan keterampilan digital, di mana tidak semua individu memiliki akses atau keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam menciptakan solusi kreatif (Jackman et al., 2021). Tantangan yang dihadapi pendidik dalam penerapan kurikulum merdeka yang memadukan teknologi di era *Society* 5.0 cukup kompleks. Guru harus menguasai beragam teknologi modern, seperti IoT, AI, Big Data, dan robotika, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, peningkatan kompetensi guru menjadi hal yang krusial dalam menghadapi

peralihan dari revolusi industri 4.0 ke Society 5.0, agar dapat menghasilkan pendidikan berkualitas di Indonesia (Astini, 2022).

Seiring kemajuan teknologi terdapat beberapa tantangan yang berhubungan dengan karakter bangsa dan dibentuk sejak dini. Oleh karena itu, pihak yang bertanggung jawab, para pengajar, pembelajar, serta dinas pendidikan dan Kemendikbud diharapkan untuk melibatkan Keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup penerapan konsep taksonomi Bloom melalui pendekatan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Tantangan dalam pendidikan pada era society 5.0 lebih berat dibandingkan era sebelumnya (Mahfuddin et al., 2023). Permasalahan yang sering dihadapi oleh peserta didik adalah kurangnya disiplin dalam menyelesaikan tugas, yang berdampak pada sikap mereka terhadap tanggung jawab mereka sendiri. Kreativitas peserta didik masih terbatas dan belum optimal, sehingga mereka tidak dapat mencapai potensi diri mereka (Primayonita et al., 2020). Dengan adanya hal tersebut, guru perlu memadukan suatu pembelajaran yang menyenangkan untuk menerapkan berpikir kreatif peserta didik. Akan tetapi, guru sendiri juga perlu meningkatkan keterampilan digital mereka, mengadopsi kerangka pedagogis yang inovatif, dan memanfaatkan teknologi canggih untuk menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan diantara peserta didik (DeWitt & Alias, 2023).

Melalui model pembelajaran yang inovatif, keterampilan peserta didik dapat ditingkatkan karena melibatkan mereka dalam mengerjakan suatu proyek dan menyelesaikan permasalahan (Limbong et al., 2024). Model pembelajaran PBL merupakan salah satu model yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini terbukti efektif dapat dilihat dari data yang menunjukkan peningkatan nilai keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam kelas yang menerapkan model PBL secara konsisten. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa PBL berhasil merangsang kreativitas peserta didik dengan melibatkan mereka dalam pemecahan masalah yang nyata dan kompleks (Simangunsong, 2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan, termasuk penerapan *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), sangat berpengaruh dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi era *Society* 5.0, dimana keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan. Dengan teknologi AR dan VR, peserta didik dapat mempelajari konsep sains dan teknologi secara mendalam dan interaktif, sehingga mendorong mereka untuk mengembangkan Keterampilan *problem-solving* dan inovasi (Ferdiansyah et al., 2023). Dengan adanya penggabungan pembelajaran berbasis media, menekankan HOTS, menciptakan lingkungan interaktif, mempromosikan kolaborasi, dan memfasilitasi pengajaran yang efektif, pendidik dapat secara signifikan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peran berpikir kreatif sangat krusial dalam pengembangan pendidikan di era *society* 5.0. Sebagai pendidik, guru perlu menerapkan strategi dalam meingkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran seperti video animasi, media video *sparkol*, *kvisoft flipbook maker*, media video animasi berbantuan *scratch*. Beberapa model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif seperti *Problem Based Learning* (PBL), model pembelajaran *Project Based Learning*, model pembelajaran NHT, model *Discovery Learning*, model pembelajaran *Mind Mapping* efektif untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan berpikir kreatif. Tantangan di era *society* 5.0 adalah memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara optimla melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif, sehingga mereka dapat siap menghadapi perubahan global yang kompleks.

Saran

Peran berpikir kreatif dalam pendidikan di era 5.0 ini tidak hanya terbatas pada pengembangan metode pengajaran baru, tetapi juga mendukung penyusunan kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan zaman, mendorong inovasi dalam proses belajar-mengajar, serta membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi dan *problem solving* yang diperlukan untuk menghadapi perubahan teknologi dan sosial. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya bisa dilakukan dengan mengaitkan keterampilan abad 21 yang lainnya untuk mengembangkan pendidikan di era *society* 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., & Jimoh, H. A. (2023). Problem-Solving Skills Among 21st-Century Learners Toward Creativity and Innovation Ideas. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 6(1), 52–58. <https://doi.org/10.23887/tscj.v6i1.62708>.
- Agustini, R., Nopriani Lubis, J., & Pelangi, H. (2020). Profil Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Memecahkan Masalah Mawaris Tipe Investigasi Matematika Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 8(02), 227–240. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v8i02.2767>
- Alfalah, R. (2022). Menjadi guru di era *society* 5.0 : Tantangan dan Peluang. *Open Society Foundations (OSF)*. <https://osf.io/4h38b/>
- Astini, N. K. S. (2022). Tantangan Implementasi Merdeka Belajar pada Era New Normal Covid-19 dan Era *Society* 5.0. *Jurnal Lampuhyang*, 13(1), 164–180.
- Darwanto. (2019). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Pengertian dan Indikatornya)*. 1–17.
- Davey, S., & Harney, B. (2023). Higher Education and Skills for the Future(s) of Work. *Palgrave Studies in Digital Business and Enabling Technologies, Part F1215*, 111–125. https://doi.org/10.1007/978-3-031-31494-0_8

- Destiyanti, I. C., & Setiana. (2020). *Habituation Behavior to Enhance Student Learning*. 410(Imcete 2019), 296–299. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200303.072>
- DeWitt, D., & Alias, N. (2023). Creative Digital Pedagogies for Student Engagement. In *Digitalization and Development* (pp. 112–132). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003367093-7>
- Djebbar, C. (2024). *Creative Thinking development from a Psychoanalytic Perspective*. 16(02), 219–229. <https://doi.org/10.48047/INTJECSE/V16I2.24>
- Duval, P. E., Fornari, E., Décaillet, M., Ledoux, J. B., Beaty, R. E., & Denervaud, S. (2023). Creative Thinking and Brain Network Development in Schoolchildren. *Developmental Science*, 26(6), 1–12. <https://doi.org/10.1111/desc.13389>
- Ferdiansyah, E. A., Septyaningrum, A. N., Sari, D. A. M., & Wijayanti, M. D. (2023). Improved Capabilities Think Critically and Creatively in Learning Natural Science with Media Base HOTS in The Era Society 5.0. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82329>
- Gafour, O. W. A., & Gafour, W. A. S. (2020). Creative Thinking skills – A Review article. *Journal of Education and E-Learning*, May 2020.
- Harefa, D., Telaumbanua, T., Sarumaha, M., Ndururu, K., & Ndururu, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.35724/musipe.v3i1.2875>
- Hasanah, I. R., & Pamulang, U. (2022). *Pelaksanaan Hak dan Kewajiban Warga Negara Indonesia di dalam Bidang Pendidikan Tinjauan dari Pasal 31 Undang-Undang Dasar Tahun 1945*. 5(1), 77–84.
- Jackman, J. A., Gentile, D. A., Cho, N. J., & Park, Y. (2021). Addressing the Digital Skills Gap for Future Education. *Nature Human Behaviour*, 5(5), 542–545. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01074-z>
- Kalin, B. (2022). Contribution of Digital Storytelling to Creative Thinking Skills. *Turkish Journal of Education*, 11(2), 126–142.
- Krayneva, R., Rudenko, A., & Motylev, R. (2021). Role of Education in Implementing the Sustainable Development Strategy. *E3S Web of Conferences*, 250. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202125007008>
- Larasati, N., & Aslamiah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Muatan IPA Menggunakan Model Pembelajaran BARITO di Kelas V SDN 3 Landasan Ulin Barat. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 113–127. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index>
- Lestari, N. A., & Fitriyah, H. (2023). Profile of Students' Creative Thinking in Integrated Physics Learning in Environmental Education. *Edusains*, 15(1), 74–85. <https://doi.org/10.15408/es.v15i1.29860>
- Limbong, E. E. S., Pasaribu, S. D., Tampubolon, Y. B. S., & Lubis, R. H. (2024). The Relevance of The Independent Learning Curriculum to the 21st Century Learning Model in Development of Society Era 5.0. *EDUCTUM: Journal Research*, 3(3), 100–106. <https://doi.org/10.56495/ejr.v3i3.606>

- Mahfuddin, I., Mubarak, A., Rahayu, P., Pratiwi, I., Jauhari, Z. A., & Khusnul, A. (2023). Pengembangan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran PAI dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Islam Menuju Society 5.0. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.59525/ijois.v4i1.194>
- Manurung, A., & Marini, A. (2023). Implementasi Pengelolaan Pendidikan Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 562–574. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5223>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Mukaromah, L., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sekaryanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Lingkaran Berbantu Video Animasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 46–52. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.156>
- Mulia, T. C., & Rahayu, W. (2023). Creative Thinking in Mathematics. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 213. <https://doi.org/10.31000/prima.v7i2.8528>
- Muttaqin, I., Usanto, & Noviani, D. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter: Tantangan dalam Mewujudkan Generasi Emas di era 5.0. *As-Shuffah: Journal of Islamic Studies*, 11(1), 11–17.
- Nakano, D., & Muniz, J. (2018). *Writing the Literature Review for Empirical Papers*. Production, 28.
- Nur, S. A., Mahya2, A. F. P., & Santoso3, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- Primayonita, N. K. K., Agustiana, I. G. A. T., & Jayanta, I. N. L. (2020). Model Creativity Learning Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26551>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Rahmawan, A. Z., & Effendi, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.51878/strategi.v2i1.861>
- Rizki, M. A., Ruslana, R., & Artika, W. (2020). Potensi Kreatif dan Pengukurannya dari Perspektif Psikologi. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 6(2). <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v6i2.1131>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sappaile, B. I., Marito, W., Satyaninrum, I. R., Kurniawati, H., Wang, Y., & Zou, G. (2023). Use of Problem-Based Learning Strategies in Improving Problem Solving Skills. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(2), 76–86. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i2.456>

- Sarwinda, W. (2017). *Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa melalui Strategi Reciporal Teaching pada Pembelajaran Biologi SMA*. 1–5.
- Simangunsong, A. D. (2023). Implementation of The Problem Based Learning (PBL) Learning Model To Improve Skills Creative Thinking of Students on The Material Coligative Properties of Solutions. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 483–494. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.396>
- Sukmawati, A., Zayyina, G., Mozamb, A., & Zulfa, I. D. (2023). Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Era Society 5 . 0. *HIJRI (Jurnal Mnajemen Kependidikan Dan Keislaman)*, 12, 92–100. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri/article/view/16858/7103>
- Supiadi, E., Sulisty, L., Rahmani, S. F., Riztya, R., & Gunawan, H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 5(3), 9494–9505. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1764>
- Suratno, S. (2022). Model Creative Thinking Sebagai Inovasi Pembelajaranilmu Pengetahuan Sosialdi Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 294–298. <https://www.neliti.com/publications/562563/model-creative-thinking-sebagai-inovasi-pembelajaranilmu-pengetahuan-sosialdi-se>
- Susanti, W., Saleh, L., & Dkk. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif* (H. Ningrum (ed.)). [http://repository.usahid.ac.id/2708/1/Buku - Pemikiran Kritis dan Kreatif - Tatan_Sukwika.pdf](http://repository.usahid.ac.id/2708/1/Buku_-_Pemikiran_Kritis_dan_Kreatif_-_Tatan_Sukwika.pdf)
- Wallach, M. A., & Torrance, E. P. (1968). Torrance Tests of Creative Thinking: Norms -- Technical Manual. *American Educational Research Journal*, 5(2), 272. <https://doi.org/10.2307/1161826>
- Wardhany, T., & Muhid, A. (2024). *Ketrampilan Berpikir Kreatif: Suatu Kajian Literatur Sistematis*. 2(3).
- Xiong, Y. (2024). *The Construction of Dewey ' s Pragmatism and Creative Thinking in College Aesthetic Education*. 6(7), 230–235.
- Zaki, A., Hidayat, T. N., Furqan, M. H., Winarty, A., Pancasila, P., Keguruan, F., Abulyatama, U., Besar, A., & Aceh, B. (2024). *Peran Guru dalam Penguatan Karakter Siswa di Era Society 5.0 (Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran)*. 8848(2), 1107–1118.