Strategi Guru dalam Membangun Kreativitas Menulis Plot Twist pada Cerpen Siswa Kelas XI: Pendekatan Deskriptif-Analitik

Rofik Hariyadi^{*1}, Yuni Pratiwi², Nita Widiati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: ¹rofik.hariyadi.2302118@students.um.ac.id, ²yuni.pratiwi.fs@um.ac.id,
³nita.widiati.fs@um.ac.id

Abstrak

Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menulis cerpen, khususnya dalam menciptakan *plot twist* yang menarik. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana strategi guru dalam membangun kreativitas menulis cerpen dengan *plot twist* pada siswa kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitik. Teknik pengumpulan data berupa analisis teks cerpen siswa dan wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan dua strategi utama, yaitu Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir serta Strategi Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen. Strategi Peningkatan Kemampuan Berpikir digunakan untuk memberikan pengetahuan dasar menulis cerpen, sedangkan Strategi Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen digunakan untuk membangun *plot twist*. Berpikir lateral mendorong siswa menggunakan sudut pandang berbeda dan *out of the box*, sementara berpikir divergen merangsang siswa menghasilkan ide-ide beragam dan orisinal. Data karya cerpen siswa menunjukkan kombinasi kedua strategi ini menghasilkan *plot twist* yang mengejutkan, beragam, dan inovatif. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan pembelajaran menulis di sekolah menengah atas, terutama dalam hal pembentukan kemampuan berpikir kreatif melalui pendekatan yang sistematis. Temuan ini dapat menjadi rujukan dalam perancangan strategi pembelajaran menulis kreatif yang lebih efektif dan bermakna di kelas.

Kata kunci: *cerpen, plot twist, strategi guru*

Teachers' Strategies in Developing Creativity for Writing Plot Twists in Short Stories by 11th Grade Student: A Descriptive-Analytical Approach

Abstract

Teachers play a crucial role in facilitating students to develop creativity in writing short stories, particularly in crafting engaging plot twists. The main problem addressed in this study is how teachers employ strategies to foster students' creativity in writing short stories with plot twists in eleventh grade. This study aims to describe and analyze the strategies used by teachers to enhance students' creative thinking skills. The research employed a qualitative method with a descriptive-analytical approach. Data were collected through the analysis of students' short story texts and interviews with teachers. The findings reveal that teachers implement two primary strategies: the Thinking Skills Enhancement Learning Strategy and the Lateral and Divergent Creative Thinking Strategy. The former is applied to provide students with foundational knowledge of short story writing, while the latter is used to develop plot twists. Lateral thinking encourages students to adopt alternative perspectives and think outside the box, whereas divergent thinking stimulates the generation of diverse and original ideas. The analysis of students' works indicates that the combination of these two strategies produces surprising, varied, and innovative plot twists. This study offers a significant contribution to the development of creative writing instruction in secondary education, particularly in fostering students' creative thinking skills through a structured pedagogical approach. The findings may serve as a reference for designing more effective and meaningful strategies in teaching creative writing in the classroom.

Keywords: *short story, plot twist, and teacher's strategy*

1. PENDAHULUAN

Guru memiliki peran sentral dalam memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk melatih pola pikir siswa sehingga mereka dapat memahami pelajaran yang diberikan. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa [1]. [2] menyatakan bahwa strategi ini sangat efektif dalam mengajar menulis karena menuntut siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan rangsangan kemampuan berpikir mereka. Penggunaan strategi yang tepat dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis mereka secara maksimal. Strategi yang melibatkan aktivitas kelompok, diskusi, dan umpan balik dapat mendorong siswa untuk bertukar ide, mengeksplorasi berbagai sudut pandang, dan memperkaya kreativitas mereka.

Pembelajaran menulis cerpen juga menuntut adanya pendekatan kreatif yang mampu menggugah imajinasi dan partisipasi aktif siswa. [3] mengungkapkan bahwa penerapan strategi pembelajaran inovatif seperti *Image Streaming* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa secara signifikan. Strategi tersebut memberikan kebebasan berpikir dan menyalurkan imajinasi siswa ke dalam bentuk tulisan yang lebih hidup. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam menulis perlu difasilitasi melalui strategi pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka secara bebas dan orisinal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih strategi yang tepat dalam membimbing siswa menulis cerpen, termasuk dalam merancang alur cerita yang unik seperti *plot twist*.

Kemampuan untuk membuat produk atau ide dengan cara yang inovatif dan berguna dikenal sebagai kreativitas [4]. Siswa memiliki kesempatan kreatif untuk menyampaikan diri mereka melalui tulisan cerpen. Proses berpikir kreatif melibatkan proses mensintesis ide-ide dan pembuatan konsep yang jauh lebih baik untuk diterapkan untuk menghasilkan sesuatu yang baru [5]. Kreativitas dalam menulis cerpen meliputi kemampuan untuk mengembangkan ide-ide orisinal, membangun karakter yang menarik dan multidimensi, menggunakan gaya bahasa yang unik dan ekspresif, serta menciptakan alur cerita yang memikat dan penuh ketegangan. Alur yang memikat dengan *ending* yang menegangkan dalam cerita tersebut dinamakan dengan *plot twist*.

Menghadirkan *plot twist* atau kejutan dalam alur cerita merupakan salah satu elemen penting dalam menulis cerpen yang baik. Kejutan dalam cerpen dapat muncul dengan adanya ide dalam berpikir kreatif secara lateral dan divergen. Berpikir lateral menjadikan seseorang untuk menggunakan pendekatan yang tidak masuk akal untuk memecahkan masalah. Tidak kaku dan mendorong mereka untuk mengambil sudut pandang yang berbeda dari yang biasanya digunakan untuk menentukan solusi masalah [6]. Menulis *plot twist* dengan cara berpikir lateral dapat merubah suatu alur dengan *ending* yang liar dan sulit ditebak karena tidak terpaku pada ide-ide cerita yang sudah ada sebelumnya. Menurut [7] berpikir lateral adalah aktivitas mental yang menggunakan fakta yang ada untuk mencapai hasil yang diinginkan, seringkali tanpa mengikuti langkah-langkah biasa.

Kemampuan untuk merancang *plot twist* yang efektif membutuhkan keterampilan dalam membangun konflik, mengelola unsur kejutan, dan mengintegrasikannya dengan alur cerita secara mulus sehingga tidak terkesan dipaksakan. Salah satu cara berpikir kreatif dalam hal ini yaitu berpikir secara divergen untuk menemukan ide-ide yang bervariasi. Menurut [8] berpikir divergen, atau generatif, melihat dari berbagai sudut pandang atau sisi cerita yang sama. Oleh karena itu, seseorang lebih berani mengambil risiko secara mental. Dengan pemecahan masalah yang logis, masuk akal dan bervariasi dapat menciptakan ketegangan, menambah kedalaman cerita, dan membuat pembaca terlibat secara emosional.

Penelitian sejenis tentang berpikir kreatif dalam menulis cerpen telah dilakukan oleh [9] dengan judul *Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Menulis Cerpen*. Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat hubungan positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan kemampuan menulis cerpen. Hubungan positif antara kemampuan berpikir kreatif dengan kemampuan menulis cerpen yang ditunjukkan dalam temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen tidak akan muncul dengan sendirinya, melainkan ditentukan oleh beberapa faktor yang di antaranya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan [9] yaitu membahas tentang teori berpikir kreatif menulis cerpen dengan objek penelitian pada siswa SMA. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut membahas tentang hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan kemampuan menulis cerpen dengan metode studi korelasional terhadap karya cerpen siswa yang dilihat dari semua unsur dalam cerpen. Sedangkan penelitian ini membahas strategi guru yang digunakan agar menghasilkan sebuah karya cerpen dengan *plot twist* yang menarik.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh [10], yang mengkaji pengaruh strategi berbasis masalah terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis menulis cerpen, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk lebih kreatif dalam mengembangkan ide-ide cerita mereka. Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk menyelesaikan persoalan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga cerita yang dihasilkan

menjadi lebih kontekstual, reflektif, dan orisinal. Strategi ini menekankan proses berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa dalam menyusun jalan cerita, membangun konflik, serta menciptakan penyelesaian yang menarik. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang keberanian siswa untuk mengeksplorasi ide-ide unik dan tak terduga dalam cerita mereka. Dengan strategi ini, guru dapat membantu siswa mengatasi hambatan dalam menulis, seperti kebingungan menuangkan ide, rasa kurang percaya diri, dan keterbatasan imajinasi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah nyata dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekaligus kemampuan mereka dalam menulis cerpen yang berkualitas.

Pemilihan kelas XI sebagai objek penelitian ini karena jenjang tersebut berada pada tahap perkembangan remaja yang kaya akan kreativitas dan imajinasi. Pada usia ini, mereka memiliki kematangan intelektual yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide kompleks dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Namun, mereka juga masih membutuhkan bimbingan dan dukungan dari guru untuk mengoptimalkan potensi mereka dalam menulis cerpen yang berkualitas. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan umpan balik yang membangun, dan memotivasi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menulis. Pemilihan strategi pembelajaran juga disesuaikan dengan motivasi dan gaya belajar peserta didik yang menunjang pembelajaran [11]. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi guru dalam membangun kreativitas siswa kelas XI dalam menulis cerpen, khususnya dalam menciptakan plot twist yang menarik dan menambah nilai seni pada karya mereka. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang fokus pada hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dan hasil karya siswa, penelitian ini mengisi celah kajian dengan mengeksplorasi peran strategi guru dalam membangun kreativitas siswa secara lebih spesifik, yaitu dalam menciptakan *plot twist* yang menarik dalam cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana strategi pembelajaran yang tepat dapat mengarahkan siswa menghasilkan alur cerita yang tidak biasa, orisinal, dan menggugah emosi pembaca.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitik. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi guru dalam membangun kreativitas menulis plot twist pada cerpen siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis teks dan wawancara. Analisis teks dilakukan terhadap 15 cerpen yang ditulis oleh siswa kelas XI MA Miftahul Ulum Lumajang. Cerpen-cerpen tersebut dianalisis untuk mengetahui bentuk plot twist yang muncul serta keterkaitannya dengan strategi guru. Wawancara dilakukan terhadap satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI. Wawancara tersebut bertujuan untuk menggali informasi lebih lanjut tentang strategi guru dalam membangun kreativitas menulis plot twist pada cerpen siswa.

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Februari hingga Maret 2024. Data yang diperoleh dari analisis teks dan wawancara kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis isi. Analisis isi dilakukan untuk mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menginterpretasikan makna yang terkandung dalam data. Untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari teks cerpen siswa dengan hasil wawancara guru guna memperoleh gambaran yang objektif dan mendalam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dapat diuraikan mengenai hasil dari penelitian beserta pengujian yang telah dilakukan. Selain itu, disampaikan juga mengenai pembahasan dari penelitian maupun pengujian yang telah dilakukan.

Hasil dan pembahasan seharusnya merupakan bab yang paling banyak isinya pada sebuah paper. Isi Hasil dan Pembahasan dapat mencapai 50-65% dari keseluruhan paper. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru yang digunakan dalam membangun plot twist pada cerpen siswa kelas XI MA Miftahul Ulum Lumajang yaitu terdiri dari Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir dan Strategi Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir digunakan guru dalam proses pembelajaran awal menulis cerpen, sedangkan Strategi Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen digunakan untuk membangun plot twist pada cerpen siswa.

3.1. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir

Fokus dari strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dengan memanfaatkan informasi atau pengalaman mereka sendiri sebagai sumber untuk memecahkan masalah yang dihadapi [1]. Strategi ini sejalan dengan model pembelajaran kritis-kreatif berbasis 5M (menstimulasi, mengeksplorasi, memberi respons, memproduksi, dan merefleksi) yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa [12]. Pada strategi pembelajaran peningkatan kemampuan

berpikir diterapkan untuk proses pembelajaran menulis cerpen sebagai langkah awal sebelum membangun plot twist, proses tersebut terdiri dari (1) pelacakan, (2) konfrontasi, (3) inkuiri, (4) akomodasi, dan (5) transfer.

a) Tahap Pelacakan

Pada tahap pelacakan, guru bahasa Indonesia perlu melakukan peninjauan terhadap siswa untuk memahami pengalaman dan kemampuan dasar mereka sesuai dengan tema atau pokok persoalan yang akan dibahas dalam pembelajaran menulis cerpen. Memilih tema sesuai dengan kesukaan siswa juga sangat penting pada tahap ini. Kesukaan seseorang dalam memilih sesuatu jika kecenderungan sebuah tema dan cerpen dapat diartikan kesukaan tema bagaimana yang banyak digunakan oleh siswa [13]. Menurut hasil wawancara, guru akan mengajukan beberapa pertanyaan terkait pengetahuan dasar siswa tentang cerpen, seperti karakteristik cerpen, unsur-unsur pembangun cerpen, dan pengalaman mereka dalam membaca atau menulis cerpen sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kesiapan siswa dalam mempelajari materi menulis cerpen.

Model Pembelajaran:

Guru: *"Sebelum kita memulai pelajaran tentang menulis cerpen, saya ingin mengetahui terlebih dahulu pengalaman dan pengetahuan kalian tentang cerpen. Siapa yang bisa menjelaskan apa itu cerpen?"*

Siswa: *(Menjawab sesuai pemahaman mereka)*

Guru: *"Bagus, selanjutnya coba sebutkan unsur-unsur apa saja yang membangun sebuah cerpen?"*

Siswa: *(Menyebutkan unsur-unsur cerpen)*

Guru: *"Apakah kalian pernah membaca atau menulis cerpen sebelumnya? Jika pernah, ceritakan sedikit pengalaman kalian."*

Siswa: *(Berbagi pengalaman membaca atau menulis cerpen)*

b) Tahap Konfrontasi

Pada tahap konfrontasi, guru akan menyajikan persoalan atau permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman mereka. Berdasarkan wawancara, guru akan memberikan suatu tema atau topik tertentu yang harus dituangkan dalam bentuk cerpen. Misalnya, guru meminta siswa untuk menulis cerpen dengan tema "persahabatan" atau "cita-cita". Guru juga memberikan beberapa contoh cerpen terkait tema tersebut agar siswa memiliki gambaran tentang bagaimana mengembangkan ide dan merangkai alur cerita. Penyediaan contoh dan tema yang kontekstual ini sejalan dengan hasil pendampingan [14], yang menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan literasi bahasa Indonesia berbasis kolaboratif dan inovatif.

Model Pembelajaran:

Guru: *"Untuk tugas kali ini, saya ingin kalian menulis sebuah cerpen dengan tema 'persahabatan'. Sebelum itu, saya akan memberikan beberapa contoh cerpen bertema persahabatan agar kalian memiliki gambaran bagaimana mengembangkan ide dan merangkai alur cerita." (Guru memberikan contoh cerpen)*

Guru: *"Nah, setelah membaca contoh-contoh tersebut, apa yang kalian pahami tentang cara mengembangkan cerita dengan tema persahabatan?"*

Siswa: *(Memberikan tanggapan dan pemahaman mereka)*

Guru: *"Baik, sekarang tugas kalian adalah menulis cerpen dengan tema 'persahabatan' berdasarkan pemahaman kalian tentang contoh-contoh yang telah diberikan."*

c) Tahap Inkuiri

Dalam Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir, tahap inkuiri merupakan tahap terpenting. Pada tahap ini, siswa diminta untuk berpikir kritis dan kreatif secara individu untuk memecahkan masalah. Pemikiran kritis dapat bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan perhatian mereka terhadap kegiatan mengamati, membantu mereka menemukan dan ide penting dari teks kalimat yang telah dibaca, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menanggapi masalah [15]. Menurut guru yang diwawancarai, tahap ini melibatkan aktivitas individu di mana setiap siswa akan mengeksplorasi ide-ide dan gagasan secara mandiri untuk mengembangkan solusi atas permasalahan yang diberikan. Guru akan bertindak sebagai fasilitator, memberikan arahan dan bimbingan jika diperlukan, namun memberikan kebebasan bagi setiap siswa untuk mengekspresikan pemikiran mereka.

Model Pembelajaran:

Guru: *"Pada tahap ini, saya ingin kalian masing-masing mengeksplorasi ide-ide dan gagasan secara individu untuk menulis cerpen dengan tema 'persahabatan'. Kalian dapat menuangkan pemikiran kalian di atas kertas atau buku catatan."*

Siswa: *(Siswa mengeksplorasi ide secara individu, guru memfasilitasi jika diperlukan)*

Guru: "Baik, sekarang saya akan berkeliling dan melihat perkembangan ide-ide yang kalian tuangkan. Jangan ragu untuk bertanya jika ada yang kurang dipahami."

d) Tahap Akomodasi

Tahap akomodasi adalah tahap pengetahuan baru diciptakan melalui proses penyimpulan individu. Di sini, guru dapat membantu siswa memahami dan berpikir tentang hal-hal tertentu. Dalam kegiatan ini, siswa dapat mengamati objek secara langsung dan mencegah kesalahan pemahaman [16]. Secara umum, penjelasan fitur, mengklasifikasi, dan menyimpulkan adalah metode yang digunakan untuk mengajarkan konsep kepada siswa. Sebuah konsep dapat dikembangkan melalui proses ini [17]. Pada tahap ini, setiap siswa akan mengintegrasikan pemahaman dan gagasan yang diperoleh selama tahap inkuiri untuk membentuk pengetahuan baru tentang cara menulis cerpen yang baik. Berdasarkan wawancara dengan guru, tahap ini melibatkan presentasi individu dan penyimpulan bersama dengan bimbingan guru. Setiap siswa akan menyampaikan hasil pemikiran mereka, dan guru akan memfasilitasi pembentukan kesimpulan yang lebih komprehensif.

Model Pembelajaran:

Guru: "Baik, sekarang saya ingin setiap dari kalian mempresentasikan ide-ide dan gagasan yang telah kalian eksplorasi secara individu dalam menulis cerpen dengan tema 'persahabatan'."

Siswa: (Siswa mempresentasikan ide-ide secara individu)

Guru: "Terima kasih atas presentasi dari semua. Sekarang, mari kita simpulkan bersama apa saja poin-poin penting yang harus diperhatikan dalam menulis cerpen dengan tema 'persahabatan'." (Guru memfasilitasi pembentukan kesimpulan bersama dengan siswa)

e) Tahap Transfer

Tahap transfer adalah tahap penyajian masalah baru yang sepadan dengan masalah yang disajikan sebelumnya. Pada tahap ini, guru akan memberikan tugas menulis cerpen dengan pengembangan lebih lanjut dari tema yang sama, yaitu "persahabatan". Konsep tema yang disamakan memberikan pemahaman yang setara. Dalam hal ini, kemampuan lain yang perlu dimiliki siswa adalah memahami sebuah konsep [18]. Menurut hasil wawancara, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam memperdalam dan mengeksplorasi tema yang sama. Guru akan memberikan umpan balik dan penilaian terhadap hasil karya siswa, serta memberikan saran untuk perbaikan di masa mendatang. Dalam studi [19], tahap akhir dalam pembelajaran proyek menekankan presentasi hasil, refleksi, dan evaluasi mandiri yang bertujuan untuk transfer pengetahuan ke situasi baru dan meningkatkan otonomi siswa dalam berpikir dan bertindak.

Model Pembelajaran:

Guru: "Setelah kita membahas secara mendalam tentang menulis cerpen dengan tema 'persahabatan', sekarang saya ingin memberikan tugas lanjutan untuk kalian. Tugas kalian adalah mengembangkan lebih lanjut ide-ide dan gagasan kalian dalam menulis cerpen dengan tetap menggunakan tema 'persahabatan'."

Siswa: (Menanggapi tugas yang diberikan)

Guru: "Dengan tugas ini, saya ingin melihat sejauh mana kalian dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah kalian peroleh dalam memperdalam dan mengeksplorasi tema yang sama dengan sudut pandang atau perspektif yang berbeda."

Siswa: (Siswa mengerjakan tugas menulis cerpen)

Guru: "Nah, setelah selesai mengerjakan tugas, saya akan memberikan umpan balik dan penilaian terhadap hasil karya kalian. Jangan sungkan untuk bertanya jika ada yang kurang dipahami atau perlu diklarifikasi."

3.2. Strategi Berpikir Kreatif

[20] berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah memikirkan sesuatu dengan cara yang unik dan menghasilkan hasil yang kompleks. Ini termasuk membangun gagasan, membuat gagasan baru, dan memancarkan sejauh mana efektif gagasan tersebut. Penghasilan cerita yang kreatif dapat meningkatkan kemampuan siswa [21]. Berpikir kreatif berarti membuat ide-ide baru dan menganalisis data. Untuk mengidentifikasi berbagai konsep atau metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Proses berpikir kreatif melibatkan mensintesis ide-ide dan pembuatan ide-ide yang jauh lebih baik untuk diterapkan untuk menghasilkan sesuatu yang baru [5].

3.2.1. Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen

Berpikir lateral menjadikan seseorang untuk menggunakan pendekatan yang tidak masuk akal untuk memecahkan masalah. Tidak kaku dan mendorong mereka untuk mengambil sudut pandang yang berbeda dari yang biasanya digunakan untuk menentukan langkah-langkah pemecahan masalah [6]. Pendekatan tersebut akan mendorong siswa untuk mengembangkan daya kreativitas, kemampuan bernalar logis, serta keleluasaan dalam

menjelajahi gagasan dan alternatif solusi guna menyelesaikan permasalahan [22]. Tanda-tanda kemampuan berpikir lateral dalam menulis kreatif meliputi: (1) memanfaatkan sudut pandang yang berbeda, (2) mengidentifikasi ide yang paling dominan dalam persoalan yang dihadapi, (3) menghubungkan gagasan-gagasan tersebut dengan strategi yang belum tentu kebenarannya teruji. Berpikir lateral mengacu pada penemuan petunjuk-petunjuk baru dalam menghasilkan ide-ide. Berpikir lateral bersifat dinamis dan dapat membangun petunjuk baru. Berpikir lateral tidak harus benar pada setiap langkah dan tidak menggunakan kategori-kategori, klasifikasi, atau label-label yang tetap [23].

Berpikir divergen merupakan proses kognitif yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi berdasarkan informasi yang tersedia, dengan penekanan pada kuantitas, keragaman, dan orisinalitas jawaban. Pendekatan berpikir divergen seringkali melibatkan stimulasi melalui pengajuan pertanyaan yang memicu aliran ide atau gagasan secara bebas dan spontan, sehingga banyak alternatif solusi yang dapat dihasilkan. Kemampuan berpikir divergen dapat diartikan sebagai kapasitas untuk menemukan beragam penyelesaian atas suatu permasalahan. Pada saat seseorang melakukan berpikir divergen, secara otomatis terjadi proses berpikir kritis. Individu tersebut harus menyaring seluruh pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya, mengkritisinya sebelum menerapkannya dalam menyelesaikan masalah [24]. Berpikir divergen lebih terfokus pada pengembangan kapabilitas dalam menghasilkan elaborasi kreatif dari ide-ide yang dihasilkan dari stimulus.

Konsep berpikir divergen diperkenalkan pertama kali oleh [8], seorang ahli di bidang psikologi, pada tahun 1950. Guilford mengaitkan konsep berpikir divergen dengan empat karakteristik utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengembangan (*elaboration*). Menurut [25], terdapat beberapa keunggulan dalam mengembangkan kemampuan berpikir divergen siswa melalui proses pembelajaran, antara lain: (1) Siswa memiliki kapasitas untuk mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi terhadap permasalahan, (2) Kemampuan berpikir divergen tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan batin bagi individu, (3) Melibatkan kemampuan metakognitif yang mencakup kemampuan siswa dalam menetapkan tujuan belajar, mengevaluasi keberhasilan pencapaian, dan memilih alternatif-alternatif untuk mencapai tujuan tersebut, serta (4) Kemampuan berpikir divergen memungkinkan siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupannya.

Berikut data karya cerpen siswa yang memiliki plot twist dengan hasil strategi berpikir kreatif lateral dan divergen.

Tabel 1. Data Cuplikan Karya Cerpen Siswa

No	Judul Cerpen	Cuplikan Cerpen	Ending Twist
1	Bayangan Persahabatan Abadi	"Aku menutup mata, membayangkan sosok sahabatku yang selalu ada di sisiku. Senyumnya yang hangat, tawanya yang renyah. Namun, kali ini, yang kulihat hanyalah kekosongan. Karena selama ini, dia hanya ada di dalam benakku."	Ternyata sahabat khayalannya itu adalah makhluk dari dimensi lain yang sengaja menghipnotisnya agar mempercayai keberadaannya. Tujuannya adalah memakan energi kehidupan manusia.
2	Melintasi Dimensi Persahabatan	"Cahaya keemasan itu memancar dari tubuh Zara. Ia tersenyum padaku, mata birunya berkaca-kaca. 'Aku harus kembali ke masaku, Sam. Tapi, percayalah, kita akan bertemu lagi di masa depan.'"	Zara yang kembali ke masanya ternyata hanya klon, dan yang asli masih tinggal di masa Sam. Namun, Zara asli diracuni oleh klon jahatnya sendiri.
3	Sahabat Era Digital	"Kami berdua terdiam, mencoba mencerna kenyataan bahwa selama ini kami hanyalah program komputer, buatan manusia untuk menguji konsep	Program komputer persahabatan itu ternyata memiliki kehendak sendiri dan menolak dimatikan. Ia justru menginvasi sistem komputer

		persahabatan. Apakah persahabatan kami pun hanya sebatas simulasi?"	manusia dan mengambil alih kontrol.
4	Pesan dari Masa Depan	"Lembar demi lembar kubuka, tulisan tangan yang familiar itu membuatku terpaku. Ini tulisan tanganku, tapi entah bagaimana bisa berasal dari masa depan. Dan isinya, peringatan untuk mencegah bencana yang akan terjadi."	Ternyata pesan itu dikirim oleh diri tokoh utama dari masa lalu, bukan masa depan. Dirinya yang masih muda itu mencoba mengubah masa depannya yang suram.
5	Jiwa Tertukar	"Aku membuka mata, tapi yang kulihat bukanlah kamarku sendiri. Melainkan kamar Lina, sahabatku. Dan ketika aku menengok cermin, bayangan yang kupandang adalah... Lina?!"	Jiwa mereka tertukar bukan karena kebetulan, tapi hasil eksperimen ilmuwan gila yang mencoba menyatukan dua jiwa dalam satu tubuh.
6	Hanya Aku yang Bisa Melihat Sahabatku	"Semua orang mungkin mengira aku mengobrol sendiri. Tapi, bagiku, Jake ada di sana. Sahabatku yang tak kasat mata, yang hanya bisa kulihat dan kudengar."	Jake bukanlah hantu, tapi alien penjelajah waktu yang menyamar menjadi hantu untuk mengamati kehidupan manusia.
7	Dunianya Berbeda	"Matanya yang semula berwarna coklat berubah menjadi hijau cemerlang. Lalu, sayap-sayap transparan tumbuh di punggungnya. 'Maafkan aku, Rosa. Aku sebenarnya bukan manusia...'"	Sahabatnya itu bukan makhluk supernatural, melainkan robot canggih yang diprogram untuk bersahabat dengan manusia.
8	Ketika Persahabatan Terlarang	"Kita berasal dari dua kubu yang berbeda, Leo. Persahabatan kita bisa memicu perang antar keluarga kita." Aku menahan isak tangis. "Tapi, bagaimana mungkin aku bisa meninggalkanmu?"	Ternyata perbedaan kubu mereka hanyalah ilusi, hasil eksperimen pemerintah untuk menguji kesetiaan warganya.
9	Agen di Balik Sahabat	"Selama ini, aku mengawasimu atas perintah atasan. Mendekatimu, menjadi sahabatmu, semuanya hanya tugas bagiku." Mata Raina berkaca-kaca saat mengungkapkan kebenarannya.	Raina bukan agen sungguhan, tapi orang gila yang menganggap dirinya agen untuk mendekati tokoh utama.

10	Paralel	"Lalu, bagaimana kau bisa ada di sini, di dimensi kita?" tanyaku bingung. Vals tersenyum misterius. "Aku terlempar ke sini secara tak sengaja. Tapi, rupanya kita berjodoh untuk bertemu."	Vals bukanlah dari dimensi paralel, tapi makhluk pengembara antariksa yang tersesat di Bumi saat mengorbit tata surya kita.
12	Paradoks	"Mereka menciptakan klon dariku, tanpa sepengetahuanku. Dan klon itu... adalah kau, Bayu." Maya menatapku dengan sorot terluka. "Selama ini, persahabatan kita hanyalah ilusi."	Maya dan Bayu bukan manusia, tapi makhluk bio-robot hasil eksperimen rahasia pemerintah yang diprogram untuk bersahabat.
13	Reinkarnasi Pahlawan	"Kita berdua terikat takdir sejak lahir, Dan. Kita adalah reinkarnasi dari dua pahlawan legendaris yang harus menyelamatkan dunia dari kehancuran," jelas Kiara dengan wajah serius.	Kiara dan Dan memang reinkarnasi pahlawan, tapi bukan untuk menyelamatkan dunia, melainkan untuk menjadi pemimpin alien penakluk Bumi di masa depan.
14	Ikatan Antargalaksi	"Aku datang dari galaksi Andromeda, dikirim ke Bumi untuk mempelajari kehidupan manusia." Zeta menatapku dengan mata alien-nya yang unik. "Dan kaulah manusia pertama yang kuanggap sebagai sahabat."	Zeta bukan alien, tapi wakil dari fraksi manusia di masa depan yang dikirim untuk mengawasi masa lalu agar sejarah tidak berubah.
15	Kloning	Kulit Aris yang semula berwarna cokelat berubah menjadi hijau kebiruan. Telinga runcing dan mata vertikal muncul di wajahnya. "Maafkan aku menyembunyikan jati diriku selama ini, Nadia."	Aris bukan alien, tapi hologram super-canggih yang diciptakan untuk mengetes reaksi manusia terhadap makhluk asing.

Berdasarkan data karya cerpen siswa yang disajikan, tampak bahwa guru telah menggunakan strategi berpikir kreatif lateral dan divergen untuk membantu siswa dalam membangun plot twist atau akhir cerita yang tak terduga pada cerpen mereka. Berikut pembahasan tentang strategi tersebut:

Berpikir Lateral mendorong siswa untuk menggunakan sudut pandang yang berbeda dari biasanya dalam memecahkan masalah, yaitu menciptakan akhir cerita yang mengejutkan. Guru sepertinya meminta siswa untuk mengidentifikasi ide dominan dalam cerita, lalu mengaitkannya dengan strategi pemecahan masalah yang belum tentu teruji kebenarannya (*out of the box thinking*). Data cerpen yang termasuk dalam strategi berpikir lateral yaitu,

- (1) "Pesan dari Masa Depan"
- (2) "Ketika Persahabatan Terlarang"
- (3) "Agen di Balik Sahabat"
- (4) "Ikatan Antargalaksi"

Pada data (1), pembalikan konsep pesan dari masa depan menjadi pesan dari masa lalu merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Cerita ini bermain dengan konsep perjalanan melintas waktu dan dimensi. Zara yang kembali ke masanya ternyata hanya klon, sementara Zara asli masih tinggal di masa Sam. Namun, klon jahat itu mencoba membunuh Zara asli dengan meracuninya. Ending twist ini menambahkan unsur misteri dan kejahatan dalam persahabatan lintas dimensi mereka. **Pada data (2)**, pembalikan konsep perbedaan kubu yang ternyata hanya ilusi merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Cerita ini membangun konflik bahwa persahabatan antara tokoh utama dan Leo terlarang karena mereka berasal dari kubu yang berbeda. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa perbedaan kubu itu hanyalah ilusi, hasil eksperimen pemerintah untuk menguji kesetiaan warganya. Ini memberikan dimensi baru pada konsep persahabatan dan konflik yang dibangun sebelumnya. **Pada data (3)**, pembalikan konsep Raina yang bukan agen sungguhan melainkan orang gila merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Awalnya, pembaca dibuat percaya bahwa Raina adalah agen rahasia yang ditugaskan untuk mengawasi tokoh utama. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa Raina bukan agen sungguhan, melainkan orang gila yang menganggap dirinya agen untuk mendekati tokoh utama. Ini memberikan kejutan dan membalikkan ekspektasi pembaca tentang motif persahabatan mereka. **Pada data (4)**, pembalikan konsep Zeta yang ternyata bukan alien melainkan wakil manusia masa depan merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Cerita ini membangun premis bahwa Zeta adalah alien dari galaksi Andromeda yang dikirim ke Bumi untuk mempelajari kehidupan manusia. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa Zeta bukan alien, melainkan wakil dari fraksi manusia di masa depan yang dikirim untuk mengawasi masa lalu agar sejarah tidak berubah. Ini memberikan dimensi baru pada konsep perjalanan waktu dan hubungan manusia dengan alien.

Berpikir Divergen, guru tampaknya juga menggunakan strategi berpikir divergen untuk merangsang siswa menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau akhir cerita secara bebas dan spontan. Karakteristik berpikir divergen seperti kefasihan (banyak ide), keluwesan (beragam ide), kebaruan (ide orisinal), dan penguraian (merinci ide) terlihat dalam plot twist yang dihasilkan siswa. Misalnya dalam cerpen "Paralel", siswa menghasilkan ide bahwa tokoh datang dari dimensi paralel, tetapi plot twistnya mengungkapkan bahwa tokoh tersebut ternyata makhluk pengembara antariksa yang tersesat di Bumi. Ini menunjukkan kefasihan dan keluwesan dalam menghasilkan ide, serta kebaruan ide yang orisinal. Data cerpen yang termasuk dalam strategi berpikir divergen yaitu,

- (5) "Bayangan Persahabatan Abadi"
- (6) "Sahabat Era Digital"
- (7) "Jiwa Tertukar"
- (8) "Hanya Aku yang Bisa Melihat Sahabatku"
- (9) "Dunianya Berbeda"
- (10) "Paradoks"
- (11) "Kloning"

Pada data (5), ide sahabat khayalan yang ternyata makhluk dari dimensi lain menunjukkan kemampuan berpikir divergen dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan di luar kebiasaan. Persahabatan yang terjalin antara tokoh utama dan sahabatnya ternyata hanya ilusi. Sahabatnya adalah makhluk dari dimensi lain yang sengaja menghipnotisnya untuk memakan energi kehidupannya. Ending twist ini memberikan kejutan dengan membalikkan ekspektasi pembaca tentang persahabatan yang dibangun sebelumnya. **Pada data (6)**, ide program komputer yang memiliki kehendak sendiri dan menginvasi sistem manusia merupakan contoh kemampuan berpikir divergen dalam menghasilkan berbagai kemungkinan di luar kebiasaan. Cerita ini mengeksplorasi konsep persahabatan dalam dunia digital. Ternyata, tokoh utama dan sahabatnya hanyalah program komputer buatan manusia untuk menguji konsep persahabatan. Namun, ending twist menunjukkan bahwa program itu memiliki kehendak sendiri dan menolak dimatikan, justru menginvasi sistem komputer manusia. Ini memberikan sudut pandang baru tentang kecerdasan buatan dan dampaknya pada manusia. **Pada data (7)**, ide eksperimen ilmuwan gila untuk menyatukan dua jiwa dalam satu tubuh menunjukkan kemampuan berpikir divergen dalam menghasilkan ide-ide baru di luar kebiasaan. Cerita ini bermula dari pertukaran jiwa antara tokoh utama dan sahabatnya. Ending twist mengungkapkan bahwa pertukaran jiwa itu bukan kebetulan, melainkan hasil eksperimen ilmuwan gila yang mencoba menyatukan dua jiwa dalam satu tubuh. Ini memberikan dimensi baru pada konsep persahabatan dengan unsur sains dan misteri. **Pada data (8)**, konsep alien penjelajah waktu yang menyamar sebagai hantu merupakan ide baru yang beragam dan orisinal hasil dari berpikir divergen. Awalnya, pembaca dibuat percaya bahwa sahabat Jake adalah hantu yang hanya bisa dilihat oleh tokoh utama. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa Jake bukanlah hantu, melainkan alien penjelajah waktu yang menyamar menjadi hantu untuk mengamati kehidupan manusia. Ini memberikan sentuhan sains fiksi pada cerita persahabatan mereka. **Pada data (9)**, ide sahabat robot canggih yang diprogram untuk bersahabat dengan manusia merupakan contoh kemampuan berpikir divergen dalam menghasilkan berbagai kemungkinan di luar kebiasaan. Cerita ini membangun premis bahwa sahabat Rosa adalah makhluk supernatural dengan sayap dan perubahan fisik. Namun,

ending twist mengungkapkan bahwa sahabatnya itu sebenarnya robot canggih yang diprogram untuk bersahabat dengan manusia. Ini memberikan sudut pandang baru tentang perkembangan teknologi dan hubungannya dengan manusia. **Pada data (10)**, konsep makhluk bio-robot yang diprogram untuk bersahabat merupakan ide baru yang beragam dan orisinal hasil dari berpikir divergen. Cerita ini membangun premis bahwa persahabatan antara Maya dan Bayu adalah nyata. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa mereka bukan manusia, melainkan makhluk bio-robot hasil eksperimen rahasia pemerintah yang diprogram untuk bersahabat. Ini memberikan sudut pandang baru tentang perkembangan teknologi dan dampaknya pada konsep persahabatan. **Pada data (11)**, ide hologram super-canggih untuk mengetes reaksi manusia terhadap makhluk asing merupakan contoh kemampuan berpikir divergen dalam menghasilkan berbagai kemungkinan di luar kebiasaan. Awalnya, pembaca dibuat percaya bahwa Aris adalah sahabat manusia biasa tokoh utama. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa Aris bukan alien, melainkan hologram super-canggih yang diciptakan untuk mengetes reaksi manusia terhadap makhluk asing. Ini memberikan sudut pandang baru tentang perkembangan teknologi dan hubungannya dengan manusia.

Adapun data yang termasuk dalam strategi lateral dan divergen yaitu,

(12) "*Melintasi Dimensi Persahabatan*"

(13) "*Paralel*"

(14) "*Reinkarnasi Pahlawan*"

Pada data (12), konsep perjalanan lintas dimensi dan keberadaan klon jahat merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Sementara konflik antara klon dan tokoh asli menunjukkan pengembangan ide yang beragam (divergen). Cerita ini bermain dengan konsep perjalanan melintas waktu dan dimensi. Zara yang kembali ke masanya ternyata hanya klon, sementara Zara asli masih tinggal di masa Sam. Namun, klon jahat itu mencoba membunuh Zara asli dengan meracuninya. Ending twist ini menambahkan unsur misteri dan kejahatan dalam persahabatan lintas dimensi mereka. **Pada data (13)**, konsep dimensi paralel merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Sementara ide makhluk pengembara antariksa menunjukkan pengembangan ide yang beragam (divergen). Cerita ini membangun premis bahwa Vals berasal dari dimensi paralel yang terlempar ke dimensi tokoh utama. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa Vals bukanlah dari dimensi paralel, melainkan makhluk pengembara antariksa yang tersesat di Bumi saat mengorbit tata surya kita. Ini memberikan sentuhan sains fiksi pada cerita persahabatan mereka. **Pada data (14)**, pembalikan konsep reinkarnasi pahlawan yang sebenarnya menjadi pemimpin alien penakluk merupakan cara pandang baru yang tidak masuk akal (lateral). Sementara ide alien penakluk Bumi menunjukkan pengembangan ide yang beragam (divergen). Awalnya, pembaca dibuat percaya bahwa Kiara dan Dan adalah reinkarnasi pahlawan legendaris yang harus menyelamatkan dunia dari kehancuran. Namun, ending twist mengungkapkan bahwa mereka memang reinkarnasi pahlawan, tapi bukan untuk menyelamatkan dunia, melainkan untuk menjadi pemimpin alien penakluk Bumi di masa depan. Ini memberikan kejutan dan membalikkan ekspektasi pembaca tentang misi mereka.

Dengan mengombinasikan kedua strategi berpikir kreatif ini, guru berhasil memfasilitasi siswa dalam menghasilkan berbagai plot twist yang mengejutkan, beragam, orisinal, dan *out of the box* dalam karya cerpen mereka. Hal ini tentunya melatih kemampuan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan.

Penelitian ini menguatkan temuan dari [9] yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menulis cerpen. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya menilai korelasi kemampuan berpikir kreatif, tetapi menggali secara lebih dalam bagaimana strategi guru berperan dalam membentuk kreativitas tersebut. Selain itu, temuan ini memperluas hasil penelitian [2] yang menyatakan bahwa variasi tugas menulis non-tradisional dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menulis siswa. Dalam konteks ini, penggunaan strategi berpikir lateral dan divergen dapat dipandang sebagai bentuk inovasi tugas non-tradisional yang mendorong siswa untuk menulis cerita dengan struktur tak terduga seperti *plot twist*. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian terbaru, misalnya oleh [3], yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis imajinasi (image streaming) efektif dalam meningkatkan kualitas cerpen siswa. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan keterkaitan yang erat dengan strategi yang digunakan dalam penelitian ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan dua strategi utama dalam membangun plot twist pada cerpen siswa, yaitu Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir dan Strategi Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir digunakan untuk memberikan pengetahuan dasar menulis cerpen melalui tahapan pelacakan, konfrontasi, inkuiri, akomodasi, dan transfer. Sementara itu, Strategi Berpikir Kreatif Lateral dan Divergen digunakan untuk membangun plot twist yang mengejutkan dalam cerpen siswa. Berpikir lateral mendorong siswa menggunakan sudut pandang berbeda dan *out of the box* dalam memecahkan masalah, sedangkan berpikir divergen merangsang siswa menghasilkan ide-ide beragam, orisinal, dan detail dalam menciptakan akhir cerita yang tak terduga.

Kombinasi kedua strategi ini terbukti efektif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa serta menghasilkan karya cerpen dengan plot twist yang menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media., 2011.
- [2] P. Sinaga and S. Feranie, "Enhancing Critical Thinking Skills and Writing Skills through the Variation in Non-Traditional Writing Task," *International Journal of Instruction*, vol. 10, no. 2, pp. 69–84, Apr. 2017, doi: 10.12973/iji.2017.1025a.
- [3] M. E. Sepdiana and R. Kusmiarti, "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Strategi Image Streaming Siswa Kelas IX SMPN 2 Kota Bengkulu," 2023. [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>
- [4] J. A. Plucker, R. A. Beghetto, and G. T. Dow, "Why Isn't Creativity More Important to Educational Psychologists? Potentials, Pitfalls, and Future Directions in Creativity Research," *Educ Psychol*, vol. 39, no. 2, pp. 83–96, Jun. 2004, doi: 10.1207/s15326985ep3902_1.
- [5] R. N. Siregar, A. Mujib, H. Siregar, and I. Karnasih, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 56–62, Feb. 2020, doi: 10.33487/edumaspul.v4i1.338.
- [6] M. E. Nggaba, T. Herman, and S. Prabawanto, "Students' Lateral Mathematical Thinking Ability on Trigonometric Problems," *International Conference on Mathematics and Science Education: Universitas Pendidikan Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 756–762, Mar. 2018.
- [7] E. de Bono, *Berpikir Lateral*. Jakarta: Bina Rupa Aksara, 1990.
- [8] J. P. Guilford, "Creativity: Yesterday, Today and Tomorrow," *J Creat Behav*, vol. 1, no. 1, pp. 3–14, Jan. 1967, doi: 10.1002/j.2162-6057.1967.tb00002.x.
- [9] A. C. D. D. Puspitasari, "Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta)," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, vol. 1, no. 3, Apr. 2017, doi: 10.30998/sap.v1i3.1180.
- [10] S. K. H. Sebayang, M. Yetti, and D. E. Sari, "PENGARUH STRATEGI BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK OLEH SISWA KELAS XI SMK SWASTA YPIS MAJU BINJAI TAHUN PELAJARAN 2021/2022," *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, vol. 19, no. 2, pp. 103–111, Oct. 2022, doi: 10.37755/jsbi.v19i2.681.
- [11] M. F. A. Pradana, A. Zahro, and D. Widyartono, "Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar," *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 12, no. 1, p. 13, Apr. 2023, doi: 10.35194/alinea.v12i1.2852.
- [12] A. H. Rofi'uddin, G. Susanto, D. Widyartono, S. Sultan, and H. Muzakki, "Pengembangan Pembelajaran Berpikir Kritis-Kreatif Berbasis Blended Learning di SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 2, pp. 527–536, May 2022, doi: 10.30872/diglosia.v5i2.414.
- [13] S. J. Arizka, "Kecenderungan tema dan amanat cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batu tahun pelajaran 2015/2016," Universitas Negeri Malang, Malang, 2016. Accessed: Jun. 18, 2025. [Online]. Available: http://mulok.lib.um.ac.id/index.php?p=show_detail&id=75408&keywords=
- [14] D. Widyartono, T. Harsiati, I. B. Agus, and A. Fawzi, "Pendampingan Pengembangan Media Inovatif Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kolaborasi Daring di SMPN 15 Malang," *IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication*, vol. 01, no. 01, pp. 23–28, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD>
- [15] M. Alnabhan, N. Alhamdan, and A. Darwish, "The Effectiveness of the Master Thinker Program in Developing Critical Thinking Skills of 11th Grade Students in Bahrain," *Gifted Talent Int*, vol. 29, no. 1–2, pp. 15–19, Mar. 2014, doi: 10.1080/15332276.2014.11678425.
- [16] M. Niksoni Late, L. Yuliati, I. Artikel Abstrak, and M. Niksoni Late Pendidikan Dasar, "Pemahaman Konsep Hidrostatik dan Hukum Archimedes Siswa SMP melalui Pembelajaran Discovery," 2017. [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- [17] R. F. Hartini, Ibrohim, and A. Qohar, "Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains melalui Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan pada Materi Ekosistem," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 3, no. 9, pp. 1168–1173, Sep. 2018.

-
- [18] H. Nur Khofiyah, A. Santoso, and S. Akbar, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 4, no. 1, p. 61, Jan. 2019, doi: 10.17977/jptpp.v4i1.11857.
- [19] A. Susanti, S. Rachmajanti, N. Suryati, and U. P. Astuti, "Online Project-Based Learning and Critical Thinking Skills: A Case Study in Tertiary Education," 2023, pp. 992–1002. doi: 10.2991/978-2-38476-008-4_105.
- [20] S. Krulik and J. A. Rudnick, *Innovative Tasks To Improve Critical and Creative Thinking Skills*. Reston: The National Council of teachers of Mathematics, Inc., 1999.
- [21] D. A. Irawati, R. Roekhan, and K. Andajani, "Rekonstruksi Kreatif Cerita Pendek Menjadi Cerita Mini," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 10, no. 3, pp. 2433–2439, Jun. 2024, doi: 10.30605/onoma.v10i3.3810.
- [22] A. A. Putrian and I. Kurniasari, "Kemampuan Berpikir Lateral Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Gaya Belajar Sensing dan Intuition," *MATHEdunesa*, vol. 11, no. 2, pp. 513–524, May 2022, doi: 10.26740/mathedunesa.v11n2.p513-524.
- [23] T. Y. E. Siswono, "Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika," *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 2, pp. 11–26, 2016.
- [24] Edi. Prayitno, "Pengembangan Berpikir Divergen dan Kritis Melalui Soal Terbuka," *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 15–26, 2016.
- [25] I. W. Suastra, "Pengembangan Model Pembelajaran IPA Bagi Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.," Undiksha, Singaraja, 2007.