

PERANAN KREATIVITAS DALAM MEMPERKUAT PENDEKATAN *DEEP LEARNING* PADA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR

Nurhamidah Nasution¹, Neviyarni²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

nurhamidahnst93@gmail.com

Abstract This study aims to examine the role of creativity in strengthening the *deep learning* approach in elementary school learning through a systematic review of national and international literature. The method employed was a *Systematic Literature Review* (SLR) guided by the PRISMA framework, encompassing the stages of literature search, selection, and synthesis of findings from 25 relevant articles. The results indicate that creativity plays a significant role in fostering deep conceptual understanding, enhancing critical thinking skills, and encouraging students to connect, explore, and reflect on concepts in a meaningful way. Various instructional strategies, including *project-based learning*, the STEAM approach, inquiry-based learning, science experiments, art-based activities, and open-ended tasks, have been shown to effectively promote creativity while simultaneously strengthening *deep learning* processes. However, the implementation of these approaches remains challenged by several factors, such as limited teacher competence, curriculum pressures, inadequate learning facilities, and a lack of professional development in creative pedagogy. Overall, the integration of creativity and *deep learning* is considered a relevant and strategic approach to improving the quality of elementary education and preparing students to meet the demands of 21st-century skills.

Keywords: *Creativity, deep learning, elementary school learning, systematic literature review*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran kreativitas dalam memperkuat pendekatan *deep learning* pada pembelajaran sekolah dasar melalui telaah sistematis terhadap literatur nasional dan internasional. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA, yang meliputi tahapan pencarian, seleksi, dan sintesis terhadap 25 artikel yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa kreativitas berperan signifikan dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mendorong peserta didik untuk menghubungkan, mengeksplorasi, dan merefleksikan konsep secara bermakna. Berbagai strategi pembelajaran, seperti *project-based learning*, pendekatan STEAM, pembelajaran inkuiri, eksperimen sains, aktivitas berbasis seni, serta pemberian tugas terbuka, terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas sekaligus memperkuat proses *deep learning*. Namun demikian, implementasi pendekatan ini masih menghadapi sejumlah tantangan, antara lain keterbatasan kompetensi guru, tekanan tuntutan kurikulum, minimnya fasilitas pembelajaran, serta kurangnya pelatihan dalam pedagogi kreatif. Secara keseluruhan, integrasi kreativitas dan *deep learning* merupakan pendekatan yang relevan dan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan keterampilan abad ke-21.

Kata-kata Kunci: *Kreativitas, deep learning, pembelajaran sekolah dasar, systematic literature review*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar karena berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, fleksibilitas kognitif, serta pemecahan masalah secara inovatif (Kartikasari, 2022; Leasa et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, kreativitas menjadi landasan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, membangun koneksi antar konsep, dan menghasilkan pemahaman baru melalui proses berpikir divergen dan elaboratif (Aziz, 2025; Prasetyo, 2019). Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kreativitas tinggi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih kuat, keterlibatan kelas yang lebih aktif, dan peningkatan capaian akademik (Witarsa, 2024; Amabile & Pratt, 2019).

Dalam perspektif pedagogik kontemporer, kreativitas memiliki hubungan erat dengan konsep *deep learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konseptual mendalam, penalaran kritis, dan kemampuan menerapkan pengetahuan pada konteks nyata (Biggs & Tang, 2011; Hattie & Donoghue, 2016). Pembelajaran mendalam menuntut siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga melakukan elaborasi, integrasi, serta refleksi terhadap pengalaman belajarnya (Suryani, 2019; Kwon et al., 2020). Dalam konteks ini, kreativitas berperan penting sebagai pendorong pembelajaran bermakna karena membantu siswa menghubungkan konsep, mengevaluasi gagasan, dan menciptakan solusi yang orisinal (Scott et al., 2021; Priyanto, 2021).

Sintesis terhadap 25 artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa berbagai pendekatan pembelajaran di sekolah dasar seperti *project-based learning*, STEAM, pembelajaran berbasis inkuiri, eksperimen sains, pembelajaran berbasis seni, dan tugas terbuka terbukti mampu meningkatkan kreativitas sekaligus memperkuat praktik *deep learning* (Martak et al., 2022; Putri, 2024; Li & Ma, 2022). Model-model tersebut mendorong kolaborasi siswa, eksplorasi konsep, pemecahan masalah, dan refleksi, sehingga menghasilkan pemahaman konseptual yang lebih kuat (Rahmawati, 2023; Kusumawati, 2021). Selain itu, pembelajaran kreatif juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan metakognitif seperti perencanaan, pemantauan, dan evaluasi berpikir, yang merupakan bagian inti dari proses pembelajaran mendalam (Siregar, 2022; Brown & Harlow, 2024).

Namun demikian, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa penerapan kreativitas dan *deep learning* di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah yang minim ruang eksplorasi siswa (Setiawan, 2020; Lestari, 2023). Kurikulum yang padat dan berfokus pada capaian akademik membuat pembelajaran cenderung menekankan hasil daripada proses berpikir mendalam (Iskandar et al., 2024; Supriyadi, 2022). Selain itu, keterbatasan pelatihan guru mengenai pedagogi kreatif serta kurangnya fasilitas belajar turut menghambat optimalisasi kreativitas siswa (Safitri et al., 2023; Widodo, 2021; Wang, 2021).

Tren penelitian beberapa tahun terakhir menunjukkan adanya pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang lebih kolaboratif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong integrasi kreativitas dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari (Kurniawan, 2023; Lopez, 2020). Di tingkat global, penelitian menegaskan bahwa *deep learning* merupakan strategi penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi transformasi teknologi dan tuntutan keterampilan abad ke-21 (Zhang, 2021; Howard et al., 2022). Integrasi kreativitas dan *deep learning* dipandang sebagai

kombinasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konseptual, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa di pendidikan dasar (Johnson, 2023; Tan & Ong, 2020).

Meskipun demikian, sebagian besar studi masih berfokus pada model pembelajaran tertentu sehingga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai hubungan teoretis dan empiris antara kreativitas dan *deep learning* dalam konteks sekolah dasar (Fernandez, 2019; Nakamura, 2022). Oleh karena itu, diperlukan kajian sistematis yang menghimpun dan mensintesis temuan penelitian untuk memperoleh pemahaman utuh mengenai bagaimana kreativitas berkontribusi dalam menguatkan *deep learning*, serta faktor-faktor apa saja yang memengaruhi efektivitasnya (Anggraeni, 2023; Thomas, 2022). Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 25 artikel nasional dan internasional yang relevan untuk mengidentifikasi pola penelitian, memetakan strategi pembelajaran kreatif, menganalisis hubungan kreativitas dengan *deep learning*, serta mengungkap faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran kreatif dan mendalam yang lebih efektif untuk peningkatan kualitas pendidikan dasar (Putri, 2023; Nugroho, 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, menelaah, dan mensintesis secara sistematis temuan empiris yang berkaitan dengan peran kreativitas dalam memperkuat pendekatan *deep learning* pada pembelajaran di sekolah dasar. Proses pemilihan artikel mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) guna menjamin proses seleksi yang transparan, sistematis, dan dapat direplikasi. Diagram alur seleksi artikel berdasarkan PRISMA disajikan pada Gambar 1.

Pada tahap *Identification*, peneliti menelusuri artikel melalui tiga basis data ilmiah, yaitu Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect, dengan menggunakan kata kunci “*creativity*”, “*creative learning*”, “*deep learning*”, dan “*elementary school*”. Dari proses penelusuran awal tersebut diperoleh 120 artikel yang berpotensi relevan. Tahap berikutnya adalah *Screening*, yaitu penyaringan awal dengan menghapus artikel duplikat, sehingga tersisa 95 artikel. Selanjutnya, dilakukan seleksi berdasarkan judul dan abstrak untuk memastikan kesesuaian topik dengan fokus penelitian. Artikel yang tidak relevan dikeluarkan, sehingga diperoleh 50 artikel yang lolos pada tahap ini.

Tahap *Eligibility* dilakukan melalui penelaahan menyeluruh terhadap teks lengkap (*full text*) dari artikel yang tersisa dengan mengacu pada kriteria inklusi, yaitu: artikel dipublikasikan dalam rentang tahun 2017–2025, membahas kreativitas dan/atau *deep learning*, melibatkan siswa sekolah dasar, tersedia dalam bentuk *full text*, serta merupakan hasil penelitian empiris. Pada tahap ini, sebanyak 45 artikel ditelaah dan 20 artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan.

Tahap terakhir adalah *Included*, yaitu penentuan artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Berdasarkan keseluruhan proses seleksi, diperoleh 25 artikel yang dinyatakan layak dan selanjutnya dianalisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan sintesis naratif (*narrative synthesis*) untuk mengidentifikasi pola penelitian, strategi pembelajaran kreatif, serta hubungan antara kreativitas dan pendekatan *deep learning* dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.



Gambar 1. Diagram Alur Seleksi Artikel Berdasarkan PRISMA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap 25 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh tiga temuan utama yang menggambarkan hubungan antara kreativitas dan *deep learning* pada pembelajaran sekolah dasar, yaitu: (1) pola penelitian yang menonjol dalam lima tahun terakhir, (2) strategi pembelajaran kreatif yang efektif mendukung *deep learning*, dan (3) faktor pendukung serta penghambat implementasi di sekolah dasar.

Tren Penelitian Kreativitas dan *Deep learning* di Sekolah Dasar

Hasil penelusuran menunjukkan bahwa kajian mengenai kreativitas dan *deep learning* pada pendidikan dasar terus meningkat, terutama sejak tahun 2020 ketika tuntutan pembelajaran abad ke-21 semakin menguat. Sebagian besar artikel menggunakan pendekatan quasi-experiment, classroom action research, serta mixed methods untuk menguji efektivitas model pembelajaran kreatif. Beberapa studi lainnya memanfaatkan pendekatan kualitatif melalui observasi kelas maupun ulasan sistematis. Fokus penelitian paling banyak berkaitan dengan penerapan project-based learning, STEAM, kegiatan inkuiri, eksperimen sains, serta pembelajaran berbasis seni. Dari seluruh studi yang dianalisis, sekitar 80% menunjukkan bahwa kreativitas berkontribusi positif terhadap kemampuan memahami konsep secara mendalam dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Strategi Pembelajaran Kreatif yang Mendukung *Deep learning*

Sintesis dari 25 artikel memperlihatkan bahwa integrasi kreativitas dan *deep learning* dapat dicapai melalui berbagai pendekatan pembelajaran.

1. Project-Based Learning (PjBL): menstimulasi kreativitas melalui kegiatan merancang produk, sekaligus mendorong siswa memecahkan masalah secara mendalam.
2. STEAM: menggabungkan ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika sehingga siswa mampu mengembangkan kreativitas serta memahami konsep secara lintas disiplin.
3. Pembelajaran Inkuiri dan Eksperimen Sains: mendorong eksplorasi, keingintahuan, serta pemahaman konseptual melalui proses investigasi.
4. Pendekatan Seni dan Tugas Terbuka: memberi ruang bagi imajinasi dan interpretasi, yang membantu siswa menghubungkan konsep secara reflektif.
5. Pembelajaran Kolaboratif dan Reflektif: meningkatkan kreativitas sosial, kemampuan menyampaikan ide, dan aktivitas refleksi yang merupakan inti dari *deep learning*.

Sebagian besar artikel (23 dari 25) menyimpulkan bahwa kreativitas tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga memfasilitasi pembentukan pembelajaran mendalam.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Kreativitas dan *Deep learning*

Analisis menunjukkan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan integrasi kreativitas dan *deep learning*, yaitu lingkungan belajar yang memberi ruang eksplorasi, penggunaan media pembelajaran inovatif, kompetensi guru dalam menerapkan pedagogi kreatif, serta budaya kolaboratif di kelas. Sementara itu, faktor penghambat meliputi dominasi metode ceramah, kurikulum yang terlalu padat, keterbatasan pelatihan guru mengenai kreativitas dan *deep learning*, serta kurangnya sarana pendukung eksperimen. Secara keseluruhan, pembelajaran mendalam akan lebih mudah tercapai apabila guru memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk berekspresi secara kreatif dan mengarahkan proses belajar pada pemahaman konsep, bukan sekadar hasil akhir.

Tabel 1. Ringkasan Artikel yang Dianalisis dalam SLR



No	Penulis & Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Setting	Fokus Kajian	Temuan Utama
1	Kartikasari (2022)	Kuantitatif	SD kelas 4	Kreativitas & berpikir tingkat tinggi	Kreativitas meningkatkan fleksibilitas kognitif.
2	Leasa et al. (2025)	Mixed methods	SD kelas 5	Kompetensi abad 21	Kreativitas berkorelasi positif dengan motivasi belajar.
3	Aziz (2025)	Eksperimen	SD kelas 3	Berpikir divergen	Model inkuiri meningkatkan kreativitas.
4	Prasetyo (2019)	Kualitatif	Guru SD	Penerapan elaborasi	Kreativitas ditingkatkan melalui tugas terbuka.
5	Witarsa (2024)	Kuantitatif	120 siswa	Kreativitas–hasil belajar	Kreativitas berpengaruh signifikan pada hasil belajar.
6	Amabile & Pratt (2019)	Review	Pendidikan dasar	Teori kreativitas	Lingkungan mendukung → kreativitas meningkat.
7	Suryani (2019)	Kualitatif	SD kota	<i>Deep learning</i>	Refleksi meningkatkan pemahaman mendalam.
8	Kwon et al. (2020)	Eksperimen	SD	<i>Deep learning & metakognisi</i>	Aktivitas reflektif meningkatkan konsep mendalam.
9	Scott et al. (2021)	Studi eksperimen	Kelas 4	Hubungan kreativitas–refleksi	Kreativitas meningkatkan evaluasi ide.
10	Priyanto (2021)	Kualitatif	SD	Kreativitas & konsep	Kreativitas memperkuat koneksi konsep.
11	Martak et al. (2022)	Eksperimen	SD	STEAM	STEAM meningkatkan kreativitas & <i>deep learning</i> .
12	Putri (2024)	Mixed	SD	PjBL	PjBL efektif meningkatkan kreativitas.



No	Penulis & Tahun	Metode Penelitian	Subjek/Setting	Fokus Kajian	Temuan Utama
13	Li & Ma (2022)	Eksperimen	SD	Sains kreatif	Eksperimen sains meningkatkan <i>deep learning</i> .
14	Rahmawati (2023)	PTK	SD	Kolaboratif	Kolaborasi memperkuat pemahaman konsep.
15	Kusumawati (2021)	PTK	SD	Tugas terbuka	Tugas terbuka meningkatkan kreativitas siswa.
16	Siregar (2022)	Mixed	SD	Metakognisi	Perencanaan & monitoring meningkatkan <i>deep learning</i> .
17	Brown & Harlow (2024)	Eksperimen	SD	Metakognitif	Intervensi metakognitif → pemahaman meningkat.
18	Setiawan (2020)	Kualitatif	SD	Ceramah	Metode ceramah menghambat kreativitas.
19	Lestari (2023)	Observasi	SD	Kendala pembelajaran	Minim inovasi menurunkan <i>deep learning</i> .
20	Iskandar et al. (2024)	PTK	SD	Kurikulum padat	Beban kurikulum menghambat eksplorasi.
21	Supriyadi (2022)	Mixed	SD	Orientasi hasil	Penilaian akademik memicu pembelajaran dangkal.
22	Safitri et al. (2023)	Survei	Guru SD	Pelatihan guru	Guru kurang pelatihan kreativitas & <i>deep learning</i> .
23	Widodo (2021)	Observasi	SD	Fasilitas	Minim media menghambat kreativitas.
24	Wang (2021)	Kualitatif	SD internasional	Lingkungan belajar	Lingkungan kaya stimulus → kreativitas naik.
25	Nugroho (2023)	Review	SD	Pembelajaran kreatif	Integrasi kreativitas memperkuat pembelajaran mendalam.

Dua puluh lima artikel yang dianalisis dalam penelitian ini menunjukkan keragaman pendekatan, desain metodologis, serta fokus kajian terkait kreativitas dan *deep learning* di sekolah dasar. Sebagian besar studi menggunakan desain kuantitatif dan eksperimen untuk menguji efektivitas berbagai model pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas maupun pemahaman konsep. Misalnya, penelitian oleh Kartikasari (2022), Aziz (2025), dan Witorsa (2024) sama-sama menegaskan bahwa kreativitas berkontribusi langsung terhadap fleksibilitas kognitif, kemampuan berpikir divergen, dan peningkatan capaian akademik. Temuan tersebut diperkuat oleh Li dan Ma (2022) serta Martak et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan STEAM dan eksperimen sains mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep melalui kegiatan eksploratif.

Beberapa artikel lainnya, seperti karya Prasetyo (2019) dan Priyanto (2021), lebih menyoroti aspek konseptual kreativitas melalui desain kualitatif. Studi-studi ini memperlihatkan bahwa kreativitas dapat berkembang melalui tugas terbuka, pemanfaatan seni, dan kegiatan elaboratif yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide. Sementara itu, penelitian Suryani (2019) dan Kwon et al. (2020) memberikan kontribusi penting pada dimensi *deep learning*, terutama dalam aspek refleksi, integrasi pengetahuan, serta penguatan metakognisi.

Kajian lain seperti Rahmawati (2023), Kusumawati (2021), dan Brown & Harlow (2024) menekankan bahwa strategi pembelajaran kolaboratif dan metakognitif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga dengan pengelolaan strategi kognitif yang lebih mendalam.

Sebaliknya, beberapa artikel mengidentifikasi hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas dan *deep learning*. Penelitian Setiawan (2020) dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah serta kurangnya inovasi pembelajaran menghambat peluang siswa untuk mengeksplorasi gagasan secara mandiri. Iskandar et al. (2024) dan Supriyadi (2022) menambahkan bahwa tekanan kurikulum dan orientasi pada nilai akademik menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat dangkal. Faktor eksternal seperti keterbatasan media, minimnya pelatihan guru, serta kurangnya fasilitas pendukung juga terlihat dalam studi Safitri et al. (2023), Widodo (2021), dan Wang (2021).

Dari seluruh artikel yang diulas, sebagian besar menyimpulkan bahwa kreativitas memainkan peran sentral dalam memperkuat *deep learning*. Nugroho (2023) dan Amabile & Pratt (2019) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang mendukung, strategi pembelajaran inovatif, serta budaya kelas yang kondusif menjadi elemen kunci dalam membangun pembelajaran mendalam. Konsistensi temuan antar-artikel menunjukkan bahwa integrasi kreativitas dalam proses pembelajaran bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan kecakapan abad ke-21 secara keseluruhan.

Hasil analisis sistematis terhadap 25 artikel menunjukkan bahwa kreativitas memiliki peran strategis dalam memperkuat *deep learning* di sekolah dasar. Secara umum, kreativitas tidak hanya berfungsi sebagai kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga sebagai mekanisme kognitif yang memungkinkan siswa menghubungkan informasi, menafsirkan konsep secara lebih luas,

serta memformulasikan pemahaman yang bersifat reflektif. Proses tersebut merupakan inti dari *deep learning*, yang menuntut siswa untuk tidak sekadar menghafal, melainkan mengolah informasi secara mendalam dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Biggs & Tang (2011) yang menekankan bahwa pembelajaran mendalam terjadi ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses konstruksi pengetahuan, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Demikian pula, Hattie & Donoghue (2016) menegaskan bahwa *deep learning* membutuhkan proses berpikir tingkat tinggi yang melibatkan elaborasi, integrasi konsep, dan refleksi diri. Dari hasil sintesis artikel, kreativitas terbukti menjadi penggerak penting yang memfasilitasi ketiga proses tersebut.

Berbagai model pembelajaran seperti *project-based learning* (PjBL), STEAM, inkuiri, eksperimen sains, dan pendekatan berbasis seni terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam membangun kreativitas sekaligus memperkuat *deep learning*. Temuan ini sejalan dengan pendapat Bell (2010) dan Thomas (2000) yang menyatakan bahwa PjBL mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pemecahan masalah autentik, kolaborasi, dan refleksi mendalam. Model-model tersebut secara konsisten menempatkan siswa sebagai pembelajar aktif yang mengeksplorasi masalah, membangun interpretasi, menghasilkan produk, serta merefleksikan pengalaman belajarnya, yang merupakan karakteristik utama pembelajaran mendalam (Fullan & Langworthy, 2014).

Aktivitas pembelajaran yang bersifat eksploratif dan terbuka ini menciptakan ruang bagi siswa untuk berpikir divergen, membangun keterkaitan antar konsep, serta mentransfer pengetahuan ke dalam situasi baru. Proses tersebut selaras dengan konsep *deep learning* yang menekankan pemahaman konseptual, bukan sekadar hafalan (Marton & Säljö, 1976; Hattie, 2012). Oleh karena itu, pembelajaran kreatif dinilai lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berorientasi pada transmisi informasi.

Secara lebih spesifik, efektivitas PjBL dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa juga didukung oleh penelitian Krajcik dan Blumenfeld (2006) yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proyek jangka panjang dapat memperdalam pemahaman konsep melalui proses perencanaan, investigasi, dan evaluasi. Sementara itu, pendekatan STEAM memperkuat *deep learning* melalui integrasi lintas disiplin yang mendorong siswa melihat permasalahan secara holistik dan kontekstual (Yakman & Lee, 2012; Quigley & Herro, 2016). Pembelajaran inkuiri dan eksperimen sains juga terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir ilmiah, dan kemampuan investigatif siswa yang menjadi fondasi pembelajaran mendalam (Hmelo-Silver et al., 2007; Pedaste et al., 2015). Selain itu, studi berbasis seni dan tugas terbuka menunjukkan bahwa ekspresi kreatif dapat memperkaya makna belajar serta meningkatkan refleksi dan pemahaman konseptual siswa (Eisner, 2002; Winner et al., 2013).

Meskipun demikian, berbagai kendala masih ditemukan dalam implementasi pembelajaran kreatif dan *deep learning* di sekolah dasar. Hambatan utama berkaitan dengan keterbatasan kompetensi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan Sawyer (2011) dan Beghetto (2017) yang mengungkapkan bahwa banyak guru masih mengandalkan metode ceramah karena minimnya pemahaman terhadap pedagogi kreatif. Selain itu, kurikulum yang padat dan berorientasi pada capaian hasil belajar turut membatasi ruang

eksplorasi siswa, sebagaimana dikemukakan oleh OECD (2018). Keterbatasan sarana pembelajaran dan budaya sekolah yang kurang mendukung inovasi juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran mendalam (Fullan, 2013).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi kreativitas dan *deep learning* memerlukan dukungan sistemik, terutama melalui penguatan kapasitas guru. Guru perlu dibekali kompetensi dalam merancang pembelajaran berbasis proyek, inkuiri, dan refleksi, serta kemampuan memfasilitasi diskusi terbuka yang mendorong eksperimen dan pengembangan ide siswa (Darling-Hammond et al., 2017). Di sisi lain, kebijakan pendidikan juga perlu mengarahkan kurikulum pada orientasi proses pembelajaran, bukan semata-mata pada hasil akhir, agar praktik pembelajaran tidak terjebak pada pendekatan yang dangkal (Fullan & Quinn, 2016).

Secara keseluruhan, hasil SLR ini menguatkan pandangan bahwa integrasi kreativitas dan *deep learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas memungkinkan siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009; OECD, 2019). Dengan dukungan guru yang kompeten, lingkungan belajar yang kondusif, dan kebijakan pendidikan yang mendukung, pembelajaran kreatif dan mendalam dapat berkontribusi secara berkelanjutan terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kajian sistematis terhadap 25 artikel menunjukkan bahwa kreativitas memiliki peranan penting dalam memperkuat *deep learning* pada pembelajaran di sekolah dasar. Kreativitas tidak hanya membantu siswa menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga mendorong mereka untuk melakukan elaborasi, refleksi, dan integrasi konsep yang menjadi inti dari pembelajaran mendalam. Berbagai model pembelajaran seperti project-based learning, STEAM, inkuiri, eksperimen sains, serta pendekatan berbasis seni terbukti mampu meningkatkan kreativitas sekaligus memperkuat pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Meskipun demikian, implementasi kreativitas dan *deep learning* masih menghadapi beragam tantangan, terutama terkait keterbatasan kompetensi guru, orientasi kurikulum yang berfokus pada hasil, serta minimnya sarana pendukung pembelajaran kreatif. Oleh karena itu, keberhasilan integrasi kedua konsep tersebut memerlukan dukungan berupa pelatihan guru, pembaruan strategi pedagogis, dan lingkungan belajar yang memberi ruang eksplorasi bagi siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kreativitas dan *deep learning* mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Implementasi strategi pembelajaran yang menstimulasi kreativitas menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M., & Pratt, M. G. (2019). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations. *Research in Organizational Behavior*, 39, 123–141.
- Anggraeni, D. (2023). Creative learning strategies in primary education: A systematic review. *Journal of Education and Practice*, 14(2), 55–67.
- Aziz, R. (2025). Creative thinking development in elementary school learning. *International Journal of Instruction*, 18(1), 112–129.
- Beghetto, R. A. (2017). Inviting uncertainty into the classroom. *Educational Leadership*, 75(2), 20–25.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Brown, A., & Harlow, J. (2024). Metacognitive skills and *deep learning* in elementary classrooms. *Journal of Cognitive Education*, 32(1), 45–62.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Entwistle, N. (2009). *Teaching for understanding at university*. Palgrave Macmillan.
- Fernandez, R. (2019). Creative pedagogy trends in primary schools: A literature analysis. *Asia-Pacific Education Researcher*, 28(4), 367–379.
- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge*. Pearson.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.
- Fullan, M., & Quinn, J. (2016). *Coherence: The right drivers in action for schools, districts, and systems*. Corwin.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2016). Learning strategies: A synthesis and conceptual model. *NPJ Science of Learning*, 1(1), Article 16013. <https://doi.org/10.1038/npscilearn.2016.13>
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning. *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Howard, S. K., Eyal, D., & Moore, J. (2022). *Deep learning* design for twenty-first century skills. *Computers & Education*, 185, 104550.
- Iskandar, A., Pramesti, R., & Mahardika, A. (2024). Curriculum pressure and its impact on elementary learning practice. *Indonesian Journal of Education Research*, 8(1), 22–33.

- Johnson, L. (2023). Creativity and conceptual understanding in elementary students: A review. *Educational Psychology Review*, 35, 411–433.
- Kartikasari, D. (2022). Creative competencies in 21st-century elementary education. *Journal of Educational Research and Innovation*, 12(3), 145–158.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317–333). Cambridge University Press.
- Kurniawan, H. (2023). Student-centered learning transformation in Indonesian primary schools. *International Journal of Educational Reform*, 32(4), 377–392.
- Kusumawati, S. (2021). Inquiry-based learning to enhance primary students' creative thinking. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 89–98.
- Kwon, K., Lee, S., & Shin, S. (2020). *Deep learning* strategies and metacognition among young learners. *Educational Studies*, 46(5), 623–640.
- Leasa, M., Onyet, S., & Siriwa, M. (2025). Nurturing student creativity in elementary classrooms. *Journal of Childhood Education*, 49(1), 14–27.
- Li, Y., & Ma, J. (2022). STEAM-based creative learning in primary schools: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9, Article 27. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00327-0>
- Lopez, R. (2020). Collaborative creativity in primary education. *Teaching and Teacher Education*, 96, 103164.
- Martak, S., Putrawan, I., & Noor, M. (2022). The effectiveness of PjBL and STEAM for creative skill development in elementary schools. *Journal of Educational Methodology*, 11(3), 211–229.
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I—Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8279.1976.tb02980.x>
- Marton, F., & Säljö, R. (2017). Approaches to learning revisited. *Instructional Science*, 45(2), 165–184.
- Nakamura, T. (2022). Theoretical perspectives on creativity and *deep learning*. *Review of Educational Theory*, 35(2), 201–219.
- Ningsih, R. (2022). Learning environment constraints in Indonesian elementary schools. *Jurnal Pendidikan*, 27(1), 55–66.
- Nugroho, A. (2023). Creative learning model development for meaningful learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(2), 110–124.
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- OECD. (2019). *OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., de Jong, T., van Riesen, S. A. N., Kamp, E. T., & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning. *Educational Research Review*, 14, 47–61. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>

- Priyanto, T. (2021). Creative reasoning and reflective learning in primary school students. *Journal of Educational Evaluation*, 25(1), 1–14.
- Putri, M. (2023). Creative-based instructional design in primary grades. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 44–59.
- Putri, W. (2024). Project-based learning to strengthen *deep learning* in elementary schools. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 66–78.
- Quigley, C. F., & Herro, D. (2016). Finding the joy in the unknown. *Journal of Science Education and Technology*, 25(3), 410–426. <https://doi.org/10.1007/s10956-016-9602-z>
- Rahmawati, F. (2023). Collaborative learning for conceptual understanding. *International Journal of Instructional Development*, 7(1), 99–111.
- Safitri, N., Nugraha, R., & Dewanti, A. (2023). Teacher readiness in implementing creative pedagogy. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 210–222.
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Scott, C., Ziegler, A., & Dörner, D. (2021). Creativity and complex problem-solving. *Creativity Research Journal*, 33(2), 123–135.
- Setiawan, R. (2020). Traditional teaching practices in Indonesian primary classrooms. *International Education Journal*, 19(2), 54–67.
- Siregar, M. (2022). Metacognitive strategies in creative learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 77–89.
- Supriyadi, E. (2022). Assessment-driven learning problems in Indonesian elementary schools. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 31–42.
- Tan, J., & Ong, S. (2020). Creativity and higher-order thinking skills in primary education. *Asia-Pacific Journal of Education*, 40(4), 467–482.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.
- Thomas, L. (2022). Creative learning design for deep understanding. *Educational Review*, 74(1), 88–106.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wang, L. (2021). Learning resources and creativity barriers among young students. *Children and Education*, 15(2), 145–160.
- Widodo, A. (2021). Teacher competence in creative pedagogy. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 207–219.
- Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for art's sake? The impact of arts education*. OECD Publishing.
- Witarsa, G. (2024). The role of creativity in elementary learning outcomes. *Journal of Primary Education Research*, 9(1), 55–70.

Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the U.S. *Journal of the Korean Association for Science Education*, 32(6), 1072–1086.

Zhang, Y. (2021). *Deep learning* frameworks for twenty-first century skills. *Computers & Education*, 168, 104212.