



Peran Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Tinggi

Abdul Karim*, Nurhayati, Lasia Agustina, Yogi Wiratomo, Indah Mayang Purnama
Universitas Indraprasta PGRI
*Email: abdul.depok@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the role of Outcome-Based Education (OBE) in developing students' creative thinking skills through a Systematic Review Literature (SRL) approach guided by the PRISMA framework. Literature searches were conducted in the SINTA, Scopus, ERIC, and Google Scholar databases, yielding an initial 280 articles that were screened and narrowed down to 17 relevant studies. The findings indicate that various active learning models—such as Project-Based Learning, STEAM/STEM approaches, blended learning, and open-ended strategies—consistently enhance key creativity indicators, including fluency, flexibility, originality, and elaboration. Creative learning instruments and assessments, including Student Worksheets (LKM), Scientific Creativity Tests (TKI), and OBE-based assessments, further support the improvement of students' creative thinking abilities. However, challenges such as lecturer readiness, digital infrastructure limitations, and low student acceptance of portfolio assessment remain. Overall, OBE demonstrates strong potential to foster students' creative thinking skills when supported by innovative instructional design and relevant assessment practices.

Keywords: *Outcome-Based Education; Creative Thinking; Higher Education.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji peran kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa melalui pendekatan *Systematic Review Literature* (SRL) berbasis pedoman PRISMA. Pencarian dilakukan pada database SINTA, Scopus, ERIC, dan Google Scholar, menghasilkan 280 artikel awal yang kemudian diseleksi hingga tersisa 17 artikel yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai model pembelajaran aktif seperti *Project-Based Learning*, STEAM/STEM, blended learning, dan pendekatan open-ended secara konsisten meningkatkan aspek kreativitas, termasuk kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Instrumen pembelajaran dan asesmen kreatif, termasuk LKM, TKI, serta asesmen OBE, turut memperkuat peningkatan kreativitas. Namun, tantangan seperti kesiapan dosen, infrastruktur digital, dan rendahnya penerimaan terhadap portofolio masih ditemukan. Secara keseluruhan, OBE berpotensi kuat mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa ketika didukung desain pembelajaran inovatif dan asesmen yang relevan.

Kata kunci: OBE; Kemampuan Berpikir Kreatif; Pendidikan Tinggi.

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi di era global dan digital menghadapi tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara kompetensi akademik, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21

termasuk kemampuan berpikir kreatif, inovatif, serta adaptif terhadap perubahan. Dalam konteks ini, model kurikulum tradisional yang berfokus pada penguasaan konten saja dianggap kurang memadai untuk menjawab kompleksitas tantangan zaman. Oleh karena itu, diperlukan kerangka kurikulum yang menekankan hasil belajar (*outcomes*) secara jelas dan komprehensif, agar pendidikan tinggi dapat melahirkan lulusan berkualitas dan relevan secara kontekstual.

Salah satu pendekatan kurikulum yang saat ini banyak diperbincangkan adalah *Outcome-Based Education* (OBE), yang menekankan penetapan capaian pembelajaran akhir (*outcomes*) mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam studi pada perguruan tinggi, OBE dianggap relevan untuk menjawab kebutuhan "*quality and competitiveness*" lulusan di era modern. Sebagai contoh, penelitian pengembangan kurikulum berbasis OBE dengan nilai-nilai karakter menunjukkan bahwa OBE dapat meningkatkan mutu pendidikan di perguruan tinggi (Fajarini, 2022). Hal ini membuka peluang bagi OBE untuk dijadikan pondasi kurikulum yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek keterampilan termasuk kreativitas.

Lebih jauh, ada bukti empiris bahwa integrasi aspek kreativitas dalam kurikulum OBE mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa secara holistik. Sebuah studi dengan pendekatan *mixed-methods* menunjukkan bahwa ketika elemen "*creative thinking*" diintegrasikan secara eksplisit dalam kurikulum OBE, mahasiswa menunjukkan peningkatan kompetensi, terutama dalam berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan inovasi (Sopian Hadi & Qomari Hidayat, 2025). Penelitian ini membuka wacana bahwa OBE bukan sekadar kerangka administratif kurikulum, melainkan potensi strategis untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi.

Implementasi OBE dalam konteks pembelajaran berbasis praktik, proyek, atau kolaboratif juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk aktif, bereksperimen, dan menghasilkan karya nyata bukan hanya menerima informasi. Misalnya, dalam penelitian pada mata kuliah kewirausahaan, OBE diterjemahkan ke dalam desain RPS, metode pembelajaran berbasis pengalaman seperti simulasi bisnis atau proyek kolaboratif, serta instrumen evaluasi yang relevan dengan outcome yang ditetapkan; dan hal ini berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa, termasuk kreativitas dan inovasi (Hanafiah et al., 2024). Dengan demikian, OBE memungkinkan transformasi dari model pembelajaran *teacher-centered* menuju *student-centered*, yang lebih mendukung tumbuhnya kreativitas mahasiswa.

Meski demikian, penerapan OBE tidak otomatis menjamin hasil positif efektivitasnya tergantung pada bagaimana capaian pembelajaran dirumuskan, bagaimana metode dan evaluasi disusun, serta seberapa baik dukungan institusional dan sumber daya tersedia. Seperti yang dilaporkan dalam penelitian pengembangan kurikulum OBE: kurikulum berbasis OBE dengan nilai karakter memang layak dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi tetap membutuhkan perencanaan yang matang dan melibatkan pemangku kepentingan (Negara et al., 2024). Karena itu, dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, perlu kajian mendalam yang tidak hanya melihat kurikulum di atas kertas, melainkan implementasi nyata dan hasil empirisnya.

Di sisi lain, literatur review mengenai OBE dan kreativitas di perguruan tinggi menunjukkan bahwa meskipun ada potensi besar, namun belum banyak penelitian komprehensif yang mengkaji secara sistematis bagaimana OBE berkontribusi pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, termasuk faktor pendukung dan penghambatnya. Sebagai contoh, artikel review terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui model pembelajaran OBE menekankan pada pentingnya rancangan pembelajaran yang eksplisit memasukkan kreativitas sebagai *outcome* (Amanda et al., 2025). Kesimpulan ini menegaskan kebutuhan adanya kajian sistematis agar implementasi OBE di perguruan tinggi terutama di Indonesia mendapat pijakan ilmiah yang kuat.

Berdasarkan berbagai kondisi dan temuan tersebut, menjadi sangat relevan untuk melakukan penelitian berbasis kajian literatur sistematis (*systematic review*) terhadap hubungan antara kurikulum OBE dan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa di pendidikan tinggi. Pendekatan ini akan membantu memetakan sejauh mana implementasi OBE telah berhasil dalam konteks kreativitas, strategi apa yang efektif, serta kendala yang masih ada. Hasilnya diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum, kebijakan pendidikan, dan praktik pembelajaran di perguruan tinggi sehingga lulusan tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

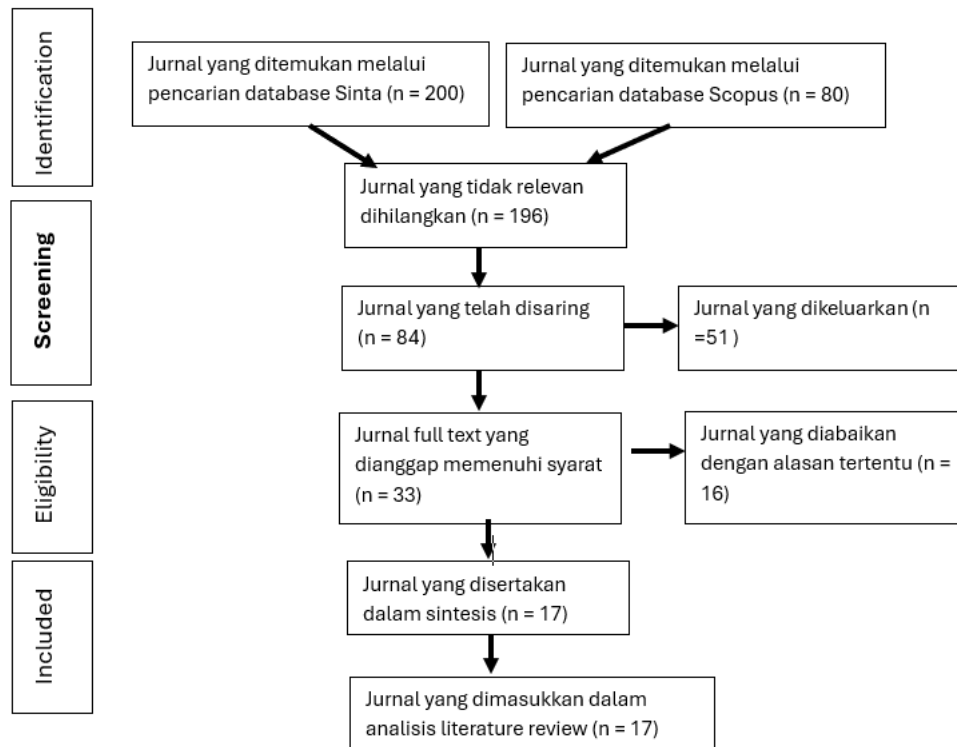
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Review Literature (SRL) dengan mengacu pada pedoman PRISMA untuk memastikan proses peninjauan literatur berlangsung sistematis, transparan, dan terstruktur. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) dan kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada konteks pendidikan tinggi. Mengacu pada standar PRISMA, tahapan penelitian meliputi proses identifikasi, penyaringan, evaluasi kelayakan, dan penyertaan literatur, sehingga seluruh langkah dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis (Page et al., 2021).

Pencarian literatur dilakukan pada beberapa pangkalan data akademik bereputasi, yaitu pada database SINTA, Scopus, ERIC, dan Google Scholar, dengan mempertimbangkan bahwa database tersebut menyediakan artikel ilmiah berkualitas tinggi dan relevan dengan topik kurikulum OBE serta kemampuan berpikir kreatif. Strategi pencarian menggunakan kombinasi kata kunci seperti "*Outcome-Based Education*", "*OBE curriculum*", "*creative thinking skills*", "*student creativity*", dan "*higher education*" untuk mengidentifikasi artikel yang relevan. Studi-studi dalam SINTA menunjukkan bahwa implementasi OBE di perguruan tinggi Indonesia telah memberikan pengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran (Negara et al., 2024), sedangkan penelitian lain menekankan bahwa OBE dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa termasuk kreativitas (Handayani & Wiguna, 2024).

Kriteria inklusi penelitian mencakup artikel empiris atau review yang berfokus pada implementasi OBE dalam pendidikan tinggi serta artikel yang secara langsung meneliti kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Artikel harus berasal dari jurnal terindeks SINTA atau Scopus, tersedia dalam bentuk full-text, dan ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Sebaliknya, artikel yang terbit dalam bentuk prosiding, skripsi, atau laporan non-ilmiah dikeluarkan dari analisis. Artikel yang membahas OBE tetapi tidak menyinggung aspek kreativitas juga dieliminasi. Kriteria ini sesuai dengan pendekatan *systematic review* yang mengutamakan ketepatan seleksi literatur agar hasil sintesis lebih valid (Page et al., 2021).

Proses seleksi artikel mengikuti alur PRISMA, dimulai dari identifikasi artikel dari database SINTA dan Scopus, yang dalam studi sejenis biasanya menghasilkan ratusan artikel awal sebelum dilakukan penyaringan (Page et al., 2021). Pada tahap screening, dilakukan penghapusan artikel duplikasi serta penyaringan berdasarkan judul dan abstrak. Pada tahap eligibility, pembacaan full-text dilakukan untuk menilai kesesuaian dengan kriteria inklusi. Artikel yang memenuhi persyaratan kemudian masuk ke tahap included. Berdasarkan proses seleksi tersebut, artikel akhir yang dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini berjumlah 17 artikel. Temuan ini sejalan dengan praktik SRL yang menekankan kesesuaian, kualitas metodologis, dan relevansi isi literatur (Handayani & Wiguna, 2024). Berikut disajikan masing-masing pada gambar 1 di bawah:



Gambar 1. Diagram Prisma

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian ini disajikan berdasarkan Metode SLR dimulai dengan fase Identifikasi, secara sistematis melakukan pencarian putaka untuk memperoleh kajian yang relevan. Dengan memanfaatkan software Publish or Perish pada tanggal 4 Desember 2025 dilakukan pencarian melalui database Scopus, ERIC dan Google Scholar menggunakan kata kunci Pendidikan Berbasis Hasil, Kurikulum OBE, Keterampilan Berpikir Kreatif, Kreativitas Mahasiswa, dan Pendidikan Tinggi. Dari pencarian ini terdapat 280 artikel. Dengan mempertimbangkan implementasi model pembelajaran dan dampak hasil belajar, Peneliti akhirnya mengidentifikasi 17 artikel yang menjadi dasar utama untuk tinjauan sistematis ini. Berikut tabel hasil Tinjauannya

Tabel 1. Kurikulum Berbasis Outcome-Based Education (OBE) dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Tinggi

No	Judul Artikel	Dampak/Hasil Penelitian (ringkasan)
1	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Lab Virtual Terhadap Kreativitas Mahasiswa (Widiarini et al., 2021)	PjBL + lab virtual meningkatkan kreativitas mahasiswa secara signifikan pada aspek orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi.
2	Efektivitas Model Osborn Parne Berbasis Blended Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa (Irmaningrum et al., 2024)	Model blended learning Osborn Parne efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibanding pembelajaran biasa.
3	Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Matematika (Z et al., 2024)	PjBL membuat mahasiswa mampu menunjukkan kreativitas dalam penyelesaian masalah matematika secara lebih fleksibel dan orisinal.
4	Efektivitas Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Teknik Sipil pada Mata Kuliah Mekanika Fluida dan Hidrolika (Hasibuan & Hasibuan, 2023)	STEAM PjBL meningkatkan kreativitas mahasiswa dari kategori cukup menjadi baik dalam dua siklus.

No	Judul Artikel	Dampak/Hasil Penelitian (ringkasan)
5	Implementasi Penugasan Dosen Sekolah (PDS) di Perkuliahan untuk meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa Civic Education di Universitas Muhammadiyah Mataram (Maemunah et al., 2020)	PDS meningkatkan kreativitas, tanggung jawab, komunikasi, dan kolaborasi mahasiswa Civic Education.
6	Systematic Literature Review: Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model <i>Project-Based Learning</i> (Azis, 2024)	SLR menunjukkan bahwa PjBL secara konsisten berdampak positif pada kreativitas mahasiswa.
7	Penerapan Pendekatan Konstruktivis Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa (Medriati et al., 2022)	PjBL meningkatkan kemampuan kreatif dan kritis mahasiswa fisika secara signifikan.
8	Desain Lembar Kerja Mahasiswa dan Tes Kreativitas Ilmiah untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa (Sopian Hadi & Qomari Hidayat, 2025)	LKM dan TKI valid-efektif meningkatkan kreativitas ilmiah dengan N-Gain kategori sedang.
9	<i>Early perceptions of portfolios in an outcome-based curriculum</i> (Omer et al., 2025)	Portofolio kurang diterima mahasiswa (hanya 48,9% menilai berguna); perlu perbaikan desain dan integrasi dalam kurikulum OBE.
10	Design and practice of innovative practice workshop for new nurses based on creativity component theory and outcome based education (OBE) concept (Yang et al., 2023)	Workshop OBE + teori kreativitas meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, kerja tim, dan motivasi perawat baru.
11	Rancangan Soal Open Ended Berbasis Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Riwayati et al., 2020)	Soal open-ended berbasis blended learning valid layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas matematis.
12	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik ditinjau dari Kemandirian Belajar (Dewi & Juandi, 2023)	PBL + open-ended meningkatkan kreativitas matematis secara signifikan, terutama fleksibilitas dan orisinalitas.
13	Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM) (Nurchahyo & Fatmawati, 2022)	STEM efektif meningkatkan kreativitas mahasiswa (pencapaian 75,8%, kategori kuat).
14	Desain Lembar Kerja Mahasiswa dan Tes Kreativitas Ilmiah Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa (Asrining Surasmi et al., 2025)	LKM dan TKI valid, reliabel, dan efektif meningkatkan kreativitas ilmiah mahasiswa (N-Gain menengah).
15	Blended Learning Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mahasiswa (Annisah et al., 2022)	Blended learning terbukti meningkatkan kreativitas mahasiswa, termasuk pada pembelajaran saat pandemi.
16	Literature Review: Analisis Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Pembelajaran OBE (Amanda et al., 2025)	Model OBE terutama PjBL secara konsisten meningkatkan kreativitas dibanding pembelajaran tradisional.
17	Efektivitas Bahan Ajar Ibm Spss Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berdasarkan Kurikulum Outcome Based Education (OBE) Pada Materi Uji Beda (Syafriani et al., 2023)	Bahan ajar PjBL-OBE meningkatkan pemahaman dan keterampilan analisis statistik mahasiswa secara signifikan.

Hasil kajian sistematis terhadap 17 artikel menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif seperti Project-Based Learning (PjBL), Case-Based Learning, STEAM, blended learning, dan pendekatan open-ended memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa maupun peserta didik. Sebagian besar penelitian melaporkan peningkatan pada indikator kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration) setelah intervensi pembelajaran diterapkan ((Widiarini et al., 2021); (Z et al., 2024)). Penerapan pembelajaran berbasis proyek terbukti memberikan peluang eksplorasi ide, analisis konteks, dan penyelesaian masalah secara kreatif, yang sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa kreativitas bukan hanya bawaan, tetapi dapat dikembangkan melalui desain pembelajaran yang tepat. Hal tersebut mendukung keberhasilan implementasi kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) yang menekankan penguasaan capaian belajar secara bermakna.

Pembelajaran berbasis teknologi juga menunjukkan dampak kuat terhadap peningkatan kreativitas. Studi yang mengimplementasikan laboratorium virtual melaporkan bahwa mahasiswa menjadi lebih fleksibel dalam menguji berbagai alternatif solusi dan mengembangkan ide baru tanpa keterbatasan fisik ruang laboratorium (Widiarini et al., 2021). Demikian pula, penggunaan video kontekstual dalam *Case-Based Learning* meningkatkan pemahaman sains sekaligus kreativitas siswa karena memberikan konteks nyata yang mendorong elaborasi gagasan (Wijaya et al., 2024). Teknologi berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai fasilitator pembelajaran kreatif yang memungkinkan pengalaman belajar lebih interaktif dan eksploratif. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran dapat memperkuat efektivitas model pengajaran inovatif. Temuan ini menunjukkan pentingnya kesiapan institusi dalam menyediakan perangkat teknologi untuk mendukung kreativitas mahasiswa.

Pembelajaran berbasis STEM/STEAM menjadi salah satu pendekatan yang paling menonjol dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam proyek autentik seperti pembuatan PLTMH atau maket rumah ramah lingkungan mampu menghasilkan ide yang lebih orisinal dan relevan dengan kehidupan sehari-hari ((Hasibuan & Hasibuan, 2023); (Nurcahyo & Fatmawati, 2022)). Pendekatan STEM/STEAM memungkinkan peserta didik mengintegrasikan pengetahuan lintas disiplin sehingga mereka lebih mampu melihat masalah secara holistik dan kreatif. Selain itu, pendekatan ini mendorong mahasiswa untuk mempraktikkan langkah-langkah berpikir ilmiah melalui eksperimen nyata. Bukti empiris dalam penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berkembang optimal ketika mahasiswa berinteraksi dengan masalah yang autentik dan solusinya tidak tunggal. Dengan demikian, STEM/STEAM merupakan strategi penting dalam implementasi OBE berbasis capaian nyata.

Temuan dalam konteks profesional memperkuat manfaat OBE dalam meningkatkan kreativitas. Penelitian terindeks Scopus pada pelatihan perawat baru menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta kolaborasi setelah mengikuti workshop berbasis teori komponen kreativitas dan konsep OBE ((Yang et al., 2023) Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap portofolio sebagai bentuk asesmen OBE masih rendah, terutama terkait desain tugas, beban kerja, dan kualitas umpan balik (Omer et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa implementasi OBE tidak dapat berdiri sendiri tanpa dukungan desain asesmen yang jelas, relevan, dan realistis. Untuk memastikan efektivitasnya, asesmen OBE harus disertai dengan rubrik terukur yang memfasilitasi kreativitas, bukan membatasi. Penguatan kapasitas dosen dalam merancang asesmen juga sangat diperlukan.

Instrumen pembelajaran dan evaluasi juga memiliki peran penting dalam peningkatan kreativitas. Beberapa penelitian berhasil mengembangkan instrumen seperti Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), Tes Kreativitas Ilmiah (TKI), dan soal open-ended berbasis *blended learning* yang terbukti valid dan reliabel ((Asrining Surasmi et al., 2025); (Riwayati et al., 2020)). Instrumen-instrumen tersebut memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengungkapkan ide orisinal, menyelesaikan masalah terbuka, dan mengeksplorasi berbagai alternatif solusi. Tidak seperti soal konvensional yang hanya menuntut satu jawaban benar, instrumen kreatif ini memfasilitasi proses berpikir divergen yang merupakan inti kreativitas. Ketika instrumen yang digunakan sejalan dengan tujuan pembelajaran, maka peningkatan kreativitas lebih mudah teramati. Oleh karena itu, pengembangan instrumen kreatif perlu menjadi bagian integral dari pembelajaran berbasis OBE.

Di sisi lain, beberapa hambatan teknis dan pedagogis juga ditemukan dalam implementasi pembelajaran inovatif. Beberapa penelitian mencatat bahwa keterbatasan infrastruktur, kesiapan dosen, serta penerimaan peserta didik terhadap metode baru dapat menghambat peningkatan kreativitas secara optimal. Dalam konteks *blended learning*, misalnya, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dosen untuk memadukan pembelajaran daring dan luring secara efektif (Annisah et al., 2022). Selain itu, mahasiswa yang belum terbiasa dengan penilaian portofolio dan tugas open-ended cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi. Hambatan ini menunjukkan pentingnya

dukungan institusi dalam bentuk pelatihan dosen, peningkatan infrastruktur digital, dan sosialisasi kepada mahasiswa. Dengan dukungan yang memadai, pembelajaran inovatif berpotensi memberikan dampak yang lebih besar terhadap kreativitas.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas mahasiswa dapat dicapai secara signifikan apabila model pembelajaran aktif, integrasi teknologi, dan asesmen kreatif diterapkan secara konsisten dan terpadu. Model PjBL, STEAM, blended learning, dan pendekatan open-ended terbukti konsisten memberikan dampak positif terhadap berkembangnya kreativitas lintas disiplin ilmu. Namun demikian, keberhasilan implementasi sangat dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti kesiapan dosen, budaya akademik, dan kebijakan institusional. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dalam pembelajaran tidak dapat hanya mengandalkan metode inovatif, tetapi juga memerlukan pendekatan sistemik yang mencakup kebijakan kurikulum, asesmen, dan dukungan infrastruktur. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar kuat bagi pengembangan pembelajaran kreatif yang berkelanjutan dalam konteks pendidikan tinggi.

PENUTUP

Kajian sistematis terhadap 17 artikel menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa di pendidikan tinggi sangat bergantung pada keselarasan antara desain kurikulum, strategi pembelajaran, dan instrumen asesmen yang digunakan. Secara umum, sebagian besar penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran aktif seperti Project-Based Learning (PjBL), STEAM/STEM, Case-Based Learning, blended learning, serta pendekatan open-ended berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa, terutama pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa kreativitas bukanlah kemampuan bawaan semata, tetapi dapat ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang memberi ruang eksplorasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah autentik.

Dalam konteks Outcome-Based Education (OBE), penelitian menunjukkan bahwa kurikulum berbasis capaian mampu memberikan arah yang lebih jelas dan terstruktur dalam pengembangan kreativitas mahasiswa. Integrasi elemen-elemen kreatif secara eksplisit dalam capaian pembelajaran, metode pengajaran, dan asesmen membuat mahasiswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menghasilkan ide-ide inovatif. Beberapa studi pada ranah profesional, seperti pendidikan keperawatan, mengonfirmasi bahwa OBE mendorong peningkatan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta kerja tim ketika diimplementasikan melalui workshop, proyek, dan simulasi berbasis pengalaman.

Namun, efektivitas OBE tidak dapat dilepaskan dari kualitas implementasinya. Beberapa hambatan seperti kesiapan dosen, akses teknologi, desain asesmen yang belum optimal, serta rendahnya penerimaan mahasiswa terhadap portofolio menunjukkan bahwa kesuksesan OBE memerlukan dukungan sistemik dari institusi. Selain itu, meskipun instrumen seperti LKM, TKI, dan soal open-ended terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan kreativitas, penggunaannya perlu disertai pemahaman pedagogis yang kuat agar benar-benar mendorong proses berpikir divergen mahasiswa.

Secara menyeluruh, hasil kajian ini menegaskan bahwa kurikulum OBE memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa apabila diterapkan melalui model pembelajaran yang inovatif, berbasis pengalaman, dan didukung asesmen yang relevan. Pengembangan kreativitas memerlukan pendekatan holistik yang menggabungkan capaian pembelajaran yang jelas, metode pembelajaran yang mendorong eksplorasi, penggunaan teknologi yang tepat guna, serta dukungan institusional yang memadai. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan dasar konseptual dan empiris bagi perguruan tinggi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, V., Ruhmi, A. H., Gustiara, R., Rusmaleni, C., Astriawati, F., Siburian, J., & Mardiyanti, L.

- (2025). Literature Review: Analisis Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Pembelajaran OBE. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 824–833. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2996>
- Annisah, S., Aryanti, Z., Wildaniati, Y., & ... (2022). Blended Learning Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mahasiswa. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 6(1), 75–90. <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7502/>
- Asrining Surasmi, W., Suparti, S., & Dwikoranto, D. (2025). Desain Lembar Kerja Mahasiswa dan Tes Kreativitas Ilmiah Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Terbuka. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 14(1), 25–33. <https://doi.org/10.26740/ipf.v14n1.p25-33>
- Azis, S. (2024). Systematic Literature Review: Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(2), 405–421. <https://doi.org/10.56959/jpss.v10i2.341>
- Dewi, N. S., & Juandi, D. (2023). Pengaruh pendekatan open-ended terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis: Systematic literature review. *JPMI (Jurnal Pembelajaran)*, 6(3), 1135–1150. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17338>
- Fajarini, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Upaya Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Penulisan Kreatif. *Jurnal Samudra Bahasa*, 5(1). <https://doi.org/10.33059/jsb.v5i2.6406>
- Hanafiah, H., Arinindyah, O., Nurhayati, W., & Nurhidayah, Nurhidayah Zawirrahmi, Z. (2024). Outcome-Based Education sebagai Pendekatan Transformasi dalam Pengajaran Kewirausahaan: Studi Kasus di Perguruan Tinggi. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1382–1390. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10776>
- Handayani, N. N. L., & Wiguna, K. W. (2024). Learning Tools Based on Outcome Based Education to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 134–142. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.69235>
- Hasibuan, F. A., & Hasibuan, T. (2023). Efektivitas Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Teknik Sipil Mata Kuliah Mekanika Fluida Dan Hidrolika. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 81–94. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i3.547>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., Susandi, A., & Laili, V. N. (2024). Efektivitas Model Osborn Parne Berbasis Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(2), 175–182. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4453>
- Maemunah, M., Sakban, A., & Rejeki, S. (2020). Implementasi PDS di Perkuliahan untuk meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa Civic Education di Universitas Muhammadiyah Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1676>
- Medriati, R., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivis Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 5(3), 193–200. <https://doi.org/10.33369/jkf.5.3.193-200>
- Negara, G. A. J., Pitriani, N. R. V., & Fitriani. (2024). Kurikulum Berbasis OBE (Outcome Based Education) Dengan Nilai-Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 41–48. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.68767>
- Nurchahyo, M. A., & Fatmawati, R. A. (2022). Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran IPA menggunakan pendekatan Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM). *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 11(2), 211–219. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.4840>
- Omer, A. A. A., Vadivelu, J., & Wh, H. (2025). Early perceptions of portfolios in an outcome-based curriculum. *BMC Medical Education*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07583-z>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews.

- Systematic Reviews*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4>
- Riwayati, S., Atmajaya, L., & Masri, M. (2020). Rancangan Soal Open Ended Berbasis Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 990–998. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.315>
- Sopian Hadi, H., & Qomari Hidayat, M. (2025). Integrasi Creative Thinking dalam Kurikulum Berbasis OBE untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(8), 247–281. <https://doi.org/10.55681/armada.v3i8.1685>
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, Dwy Puspita, Amdayani, S. (2023). Efektivitas Bahan Ajar IBM SPSS Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berdasarkan Kurikulum Outcome Based Education (OBE) Pada Materi Uji Beda. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 47–53. <https://pdfs.semanticscholar.org/973b/6e0b48c5b1decafff38da8a65d7910d10290.pdf>
- Widiarini, P., Pramadi, I., & Mardana, I. B. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Lab Virtual Terhadap Kreativitas Mahasiswa. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(1), 212–218. <https://doi.org/doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4649>
- Wijaya, I. K., Santyasa, I. W., & Parwati, N. N. (2024). Model Case Based Learning Berbantuan Video Kontekstual terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 250–259. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.79930>
- Yang, H., Zhu, H., Luo, W., & Peng, W. (2023). Design And Practice Of Innovative Practice Workshop For New Nurses Based On Creativity Component Theory And Outcome Based Education(OBE) Concept. *BMC Medical Education*, 23(1), 700. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04684-5>
- Z, G., Yurinanda, S., & Sarmada, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 433–443. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.4106>