Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

ANALISIS PERKEMBANGAN INTELEKTUAL DAN KREATIVITAS SISWA KELAS III B SD NEGERI 17 KOTO BARU MELALUI KEGIATAN KUIS DAN PERMAINAN EDUKATIF

Siska Diyanty Putri[1], Titania Primadona[2], Nasjwa Fenisha Jasmine[3], Rezi Deska Syafputri[4]

[1234]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Alamat e-mail : [1]siskadiyantyp@gmail.com, [2]primadonatitania@gmail.com, [3]nasjwafj@gmail.com, [4]rezisyafputri@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the intellectual development and creativity of third-grade students (Class III B) at SD Negeri 17 Koto Baru through quiz activities, number boom games, and "what am I" role-play games. This research applied a descriptive qualitative approach with direct observation conducted on November 24, 2025, involving 17 students present out of 20 enrolled in Class III B. Data were collected through checklist observation sheets, student questionnaires, teacher interviews, and activity documentation. The results indicate that students' intellectual development is fairly good, characterized by logical thinking, understanding of instructions, following number patterns, and completing concrete tasks. However, students' creativity still needs improvement, as most students were reluctant to express their own ideas and tended to imitate peers. Factors such as self-confidence, learning motivation, a supportive learning environment, and game-based learning methods significantly influence both aspects of development. These findings are consistent with Jean Piaget's cognitive development theory at the concrete operational stage (ages 7–11 years), which emphasizes that children learn most effectively through real activities and direct exploration. This study recommends the implementation of active, varied, and game-based learning methods to optimize the intellectual development and creativity of elementary school students.

Keywords: intellectual development, student creativity, Piaget theory

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan intelektual dan kreativitas siswa kelas III B SD Negeri 17 Koto Baru melalui kegiatan kuis tanya jawab, permainan boom angka, dan permainan "jadi apa". Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi langsung yang dilaksanakan pada tanggal 24 November 2025, melibatkan 17 siswa yang hadir dari total 20 siswa kelas III B. Data dikumpulkan melalui lembar observasi checklist, angket siswa, wawancara guru, dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan intelektual siswa tergolong cukup baik, yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis, memahami instruksi, mengikuti pola

angka, dan menyelesaikan tugas konkret. Namun, perkembangan kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan karena sebagian besar siswa belum berani menyampaikan ide sendiri dan cenderung meniru jawaban teman. Faktor kepercayaan diri, motivasi belajar, lingkungan belajar yang mendukung, serta metode pembelajaran berbasis permainan terbukti sangat memengaruhi perkembangan kedua aspek tersebut. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun), yang menegaskan bahwa anak belajar paling efektif melalui aktivitas nyata dan eksplorasi langsung. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode pembelajaran aktif, variatif, dan berbasis permainan untuk mengoptimalkan perkembangan intelektual dan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: perkembangan intelektual, kreativitas siswa, teori Piaget

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk fondasi perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan bukan hanya berfokus pada penguasaan materi akademik semata, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir, kreativitas, interaksi sosial, serta pembentukan karakter peserta didik. Pada masa usia sekolah dasar, khususnya siswa kelas III yang berusia sekitar 8–9 tahun, anak berada dalam fase perkembangan kognitif yang sangat pesat. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dialami setiap hari di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Kemampuan intelektual merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Intelektual mencakup kemampuan berpikir logis, memahami sebab-akibat, mengingat informasi, mengelompokkan objek, serta memecahkan masalah secara sistematis. Kemampuan ini menjadi bekal utama bagi anak dalam menerima, memproses, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Apabila perkembangan intelektual anak tidak difasilitasi dengan baik, maka kemampuan anak dalam menyerap dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan akan terhambat.

Selain intelektual, kreativitas juga merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar. Kreativitas bukan hanya menyangkut kemampuan seni semata, tetapi mencakup kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi dari satu permasalahan. Gustiani dan Sari (2026) menegaskan bahwa kreativitas merupakan komponen penting dalam pendidikan yang berkontribusi pada kemampuan berpikir kritis dan inovatif siswa. Di era abad ke-21 yang menuntut generasi yang adaptif dan inovatif, pengembangan kreativitas sejak dini

menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget memberikan landasan ilmiah yang kuat dalam memahami perkembangan kemampuan intelektual dan kreativitas anak. Menurut Piaget dalam Babullah (2022), anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata, memahami hubungan sebab-akibat, mengelompokkan objek, dan menyelesaikan masalah berdasarkan pengalaman langsung. Pada tahap ini, pembelajaran yang paling efektif adalah melalui aktivitas langsung, permainan edukatif, tanya jawab, dan kegiatan yang memungkinkan anak berpikir sekaligus berinteraksi dengan lingkungannya.

Namun, dalam praktiknya, tidak semua pembelajaran di sekolah dasar telah mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak sesuai tahapannya. Banyak pembelajaran masih bersifat pasif, di mana siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa diberi kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan ide. Kondisi ini berdampak pada kurang berkembangnya kreativitas siswa meskipun kemampuan intelektual mereka relatif baik.

Berdasarkan kondisi tersebut, observasi dilakukan di kelas III B SD Negeri 17 Koto Baru, Kota Padang, dengan tujuan mengamati secara langsung perkembangan intelektual dan kreativitas siswa dalam situasi pembelajaran nyata. Kegiatan kuis tanya jawab dan permainan boom angka digunakan untuk menilai aspek intelektual, sedangkan permainan "jadi apa" digunakan untuk menstimulasi dan mengamati kreativitas siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang kondisi perkembangan belajar siswa serta menjadi bahan refleksi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana perkembangan intelektual siswa kelas III B berdasarkan kegiatan kuis dan permainan boom angka ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget? (2) Bagaimana tingkat kreativitas siswa kelas III B melalui permainan "jadi apa" dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir divergen? dan (3) Faktor apa saja yang memengaruhi perbedaan kemampuan intelektual dan kreativitas antarsiswa kelas III B? Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab ketiga rumusan masalah tersebut serta mengaitkan temuan empiris dengan kajian teoritis perkembangan kognitif Jean Piaget.

B. Kajian Teori

1. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget (1896–1980) adalah seorang psikolog berkebangsaan Swiss yang diakui sebagai salah satu tokoh paling berpengaruh dalam bidang psikologi perkembangan dan pendidikan. Piaget lahir di kota Neuchatel, Swiss, dan sejak usia muda telah menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap ilmu pengetahuan alam. Berbekal pendidikan biologi dan filsafat, Piaget berhasil memadukan dua bidang tersebut ke dalam sebuah teori besar tentang perkembangan kecerdasan manusia yang dikenal sebagai teori perkembangan kognitif (Babullah, 2022).

Piaget menekankan bahwa anak secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari orang dewasa. Proses pembentukan pengetahuan ini berlangsung melalui tiga mekanisme utama, yaitu skema, asimilasi, dan akomodasi. Skema adalah struktur mental yang digunakan individu untuk mengorganisasi dan memahami informasi baru. Asimilasi terjadi ketika individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada, sedangkan akomodasi terjadi ketika individu memodifikasi skema yang sudah ada untuk menyesuaikan diri dengan informasi baru yang tidak sesuai dengan skema sebelumnya (Babullah, 2022).

Selain asimilasi dan akomodasi, terdapat satu proses penting lainnya yaitu equilibrium atau ekuilibrasi, yakni proses penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Ketika seseorang menghadapi informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang dimiliki, terjadi kondisi yang disebut disequilibrium atau ketidakseimbangan kognitif. Kondisi ini mendorong individu untuk melakukan penyesuaian skema sehingga terjadi keseimbangan baru (equilibrium). Proses inilah yang pada dasarnya menggerakkan perkembangan kognitif seseorang secara berkelanjutan (Juwantara, 2019).

Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif yang berlangsung secara berurutan dan hierarkis. Pertama, tahap sensori-motor (0–2 tahun), di mana anak memahami dunia melalui indera dan gerakan fisiknya. Kedua, tahap pra-operasional (2–7 tahun), di mana anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan gambar untuk merepresentasikan benda dan peristiwa. Ketiga, tahap operasional konkret (7–11 tahun), di mana anak mulai berpikir logis terhadap objek nyata. Keempat, tahap operasional formal (11 tahun ke atas), di mana anak mampu berpikir secara abstrak, deduktif, dan hipotetis (Babullah, 2022).

2. Perkembangan Intelektual pada Tahap Operasional Konkret

Siswa kelas III SD yang berusia sekitar 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, perkembangan intelektual anak ditandai oleh beberapa kemampuan baru yang berkembang secara signifikan dibandingkan tahap sebelumnya. Anak mulai mampu menggunakan logika sederhana dalam memecahkan masalah nyata, memahami konsep konservasi (bahwa jumlah benda tidak berubah meskipun bentuknya berubah), melakukan seriasi (mengurutkan objek berdasarkan ciri tertentu), serta memahami konsep reversibilitas, yaitu kemampuan membalik operasi mental (Babullah, 2022).

Dalam konteks pembelajaran, perkembangan intelektual pada tahap ini terlihat dari kemampuan siswa memahami instruksi guru, menjawab pertanyaan berdasarkan logika, mengikuti aturan permainan, serta menyelesaikan soal matematika sederhana. Juwantara (2019) menjelaskan bahwa pada tahap operasional konkret, anak mampu mengklasifikasikan objek ke dalam berbagai kategori, memahami hubungan antar-bagian dalam suatu keseluruhan, dan menyelesaikan masalah menggunakan benda konkret sebagai alat bantu berpikir.

Meskipun demikian, kemampuan berpikir abstrak pada tahap ini belum berkembang secara optimal. Anak masih membutuhkan objek nyata, contoh konkret, atau pengalaman langsung sebagai penopang proses penalarannya. Konsep-konsep abstrak seperti keadilan, kebebasan, atau persamaan masih sulit dipahami tanpa bantuan contoh nyata yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak (Fitriyani & Hartati, 2020).

Perbedaan kemampuan intelektual antarsiswa dalam satu kelas pada usia yang sama merupakan hal yang wajar dan merupakan konsekuensi logis dari variasi perkembangan kognitif. Piaget menegaskan bahwa meskipun semua anak melewati tahapan yang sama, kecepatan perkembangan masing-masing anak berbeda-beda tergantung pada faktor kematangan biologis, pengalaman fisik, interaksi sosial, dan proses equilibrium yang dialami (Septiani & Nurhayati, 2021).

3. Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermakna sebagai respons terhadap suatu situasi atau permasalahan. Menurut Guilford dalam Mulyani (2018), kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak alternatif jawaban atau solusi dari satu permasalahan yang

sama. Kemampuan ini berbeda dengan berpikir konvergen yang hanya menghasilkan satu jawaban yang benar.

Pada usia sekolah dasar, kreativitas mulai berkembang sejalan dengan perkembangan kognitif anak. Dalam perspektif Piaget, pada tahap operasional konkret anak mulai mampu menghubungkan pengalaman nyata dengan imajinasi, menciptakan ide baru berdasarkan rangsangan lingkungan, dan mengembangkan gagasan melalui berbagai kemungkinan jawaban (Babullah, 2022). Aktivitas bermain sangat berperan dalam perkembangan kreativitas karena memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mencoba ide-ide baru tanpa rasa takut salah.

Gustiani dan Sari (2026) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kreativitas siswa di tingkat dasar secara signifikan meningkat ketika diterapkan model pembelajaran yang aktif dan berbasis eksplorasi. Indikator kreativitas yang dapat diamati pada siswa sekolah dasar meliputi: (1) kemampuan menghasilkan banyak ide (fluency); (2) kemampuan menghasilkan ide yang beragam dan berbeda (flexibility); (3) kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak biasa (originality); serta (4) kemampuan mengembangkan dan memperinci ide (elaboration).

Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas. Guru yang memberikan kebebasan berekspresi, menghargai setiap respons siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan mendorong siswa untuk lebih berani mengeluarkan ide-idenya. Sebaliknya, lingkungan yang terlalu ketat dan berfokus pada satu jawaban benar akan menghambat berkembangnya kreativitas (Hidayati, 2021).

4. Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Permainan edukatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan intelektual dan kreativitas siswa sekolah dasar. Permainan edukatif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengandung unsur pendidikan yang bermakna. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir logis, melatih kerja sama, dan mengekspresikan kreativitas secara bebas (Hidayati, 2021).

Putra dan Rahayu (2022) menyatakan bahwa penerapan kuis dan permainan numerik dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa SD. Kuis tanya jawab

merangsang kemampuan siswa dalam mengingat informasi, berpikir cepat, dan menyampaikan jawaban secara lisan. Sementara itu, permainan berbasis angka seperti boom angka melatih kemampuan seriasi, pengenalan pola bilangan, dan penalaran matematis secara konkret. Kedua jenis permainan ini sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa pada tahap operasional konkret.

Dalam konteks perkembangan kreativitas, permainan peran atau role-play seperti permainan "jadi apa" memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan ide-ide spontan. Satriawan (2023) menjelaskan bahwa permainan berbasis peran merangsang kemampuan berpikir divergen siswa karena meminta mereka untuk menghasilkan jawaban yang beragam dan unik tanpa batasan. Kegiatan semacam ini sangat efektif dalam mengungkap potensi kreatif siswa yang seringkali tidak tampak dalam pembelajaran konvensional.

5. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Intelektual dan Kreativitas

Perkembangan intelektual dan kreativitas siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Pertama, faktor motivasi dan kepercayaan diri. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan kepercayaan diri yang kuat cenderung lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan mencoba hal-hal baru. Sebaliknya, siswa yang kurang percaya diri cenderung pasif dan bergantung pada jawaban teman, sehingga kreativitas dan kemampuan intelektualnya tidak berkembang optimal (Yuliana, 2020).

Kedua, faktor lingkungan belajar. Lingkungan kelas yang kondusif, hangat, dan mendorong eksplorasi akan memfasilitasi perkembangan kognitif dan kreativitas siswa. Guru yang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, memberikan umpan balik positif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan membuat siswa lebih antusias dan berani berekspresi. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan penuh tekanan akan menghambat perkembangan kedua aspek tersebut (Gustiani & Sari, 2026).

Ketiga, faktor metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered), seperti pembelajaran berbasis permainan, diskusi kelompok, proyek, dan eksperimen, terbukti lebih efektif dalam mendorong perkembangan intelektual dan kreativitas dibandingkan metode ceramah satu arah. Hal ini karena metode aktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses berpikir dan menemukan pengetahuan secara mandiri (Babullah, 2022).

Keempat, faktor pengalaman belajar sebelumnya. Siswa yang memiliki pengalaman belajar yang kaya dan beragam sejak dini akan memiliki skema kognitif yang lebih luas sehingga lebih mudah dalam memahami konsep-konsep baru dan menghasilkan ide-ide kreatif. Pengalaman bermain, membaca, berinteraksi dengan lingkungan, dan mengeksplorasi berbagai hal di rumah maupun sekolah sangat berkontribusi dalam memperkaya skema kognitif anak (Juwantara, 2019).

C. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam kondisi nyata perkembangan intelektual dan kreativitas siswa berdasarkan pengamatan langsung di lapangan. Penelitian deskriptif dipilih karena peneliti tidak melakukan perlakuan atau intervensi terhadap subjek, melainkan hanya mengamati dan mendokumentasikan kondisi yang terjadi secara alami selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 17 Koto Baru, Jalan Raya Koto Baru, Kelurahan Koto Baru, Kecamatan Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat. SD Negeri 17 Koto Baru merupakan sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 1971 dengan status akreditasi A. Kegiatan observasi dilaksanakan pada hari Senin, 24 November 2025, mulai pagi hari hingga selesai. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas dan kesediaan pihak sekolah untuk memberikan izin pelaksanaan observasi akademik.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III B SD Negeri 17 Koto Baru yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan (3 siswa tidak hadir pada hari observasi). Dengan demikian, jumlah siswa yang teramati secara langsung adalah 17 orang. Selain siswa, guru kelas III B yaitu Ibu Suci Rahma Sari, S.Pd., serta dua guru lain di sekolah tersebut juga menjadi informan dalam penelitian ini melalui wawancara.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui empat teknik sebagai berikut:

1. Observasi langsung: Peneliti mengamati perilaku dan respons siswa selama kegiatan kuis tanya jawab, permainan boom angka, dan permainan "jadi apa". Pengamatan difokuskan pada

aspek perkembangan intelektual (kognitif), kreativitas, interaksi sosial, serta sikap dan motivasi belajar siswa.

2. Angket/kuesioner: Siswa mengisi angket yang berisi pertanyaan tertutup (Ya/Tidak) yang mencakup tiga bagian, yaitu cara berpikir/intelektual (7 butir), kreativitas (7 butir), dan sikap partisipasi (4 butir). Angket ini bertujuan untuk memperoleh data persepsi diri siswa terhadap kemampuan berpikir dan kreativitasnya sendiri.
3. Wawancara: Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan tiga guru untuk memperoleh informasi tentang perkembangan belajar siswa sehari-hari, metode stimulasi kreativitas yang digunakan, serta kendala yang dihadapi. Selain itu, beberapa siswa juga diwawancarai untuk menggali perspektif mereka tentang kegiatan belajar dan pemahaman konsep tertentu.
4. Dokumentasi: Peneliti mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan observasi melalui foto sebagai bukti autentik dan data pendukung penelitian.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Lembar observasi checklist yang mencakup empat aspek: perkembangan intelektual (8 indikator), perkembangan kreativitas (7 indikator), interaksi sosial (4 indikator), dan sikap serta motivasi belajar (4 indikator). Setiap indikator diberi tanda centang pada kolom "Ya" atau "Tidak" disertai keterangan.
- Angket siswa yang terdiri atas 18 butir pertanyaan tertutup mencakup aspek cara berpikir, kreativitas, serta sikap dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- Panduan wawancara guru yang berisi tiga pertanyaan utama tentang perkembangan intelektual siswa, metode stimulasi kreativitas, dan kendala dalam pembelajaran.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan berikut: (1) reduksi data, yaitu memilah dan merangkum data yang relevan dari hasil observasi, angket, dan wawancara; (2) penyajian data, yaitu menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel rekap, dan kutipan hasil wawancara; serta (3) penarikan kesimpulan, yaitu

menginterpretasikan data yang telah disajikan dan mengaitkannya dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget sebagai kerangka analisis. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada siswa kelas III B SD Negeri 17 Koto Baru untuk mengetahui perkembangan intelektual dan kreativitas siswa melalui kegiatan kuis tanya jawab, permainan boom angka, dan permainan "jadi apa". Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar siswa sudah mampu memahami instruksi guru dan observer dengan baik. Siswa juga menunjukkan kemampuan berpikir logis terutama saat mengikuti permainan boom angka dan kuis tanya jawab.

Pada aspek intelektual, beberapa siswa mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, namun masih terdapat siswa yang pasif dan ragu-ragu saat diminta menjawab pertanyaan di depan kelas. Sebagian besar siswa juga sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung sesuai tahap perkembangannya serta mampu bekerja sama dalam kelompok.

Pada aspek kreativitas, siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan kreatif, terutama permainan "jadi apa". Akan tetapi, mayoritas siswa masih cenderung meniru jawaban teman dan belum berani mengemukakan ide sendiri. Hanya beberapa siswa yang terlihat lebih percaya diri dan imajinatif dalam menyampaikan jawaban.

Interaksi sosial siswa tergolong baik. Siswa mampu berdiskusi dengan teman, menghargai pendapat orang lain, serta mendengarkan arahan guru selama kegiatan berlangsung. Dari segi sikap dan motivasi belajar, siswa menunjukkan semangat dan rasa ingin tahu yang cukup tinggi meskipun keaktifan mereka belum merata.

Tabel 1. Rekap Hasil Angket Siswa Kelas III B (n = 17)

Indikator Pertanyaan	Iya	Tidak	Jawaban Siswa
Mengerti penjelasan kakak/guru	14	3	Mayoritas mengerti instruksi
Menjawab pertanyaan	11	6	Lebih dari setengah

Indikator Pertanyaan	Iya	Tidak	Jawaban Siswa
dengan benar			mampu menjawab
Menyebutkan kembali materi	9	8	Hampir berimbang, cenderung belum optimal
Menyelesaikan soal tanpa bingung	7	10	Lebih banyak yang masih bingung
Memberikan jawaban paling tepat saat diberi pilihan	10	7	Sedang; belum konsisten
Menjelaskan jawaban dengan kata-kata sendiri	8	9	Banyak yang belum mampu
Berusaha menyelesaikan masalah	12	5	Mayoritas berusaha
Punya ide sendiri saat diminta	8	9	Dominan 'Tidak'; belum spontan beride
Membuat jawaban/karya berbeda dari teman	7	10	Mayoritas belum mampu membuat karya unik
Suka mencoba cara lain yang lebih baik	6	11	Dominan 'Tidak'; tergantung pada cara teman
Menjelaskan ide tanpa meniru teman	7	10	Banyak yang masih meniru
Berani mencoba hal baru	9	8	Hampir berimbang; sebagian berani
Memakai imajinasi saat mengerjakan tugas	8	9	Belum optimal; imajinasi terbatas
Mencari cara lain saat bingung	6	11	Dominan 'Tidak'; kurang inisiatif alternatif
Berani menjawab di depan	7	10	Banyak yang kurang

Indikator Pertanyaan	Iya	Tidak	Jawaban Siswa
kakak/teman			percaya diri
Mendengarkan saat guru/teman berbicara	13	4	Mayoritas mendengarkan dengan baik
Bisa bekerja sama dengan teman	12	5	Mayoritas mampu bekerja sama
Ikut kegiatan dari awal hingga akhir	14	3	Mayoritas aktif penuh

Sumber: Data primer hasil angket observasi, 24 November 2025

Berdasarkan Tabel 1, hasil angket menunjukkan bahwa pada aspek intelektual, mayoritas siswa mampu memahami instruksi (n=14) dan berusaha menyelesaikan masalah (n=12). Namun, kemampuan menyelesaikan soal tanpa bingung masih rendah (n=7), begitu pula kemampuan menjelaskan jawaban dengan kata-kata sendiri (n=8). Pada aspek kreativitas, dominasi jawaban "Tidak" di hampir semua indikator mengindikasikan bahwa kreativitas siswa belum berkembang optimal; hanya beberapa siswa yang berani mencoba hal baru (n=9). Pada aspek sikap dan partisipasi, siswa menunjukkan kemampuan mendengarkan (n=13) dan mengikuti kegiatan hingga akhir (n=14), namun kepercayaan diri untuk menjawab di depan kelas masih rendah (n=7).

2. Hasil Wawancara Guru dan Siswa

a. Hasil Wawancara Guru

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, perkembangan intelektual siswa dinilai cukup baik. Siswa sudah mampu berpikir logis sederhana, memahami instruksi, dan memecahkan masalah konkret sesuai tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget.

Guru menyampaikan bahwa metode yang sering digunakan untuk menstimulasi kreativitas siswa antara lain permainan edukatif, diskusi kelompok, roleplay, menggambar, eksperimen sederhana, dan kuis interaktif. Menurut guru, kegiatan yang melibatkan permainan dan praktik langsung lebih efektif meningkatkan partisipasi siswa.

Adapun kendala yang dihadapi dalam mengembangkan kreativitas dan penalaran siswa adalah:

- Konsentrasi siswa yang mudah terganggu
- Keterbatasan waktu pembelajaran
- Media pembelajaran yang masih terbatas
- Perbedaan gaya belajar dan tingkat kepercayaan diri siswa

b. Hasil Wawancara Siswa

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, pelajaran yang paling

disukai adalah IPAS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris. Sebagian besar siswa menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan, kuis, olahraga, menggambar, dan aktivitas kreatif lainnya.

Saat ditanya mengenai makna keadilan, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep tersebut secara abstrak. Namun setelah diberikan contoh konkret, siswa mulai memahami arti keadilan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman nyata sesuai tahap perkembangan operasional konkret.

3. Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perkembangan intelektual siswa kelas III B tergolong cukup baik. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa memahami instruksi, menjawab pertanyaan sederhana, mengikuti pola angka, dan bekerja sama dalam kelompok. Kemampuan berpikir logis siswa sudah mulai berkembang sesuai teori Jean Piaget pada tahap operasional konkret.

Namun, kemampuan kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar siswa belum berani menyampaikan ide sendiri dan masih bergantung pada jawaban teman. Kreativitas siswa baru terlihat ketika kegiatan pembelajaran menggunakan permainan atau aktivitas imajinatif.

Faktor yang memengaruhi perkembangan intelektual dan kreativitas siswa antara lain:

a. Motivasi dan rasa percaya diri siswa

b. Lingkungan belajar yang mendukung

c. Metode pembelajaran yang digunakan guru

d. Kesempatan berekspresi dan berimajinasi

e. Pengalaman belajar sebelumnya

Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan, eksperimen, dan aktivitas kreatif sangat diperlukan untuk membantu perkembangan intelektual dan kreativitas siswa secara optimal.

4. Tabel Ringkasan Hasil Penelitian

Aspek	Hasil Temuan	Kesimpulan
Perkembangan Intelektual	Siswa mampu memahami intruksi, menjawab pertanyaan, dan berpikir logis sederhana	Berkembang cukup baik
Kreativitas	Sebagian besar siswa masih malu dan meniru	Masih perlu stimulasi

	jawaban teman	
Interaksi Sosial	Siswa mampu bekerja sama dan menghargai pendapat teman	Baik
Motivasi Belajar	Siswa antusias mengikuti permainan dan kuis	Cukup tinggi
Kendala Pembelajaran	Konsentrasi siswa mudah terganggu dan media terbatas	Membutuhkan variasi metode

Sumber: Hasil analisis data primer, 2025

5. Ringkasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan intelektual siswa kelas III B SD Negeri 17 Koto Baru sudah berkembang cukup baik sesuai tahap operasional konkret Jean Piaget. Siswa mampu berpikir logis terhadap situasi nyata dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Sementara itu, perkembangan kreativitas siswa masih memerlukan stimulasi yang lebih konsisten melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan, eksperimen, dan aktivitas kreatif. Faktor kepercayaan diri, motivasi belajar, dan lingkungan belajar sangat memengaruhi perkembangan intelektual dan kreativitas siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi langsung, angket, wawancara, dan dokumentasi di kelas III B SD Negeri 17 Koto Baru, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Perkembangan intelektual siswa kelas III B secara umum sudah berkembang cukup baik dan sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam berpikir logis, memahami instruksi, mengikuti pola angka dalam permainan boom angka, menjawab pertanyaan kuis, serta bekerja sama dalam kelompok. Namun, masih terdapat keterbatasan dalam kemampuan berpikir abstrak dan kemampuan mengekspresikan jawaban dengan kata-kata sendiri, yang merupakan hal yang wajar pada tahap perkembangan usia 7–11 tahun.

Perkembangan kreativitas siswa kelas III B masih perlu ditingkatkan secara lebih konsisten dan terstruktur. Sebagian besar siswa belum berani menyampaikan ide sendiri dan cenderung meniru jawaban teman. Kreativitas baru terlihat

menonjol pada kegiatan berbasis permainan imajinatif seperti permainan "jadi apa", dan hanya pada sebagian kecil siswa yang lebih percaya diri. Potensi kreativitas sebenarnya ada, namun belum difasilitasi secara optimal dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Faktor-faktor yang paling memengaruhi perkembangan intelektual dan kreativitas siswa adalah kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa, metode pembelajaran yang digunakan guru, ketersediaan media pembelajaran yang variatif, serta lingkungan belajar yang mendukung. Pembelajaran yang aktif, berbasis permainan, dan memberikan ruang berekspresi terbukti jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran pasif.

Terdapat variasi kemampuan yang cukup signifikan antarsiswa dalam satu kelas, baik dalam aspek intelektual maupun kreativitas. Kondisi ini merupakan hal yang wajar sesuai dengan prinsip Piaget bahwa kecepatan perkembangan kognitif berbeda-beda pada setiap individu, dipengaruhi oleh kematangan biologis, pengalaman, dan stimulasi lingkungan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, direkomendasikan kepada guru untuk secara konsisten menerapkan metode pembelajaran aktif dan variatif, khususnya berbasis permainan edukatif, proyek kelompok, eksperimen sederhana, dan roleplay. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis sehingga siswa tidak takut untuk mengungkapkan ide. Sekolah disarankan untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih beragam guna mendukung stimulasi kreativitas dan penalaran siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, instrumen yang lebih mendalam, dan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengamati perkembangan siswa secara longitudinal.

DAFTAR PUSTAKA

Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan,* 1(2), 131–152. https://journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic

Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 9(1), 37–50. http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50

Fitriyani, A., & Hartati, S. (2020). Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berdasarkan teori Jean Piaget dalam proses

pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara,* 6(2), 115–124.

Gustiani, D., & Sari, D. P. (2026). Analisis kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran kurikulum merdeka. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar,* 2(1), 18–21. https://synergizejournal.org/index.php/JTPD

Hidayat, M. R. (2022). Peningkatan kreativitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tingkat dasar melalui project learning berbasis merdeka belajar. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia,* 2(2), 90–102.

Hidayati, N. (2021). Pengaruh kegiatan permainan edukatif terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar,* 5(1), 32–41.

Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan,* 15(2), 151. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974

Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,* 9(1), 27–34.

Mulyani, R. (2018). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Anak,* 7(1), 55–63.

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight",* 2(1), 31–47. https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554

Putra, Y. W., & Rahayu, R. (2022). Penerapan kuis dan permainan numerik untuk meningkatkan kemampuan intelektual siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 9(2), 98–107.

Satriawan, B. (2023). Stimulasi kreativitas melalui pembelajaran berbasis kelompok pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan,* 11(1), 44–53.

Septiani, W., & Nurhayati, T. (2021). Analisis kemampuan intelektual siswa SD dalam pembelajaran menggunakan media konkret. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia,* 6(4), 301–310.

Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu,* 6(5), 8248–8258. https://doi.org/10.31004/basicedu .v6i5.3216

Wibowo, D. (2022). Pengaruh diskusi kelompok terhadap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar & Humaniora,* 10(1), 12–20.

Yuliana, S. (2020). Perkembangan kreativitas anak usia sekolah dan faktor-faktor yang memengaruhinya. *Jurnal Psikologi Pendidikan,* 15(1), 1–9.