

CEK_PLAGIASI_NURRISKA.docx

by

Submission date: 03-Aug-2023 09:25PM (UTC-0700)

Submission ID: 2141127055

File name: CEK_PLAGIASI_NURRISKA.docx (168.69K)

Word count: 4659

Character count: 29435



Analysis Of Students' Creative Thinking Ability In Market Day Activities In Elementary Schools [Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Kegiatan Market Day Di Sekolah Dasar]

Nurriska Tieto Oktaviani¹⁾, Supriyadi^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: supriyadi@umsida.ac.id

Abstract. The purpose of this study was to determine the analysis of creative thinking abilities of elementary school students. This approach is qualitative with a case study type. Respondents in this study were grade VI students at SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Based on the results of the study it was concluded that analyzing students' creative thinking abilities on market day in elementary schools had a positive effect on students being more courageous in conveying ideas, solving problems, and providing solutions. However, there are still some students who have not fulfilled their achievements. This can be seen from the research results which show that there are still some students who do not meet the indicators of creative thinking skills.

Keywords – Creative Thinking Ability, Market Day

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Pendekatan ini bersifat kualitatif dengan jenis studi kasus. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada market day di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap siswa lebih berani dalam menyampaikan ide, memecahkan masalah, dan memberikan solusi. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi prestasinya. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa masih dapat beberapa siswa yang belum memenuhi indikator keterampilan berpikir kreatif.

Kata Kunci – Kemampuan Berpikir Kreatif, Market Day

I. PENDAHULUAN

Peserta didik Sekolah Dasar harus mempunyai ide-ide kreatif serta inovatif terkait dengan pengetahuan. Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 perihal sistem pendidikan nasional menetapkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk membuat potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan yg Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara demokrasi yang bertanggung jawab. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pembelajaran. Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan untuk menghasilkan ide atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah. Pemikiran kreatif peserta didik bisa diciptakan dengan melatih mereka, membiasakan mereka sejak kecil untuk eksplorasi, inovasi serta pemecahan masalah [1].

Keterampilan berpikir kreatif siswa wajib dikembangkan secara berkesinambungan agar siswa dapat berpikir secara optimal dalam memecahkan masalah yang ada sehingga bisa mengambil keputusan yang tepat. Berpikir kreatif artinya kebiasaan pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, menyampaikan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka perspektif yang menakutkan serta menyebarkan ide-ide yang tidak terduga[2]. Keterampilan berpikir kreatif bisa dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif. untuk memicu kegiatan kreatif, diharapkan suatu metode yang dapat mendorong atau menonjolkan kreativitas peserta didik.

Dengan kemampuan berpikir kreatif diharapkan peserta didik bisa mengembangkan diri dalam mengambil keputusan dari sudut pandang yang tidak sama untuk menyelesaikan masalah, karena berpikir kreatif merupakan kunci pengembangan diri, sehingga setiap peserta didik dibutuhkan mempunyai tingkat kreativitas yang baik dalam berpikir. Kebutuhan berpikir kreatif tidak terbatas pada masalah yang kompleks seperti yang dipikirkan sebagian orang, tetapi juga merupakan kebutuhan dasar dalam kehidupan sehari-hari.

¹ Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang bisa membuat atau mengembangkan sesuatu yang baru menggunakan istilah lain sesuatu yang berbeda dari ide-ide yang sudah didapatkan oleh kebanyakan orang [3]. Keterampilan berpikir kreatif dapat membantu peserta didik menguasai pembelajaran serta mereka dapat menciptakan atau menemukan cara baru untuk memecahkan masalah yang terdapat. dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari yang lain, memecahkan duduk perkara, membuat solusi serta menyusun rencana inovatif menggunakan melihat masalah yang kemungkinan akan ada dan cara mengatasinya supaya mereka dilaksanakan dengan hati-hati.

Berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dilatih menggunakan memperhatikan intuisi, mengaktifkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka perspektif yang menakjubkan, serta memunculkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif melibatkan rasa ingin tahu serta mengajukan pertanyaan, mendorong siswa buat berpikir serta mencermati persoalan yang sudah dipilih untuk didiskusikan terkait menggunakan materi yang sedang dibahas. Berpikir kreatif ialah kemampuan pada menyelesaikan dan menerima banyak keadaan yang mungkin pemecahan suatu masalah yang menekankan pentingnya artinya pandangan yang tidak sama. Semakin banyak kemungkinan tanggapan yang mampu diberikan terhadap suatu duduk perkara semakin kreatif seorang [4]. Dengan kemampuan berpikir kreatif diharapkan siswa mampu mengembangkan diri dalam mengambil keputusan terhadap masalah, karena berpikir kreatif merupakan kunci pengembangan diri, sehingga setiap siswa diharapkan memiliki tingkat berpikir kreatif yang baik.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* bisa tercipta jika siswa berani dan berkeinginan mencoba untuk mencari ide apa yang akan diproduksi, bagaimana promosi yang baik, benar, dan tentunya menarik, dan bagaimana cara agar memperoleh keuntungan dari produk yang dipasarkan. Penguatan dalam kegiatan *market day* sendiri jika hanya sebatas ide bisa terbentuk tapi secara praktik langsung, penguatan akan terjadi, kreativitas dalam ide pemasaran, promosi, penyajian produk, dan penghitungan keuntungan membuat siswa nantinya dapat berpikir kreatif itu menyenangkan dan menguntungkan, sehingga akan muncul ide-ide lagi yang lebih unik dan jauh lebih baik.

Market day dilakukan untuk melatih kewirausahaan, mempelajari dunia kewirausahaan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menciptakan produk yang unik. Tujuan dari *market day* ini adalah untuk mendidik dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Dengan melalui kegiatan *market day*, siswa mendapatkan implementasi untuk mendorong kewirausahaan. Terlihat dari kemampuan siswa berpikir logis selama kegiatan berlangsung [5]. Dalam kemampuan berpikir kreatif pada kegiatan *market day* bisa tercipta jika siswa berani dan berkeinginan mencoba untuk mencari ide apa yang akan diproduksi, bagaimana promosi yang baik, benar, dan tentunya menarik, dan bagaimana cara agar memperoleh keuntungan dari produk yang dipasarkan.

Market day merupakan model pendidikan yang sangat efektif untuk menanamkan keterampilan berwirausaha, bahwa *market day* (bazaar) mampu membangun kewirausahaan siswa [6]. Kegiatan ini diharapkan dapat menanamkan semangat baru pada siswa untuk melakukan sesuatu sesuai dengan lingkungannya. *Market day* ini dilakukan oleh peserta didik mulai dari proses produksi, distribusi serta konsumsi. kegiatan ini diawali dengan pemberian tugas dan tanggung jawab kepada peserta didik buat menghasilkan kerajinan tangan atau barang menggunakan menerapkan prinsip kewirausahaan. kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok.

Penguatan dalam kegiatan *market day* sendiri jika hanya sebatas ide bisa terbentuk tapi secara praktik langsung, penguatan akan terjadi, kemampuan berpikir kreatif dalam ide pemasaran, promosi, penyajian produk, dan penghitungan keuntungan membuat siswa nantinya dapat berpikir kreatif itu menyenangkan dan menguntungkan, sehingga akan muncul ide-ide lagi yang lebih unik dan jauh lebih baik. Kegiatan *market day* ini nilai menerapkan nilai disiplin, tanggung jawab, amanah, bekerja sama, kreatif, tanpa menerapkan hal tersebut kegiatan *market day* tidak akan berjalan.

Market day merupakan kegiatan pendidikan yang mencakup materi kewirausahaan, dimana anak diajarkan untuk memasarkan produk kepada teman, guru, atau bahkan orang asing [7]. Pengalaman pendidikan yang sangat kaya dalam kegiatan *market day* memberikan pengetahuan baru dan menumbuhkan berbagai sikap mental dan kepribadian yang bermanfaat bagi masa depan anak. Selain itu, kegiatan konkrit, *learning by doing*, dan fun dapat meningkatkan minat anak di bidang ekonomi, serta menumbuhkan minat dunia wirausaha yang kedepannya juga akan berdampak pada tingkat perekonomian negara, menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan taraf hidup. Hidup setiap orang [8].

² Terdapat pembaruan dalam penelitian ini yakni peneliti menggunakan variabel baru berupa analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day*, penelitian ini lebih menspesifikkan pada kemampuan berpikir kreatif yang diterapkan oleh guru, sedangkan dalam penelitian sebelumnya, menjelaskan meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam kecerdasan interpersonal. Tidak hanya efektif, dalam kegiatan

market day, proses pembelajaran ini dapat melatih atau mengasah kreativitas siswa, melatih kerjasama antar siswa, melatih public speaking atau berbicara ditempat umum, dan siswa dapat memahami kegiatan wirausaha yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kendala yang akan muncul dalam melaksanakan kegiatan *market day* adalah persiapan yang cukup lama, kurangnya dukungan dari orang tua yang kurang maksimal (kurang aktif), dan tidak semua siswa mau berpartisipasi

Pada kegiatan *market day* ini nilai menerapkan nilai disiplin, tanggung jawab, amanah, bekerja sama, berpikir kreatif, tanpa menerapkan hal tersebut kegiatan *market day* tidak akan berjalan[9]. Misalnya, sebelum melakukan kegiatan *market day*, siswa dianjurkan untuk menggambar desain kemasan yang unik dan menarik, membuat poster yang sederhana namun menarik untuk mempromosikan produk yang dijual, dan cara melakukan promosi tergantung kreativitas dari siswa sendiri. Setiap siswa pasti memiliki cara yang berbeda untuk berpromosi, karena cara untuk promosi tergantung dari kreativitas masing-masing siswa. Kegiatan *market day* dapat dilakukan secara individu maupun kelompok sesuai dengan minat dan produk yang akan dihasilkan siswa.

Guru juga merasakan tanggung jawab, kreativitas dan kemandirian siswa terhadap pekerjaan rumah yang harus diselesaikan siswa. Siswa juga merasa semakin menikmati kebiasaan berjualan dengan hilangnya rasa malu, takut, dan gugup saat berjualan, sehingga merasa ketagihan berjualan lagi. Sedangkan siswa yang berjualan terkadang ingin berjualan secara rutin karena menikmati cita rasa berjualan, namun hal ini terkadang terkendala dengan kurangnya dukungan dari orang tua sehingga siswa tidak dapat menyiapkan barangnya sendiri. Hal ini mungkin dikarenakan kesibukan orang tua yang tidak bisa ditinggalkan. Guru dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran agar siswa memperoleh kesempatan yang seluas-luasnya untuk menentukan topik dan kegiatan pembelajaran, terutama dalam memecahkan masalah pembelajaran yang diketahui siswa dan berpartisipasi dalam mengevaluasi pembelajaran atau hasil kerja yang guru berikan kepada siswa (intangibles) yang menunjukkan hasil belajar yang diharapkan [10].

Menurut S. Sugianti, dkk menyatakan bahwa yang akan terjadi penanaman nilai-nilai kewirausahaan di anak usia dini melalui contoh *market day* membentuk 6 aspek diantaranya peserta didik memiliki kemampuan intelektual melalui aktivitas *market day*, mempunyai sikap percaya diri, kerjasama serta nilai-nilai religius, jiwa kepemimpinan, keberanian mengambil resiko, kemandirian, tanggung jawab, mempunyai pola pikir yang solid serta kreatif dalam aktivitas *market day*.

Menurut Dewi, dkk menyatakan bahwa peserta didik bisa tampil berani dan percaya diri dalam menyampaikan ide dan melakukan promosi dengan menggunakan slogan, serta ada kreasi produk menggunakan rasa, bentuk serta kemasan yang menarik. peserta didik bisa menghasilkan produk sesuai standar bersih menggunakan harga terjangkau. Produk yang dihasilkan memiliki rasa yang lezat. Siswa mampu memberikan layanan pelanggan yang ramah. Peningkatan mutu perlu dilakukan menggunakan melibatkan kerjasama yang lebih intens baik dari pihak sekolah juga orang tua, sehingga peserta didik bisa tumbuh serta berkembang ke arah yang lebih baik.

Dalam pembelajaran, guru juga merasakan tanggung jawab, kreativitas dan kemandirian siswa terhadap pekerjaan rumah yang harus diselesaikan siswa. Siswa juga merasa semakin menikmati kebiasaan berjualan dengan hilangnya rasa malu, takut, dan gugup saat berjualan, sehingga merasa ketagihan berjualan lagi. Sedangkan siswa yang berjualan terkadang ingin berjualan secara rutin karena menikmati cita rasa berjualan, namun hal ini terkadang terkendala dengan kurangnya dukungan dari orang tua sehingga siswa tidak dapat menyiapkan barangnya sendiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *Market Day* di SDN Kalisampurno 1 dan menumbuh kembangkan jiwa entrepreneurship, aktivitas *Market day* yang dilaksanakan di sekolah sekaligus pula bisa dijadikan sarana untuk penguatan karakter peserta didik seperti rasa percaya diri, mampu berkomunikasi serta dapat melatih kecerdasan bisnis siswa.

3 II. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang dideskripsikan dengan memakai metode studi masalah. Objek pada penelitian ini di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin Sidoarjo. pada proses pengumpulan data peneliti memakai teknik observasi yang dimana peneliti menemukan bahwa pada Sekolah Dasar tersebut kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VI yang cukup baik pada aktivitas *market day*. Selain itu peneliti melakukan wawancara kepada guru wali kelas untuk mengetahui lebih dalam kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan tersebut. Data yang diperoleh peneliti di analisis bertujuan untuk menemukan informasi dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya dan menggabungkannya dengan cara yang mudah dipahami dan temuannya dapat dibagikan kepada orang lain[13].

Oleh karena itu, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menggambarkan fakta-fakta yang benar atau sebenarnya berdasarkan metode pengumpulan analisis yang relevan dan mengungkap kondisi sosial tertentu.

Struktur dan realitas sosial, serta kedekatan antara peneliti dan subjek penelitian, adalah topik lain, khususnya penelitian kualitatif.

Jenis penelitian deskriptif menggambarkan kondisi sosial secara umum kondisi tertentu atau persyaratan agama jika diterapkan di bidang agama. Peneliti mengamati sesuatu dan kemudian menjelaskan pengamatannya. Pendekatan deskriptif dipilih dalam penelitian ini karena bertujuan untuk menjelaskan suatu masalah yang berkaitan dengan penelitian yang relevan[14].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Kemampuan berpikir kreatif siswa akan dilihat berdasarkan 4 indikator kemampuan berpikir kreatif menurut (Munandar,2012) [15] , meliputi : (1) Berpikir Lancar, (2) Berpikir Luwes, (3) Berpikir Orisinil, (4) Berpikir Rinci. Keempat indikator tersebut bisa diuraikan sebagai berikut.

1. Berpikir Lancar (Ketercapaian siswa dapat menemukan ide-ide jawaban untuk menyelesaikan masalah)

"Ketika diawal proses kegiatan market mereka masih bingung apa yang harus mereka lakukan. Akhirnya kita sebagai guru melakukan pembinaan ketika pembelajaran project terkait cara menjual, menarik minat pembeli, harga jual beli dan modal, startegi penjualan agar laku terjual. Dari situ anak anak belajar memahami dan mempraktekkan dalam kegiatan market day di sekolah. Dan secara tidak langsung dipengalaman pertama market day, mereka dan guru akan mengevaluasi kegiatan market day. mereka mempunyai gambaran apa yang harus mereka lakukan selanjutnya"

Kutipan di atas adalah jawaban dari ibu BN. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan *market day* terlihat bahwa kemampuan berpikir siswa mengalami perubahan sebelumnya. Maksud dari perubahan disini berawal dari siswa yang kebingungan dalam berpikir kreatif dengan adanya pembinaan dari guru kini kemampuan berpikir kreatif siswa sudah tercapai. Kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan *market day* sangat diperlukan karena siswa harus memikirkan barang apa yang harus mereka jual, bagaimana mereka membuat promosi agar pembeli tertarik membeli barang yang siswa jual.

Ide mereka untuk menjual makanan yang mereka jual juga sudah bisa terlihat kemampuan berpikir kreatif dan inovasi-inovasi siswa bermacam- macam. Hal ini pula perlu diimbangi dengan kerjasama menggunakan orang tua, karena Jika anak sudah memiliki ide yang bagus, akan tetapi orang tua tak bisa memfasilitasi anak tadi, akan sulit untuk bisa mencapai jiwa kewirausahaan anak[16].

Berpikir lancar dalam kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan *market day*, lancar dalam berpikir kreatif agar pembeli tertarik, harga jual serta modal, strategi penjualan agar laku terjual. Dari hal tersebut siswa berpikir kreatif untuk memahami dan praktek secara langsung pada saat kegiatan *market day* berlangsung.

2. Berpikir Luwes (Ketercapaian siswa dapat memberikan solusi)

"siswa akan berpikir kreatif agar produknya menarik dan berbeda apabila terdapat produk yang sama dengan pesaing."

Cara siswa melihatkan kemampuan berpikir kreatif dalam berpikir luwes adalah dengan berpikir kreatif agar produknya menarik dan berbeda dari kelompok yang lain. Dengan berpromosi, membuat brosur dan membuat poster agar pembeli tahu menu apa saja yang akan dijual. Penjual sangat berhati-hati dengan uang yang diberikan kepada pembeli, dan dia akan melihat berapa banyak uang yang diberikan kepada pembeli, dan dia akan melihat berapa banyak uang yang diberikan kepadanya. Bagaimana siswa berbelanja barang-barang yang terjangkau.

Berpikir luwes dalam hal kemampuan berpikir kreatif ini kemampuan siswa dalam mengambil keputusan jika dihadapkan dengan beberapa solusi maka harus dapat memilih keputusan yang baik dan siswa akan berpikir kreatif dalam pembuatan barang, promo dan pelayanan agar menarik pelanggan agar produk yang dijual laku.

Keterampilan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah [17]. Kemampuan untuk berpikir seseorang pasti berbeda dari orang lain, menemukan solusi dari suatu masalah, berpikir dalam jangka panjang, dan masa depan. Selain itu, dengan adanya kegiatan *market day* guru dapat menerapkan keterampilan siswa karena dalam kegiatan ini saling mencakup.

3. Berpikir Orisinil (Ketercapaian siswa menghasilkan jawaban atau ide-ide yang unik)

"Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing terkait makanan atau barang yang akan mereka jual serta menentukan harganya, kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dalam hal ini siswa"

membuat stiker untuk mempercantik kemasan produk, dengan tujuan agar pembeli tahu produk tersebut hasil produksi dari kelompok mana, dan tentunya agar menarik daya minat pembeli."

Kutipan di atas adalah jawaban wawancara dari ibu BN. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam kegiatan *market day* ini siswa sangat mengikuti kegiatan tersebut, siswa sudah mampu untuk menghasilkan ide-ide yang unik dari temannya yang lain. Dalam kegiatan ini terdapat 4 kelompok, yang masing-masing perkelompok berisi 5 sampai 6 siswa. Di dalam 4 kelompok tersebut terdapat 2 kelompok yang menggunakan stiker pada produk kemasan.

Keorisinilan yang lainnya yaitu cara siswa berpromosi, dalam kegiatan ini cara mereka berpromosi diwarga lingkungan sekolah, melakukan promosi dikelas 1 hingga kelas 5. Cara siswa berpromosi tentu berbeda dengan yang lainnya, setiap siswa punya cara tersendiri untuk melariskan dagangannya.

keterampilan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang [17]. Dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day*, pada indikator berpikir orisinal sudah terbukti bahwa siswa sudah mampu menghasilkan ide-ide yang unik.

4. Berpikir Rinci (Ketercapaian siswa dalam menguraikan gagasan secara rinci)

"Peserta didik akan berfikir dan mencari solusi apabila terdapat sebuah masalah berawal dari : melihat masalah dari berbagai perspektif, bisa diandalkan, mandiri dalam menghadapi persoalan, menemukan ide dan peluang baru, berpikir jernih dan rasional, kemampuan adaptasi meningkat, keterampilan bahasa dan presentasi meningkat, kreativitas meningkat, mengembangkan diri"

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menguraikan gagasan secara rinci. Dimana siswa dilatih untuk mencari solusi apabila terdapat sebuah masalah dengan cara mengamati masalah dari berbagai sudut pandang, dapat dipercaya, mandiri dalam menghadapi sebuah persoalan, menemukan ide dan peluang yang baru, berpikir hal-hal yang baik.

Kemampuan berpikir kreatif siswa secara rinci dalam hal ini yaitu siswa berdiskusi, memberi ide dan solusi produk apa yang akan menjadi *bestseller* atau laku keras bila dijual. Siswa berpikir kreatif produk apa yang belum ada dipasaran. Keterampilan menambah suatu situasi atau masalah sebagai akibatnya menjadi lengkap, serta merincinya **3** cara lebih jelasnya, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, contoh serta istilah-istilah [17]. **Dapat disimpulkan bahwa** keterampilan **berpikir kreatif siswa dalam** kegiatan *market day*, pada indikator berpikir rinci, ketercapaian siswa sudah cukup mampu dalam menguraikan gagasan secara rinci.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi ternyata kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* sudah cukup baik. Hal tersebut terjadi karena adanya pembinaan serta pelatihan yang dilakukan guru agar siswa terbiasa untuk berpikir kreatif. Pada saat peneliti melakukan penelitian kegiatan *market day* tersebut baru pertama kali diadakan di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Dengan adanya upaya guru untuk melatih kemampuan berpikir siswa, pada saat kegiatan *market day* berlangsung, para siswa sudah siap untuk melakukan kegiatan tersebut. Dalam kegiatan tersebut tidak hanya mengupayakan ketercapaian kemampuan berpikir kreatif siswa saja, melainkan aspek lainnya juga saling berhubungan, seperti kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Proses dimana seseorang memperoleh jawaban alternatif **1** dengan mengembangkan isu atau masalah adalah definisi dari kemampuan berpikir kreatif [3]. Dengan istilah **lain berpikir kreatif** ialah kegiatan **mental yang mempertimbangkan informasi baru** menggunakan pikiran **terbuka** tentang **kepekaan** terhadap persoalan serta kemampuan menghubungkan ide-ide dalam pemecahan masalah. Berpikir kreatif dapat membantu peserta didik yang lainnya Jika mengalami masalah dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan pendidik [18].

Pembahasan ini dilakukan dengan mengacu pada hasil penelitian yang diperoleh dari website penelitian. Dalam uraian ini, temuan penelitian akan diuraikan secara komparatif atau eksplisit sesuai dengan fokus penelitian yang telah diuraikan sebelumnya.

1. Berpiki Lancar (Ketercapaian Siswa Dapat Menemukan Ide-Ide Jawaban Untuk Menyelesaikan Masalah)

Berdasarkan hasil wawancara dan kegiatan *market day* yang dilaksanakan di SDN Kalisampurno 1 Tanggulangin. Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator berpikir lancar ada tingkat pencapaian perkembangan siswa pada awal memasuki awal pembelajaran baru sampai dengan berlangsungnya kegiatan

market day, pada indikator ini siswa lebih dominan mampu untuk menyelesaikan suatu masalah dengan ide-ide unik yang dimiliki oleh setiap siswa.

Dalam kegiatan *market day* siswa mulai berkembang sesuai dengan yang diharapkan, karena selama kegiatan tersebut siswa mampu dan mau memecahkan suatu masalah dalam kegiatan *market day*. Perlahan-lahan disini berawal dari siswa yang kebingungan dalam berpikir kreatif dengan adanya pembinaan dari guru kini kemampuan berpikir kreatif siswa sudah tercapai. Kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan *market day* sangat diperlukan karena siswa harus memikirkan barang apa yang harus mereka jual, bagaimana mereka membuat promosi agar pembeli tertarik membeli barang yang siswa jual.

2. Berpikir luwes (Ketercapaian Siswa Dapat Memberi Solusi)

Dalam kegiatan *market day* ini, yang sering terjadi dalam kegiatan indeks berpikir fleksibel ini adalah siswa memikirkan bagaimana pembeli akan tertarik dengan produk yang akan dijual. Agar produk yang dihasilkan tidak sama dengan pesaing siswa menggunakan cara amati, dan modifikasi. Dengan cara tersebut produk yang dihasilkan oleh siswa memiliki ciri khas tersendiri.

Cara siswa melihat kemampuan berpikir kreatif dalam berpikir luwes adalah dengan berpikir kreatif agar produknya menarik dan berbeda dari kelompok yang lain. Dengan berpromosi, membuat brosur dan membuat poster agar pembeli tahu menu apa saja yang akan dijual. Penjual sangat berhati-hati dengan uang yang diberikan kepada pembeli, dan dia akan melihat berapa banyak uang yang diberikan kepada pembeli, dan dia akan melihat berapa banyak uang yang diberikan kepadanya. Bagaimana siswa berbelanja barang-barang yang terjangkau..

3. Berpikir Orisinal (Ketercapaian siswa menghasilkan jawaban atau ide yang unik)

Berdasarkan hasil wawancara dari kegiatan *market day* yang telah terlaksana. Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator berpikir luwes terdapat ketercapaian pada perkembangan siswa. yang paling dominan terjadi dalam kegiatan *market day* siswa sudah mampu untuk menghasilkan ide-ide yang unik dari temannya yang lain. Dalam kegiatan ini terdapat 4 kelompok, yang masing-masing perkelompok berisi 5 sampai 6 siswa. Di dalam 4 kelompok tersebut terdapat 2 kelompok yang menggunakan stiker pada produk kemasan.

Keorisinalan yang lainnya yaitu cara siswa berpromosi, dalam kegiatan ini cara mereka berpromosi diwarga lingkungan sekolah, melakukan promosi dikelas 1 hingga kelas 5. Cara siswa berpromosi tentu berbeda dengan yang lainnya, setiap siswa punya cara tersendiri untuk melariskan dagangannya.

4. Berpikir Rinci (Ketercapaian Siswa Dalam Menguraikan Gagasan Secara Rinci)

Dalam kegiatan *market day* Keterampilan berpikir kreatif siswa untuk mendeskripsikan ide secara mendetail. Siswa dilatih untuk menemukan solusi dalam situasi masalah dengan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, dapat diandalkan, menghadapi masalah secara mandiri, menemukan ide dan kemungkinan baru, memikirkan hal-hal yang baik.

Dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif siswa adalah diskusi siswa, ide dan solusi produk yang laris atau laris manis. Siswa berpikir kreatif tentang produk mana yang belum ada di pasaran. kemampuan untuk menyelesaikan suatu situasi atau masalah untuk membuatnya lengkap dan mengidentifikasi detailnya, yang meliputi tabel, diagram, gambar, model, dan kata-kata. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* dengan indikator berpikir detail dan prestasi siswa cukup mampu mendeskripsikan ide secara detail.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki beberapa ciri-ciri antara lain [19]

1) Selalu ingin tahu

Suatu emosi alami yang terdapat pada dalam diri manusia yang mana adanya harapan untuk mengkaji dan mencari memahami lebih pada tentang suatu hal yang dipelajarinya [20]. Rasa ingin memahami akan menghasilkan siswa terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tak beliau ketahui, dengan mencari tahu peserta didik akan mendapatkan banyak informasi dan ilmu yang baru serta menambah wawasan

2) Memiliki minat yang sangat luas

Suatu rasa senang serta semangat buat lebih mengenal, memahami dan mempelajari sesuatu tanpa ada paksaan. Minta pada dasarnya merupakan penerimaan akan satu korelasi antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri [21]. Suatu perasaan yang mengajak melakukan dengan senang hati tanpa ada yang memerintahnya.

3) Suka melakukan aktivitas yang kreatif.

Berasal ungkapan tersebut menggunakan tidak sadar akan mengakibatkan peserta didik berpikir terbuka, selain itu juga dapat menaikkan pemahaman dalam suatu konsep dan informasi yang sedang dikaji. sehingga, hal itu sangat berpengaruh buat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada membentuk ide atau gagasan baru.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peneliti tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan *market day* di Sekolah Dasar yang bertepatan di Kabupaten Sidoarjo yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa sudah berjalan cukup baik, terdapat ketercapaian dalam setiap indikator kemampuan berpikir. Dalam kegiatan *market day* ini siswa memodifikasi pengetahuan, keterampilan dan tujuan menjadi produk nyata dan memasarkan produk tersebut kepada teman, guru, dan masyarakat sekitar sekolah melalui bazaar atau pasar yang diselenggarakan di wilayah sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu dan berperan dalam kegiatan penelitian yang penulis lakukan. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Kalisampurno 1 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta mengumpulkan data di lapangan dan juga para guru yang membantu selama penelitian dilakukan. Serta teman – teman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungannya agar penulis dapat melaksanakan penelitian dengan baik

REFERENSI

- [1] A. Handayani and H. D. Koeswanti, "Meta-Analysis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1349–1355, 2021.
- [2] R. Ananda, "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2019, doi: 10.31004/edukatif.v1i1.1.
- [3] N. Ulandari, R. Putri, F. Ningsih, and A. Putra, "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 227–237, 2019, doi: 10.31004/cendekia.v3i2.99.
- [4] S. Dewi, S. Mariam, and J. B. Kelana, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning," *JP2SD (Jurnal Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar)*, vol. 02, no. 06, pp. 235–239, 2019.
- [5] G. Change *et al.*, "IMPLEMENTASINILAI AGAMA MORAL ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN MARKET DAYDI PAUD AQILA YASMIN TAHUN PELAJARAN 2020/2021," *Pap. Knowl. Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [6] M. I. Mahmudi and B. Badrus, "Penanaman Jiwa Entrepreneurship Melalui Pembelajaran IPS Tingkat Dasar," *eL Bidayah J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 228–240, 2022, doi: 10.33367/jiee.v4i2.2970.
- [7] R. Siti, H. Ipah, and S. Nurmaya, "Kegiatan Market Day untuk Mengenalkan Literasi keuangan Anak Usia Dini," *J. edukasi Sebel. April*, vol. 6, no. 2, pp. 57–61, 2022.
- [8] Z. Zulkarnain and E. Akbar, "Implementasi Market Day Dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Tkit an-Najah Kabupaten Aceh Tengah," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 2, pp. 391–400, 2018, doi: 10.21009/jpud.122.20.
- [9] I. F. Ningsih, E. Munastiwi, and N. S. Gusti, "Implementasi Nilai – Nilai Kewirausahaan Melalui Market Day Di TK IT Ar-Rahmah," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 21–29, 2022, doi: 10.19109/ra.v6i1.12480.
- [10] A. T. Daga, "Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 7, no. 3, pp. 1075–1090, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1279.
- [11] S. Sugianti, R. S. I. Dewi, and S. Maemunah, "Upaya menumbuhkan enterpreneurship anak usia dini melalui kegiatan market day pada kelompok B TK Aqila Yasmin Ceper Klaten," *Sentra Cendekia*, vol. 1, no. 2, pp. 52–56, 2020.
- [12] S. Dewi, N. Lukman, and H. Nana, "Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)," *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 39–46, 2018.
- [13] S. Ono, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *J. Keterapian Fis.*, vol. 5, no. 1, pp. 55–61, 2020, doi: 10.37341/jkf.v5i1.167.
- [14] A. R. Gudiño León, R. J. Acuña López, and V. G. Terán Torres, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [15] N. D. Qomariyah and H. Subekti, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya," *Pensa E-Jurnal Pendidik. Sains*, vol. 9, no. 2, pp. 242–246, 2021.
- [16] R. Ariana, "濟無No Title No Title No Title," pp. 1–23, 2016.
- [17] C. Umamah and H. J. Andi, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Fisika Terapan," *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, vol. 10, no. 1, p. 70, 2019,

- doi: 10.26877/jp2f.v10i1.3507.
- [18] Marni and L. H. Pasaribu, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 05, no. 02, pp. 1902–1910, 2021.
- [19] A. Elizabeth and M. M. Sigahitong, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA," *Prism. Sains J. Pengkaj. Ilmu dan Pembelajaran Mat. dan IPA IKIP Mataram*, vol. 6, no. 2, p. 66, 2018, doi: 10.33394/j-ps.v6i2.1044.
- [20] Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, and A. Aristiawan, "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan," *J. Tadris IPA Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2021, doi: 10.21154/jtii.v1i1.63.
- [21] S. Rochimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang," *Skripsi*, 2019.

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

media.neliti.com

Internet Source

2%

2

acopen.umsida.ac.id

Internet Source

2%

3

id.scribd.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%