

KREATIVITAS DALAM PEDAGOGIK: *THINKING AND CREATIVITY OF TEACHER*

Siti Jumaeda

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon
Email : edha_amel77@yahoo.com

Abstrak:

Kreativitas merupakan aktivitas mental yang dibutuhkan dalam mengembangkan sumber daya manusia. Kreativitas Bangsa Indonesia tergolong cukup rendah sehingga berdampak pada daya saing bangsa pada pergaulan masyarakat internasional. Warga negara Indonesia sebagian besar hanya mampu sampai tingkat pekerja, belum mampu menjadi perancang atau penemu. Tenaga kerja Indonesia (TKI) yang dikirim ke luar negeri sebagian besar sebagai pekerja kasar dan pembantu rumah tangga. Kreativitas anak bangsa dapat dibangun melalui proses pendidikan. Pendidikan harus dikelola dengan baik sehingga dapat membangun kreativitas peserta didik di sekolah. Pendidikan akan dapat menghasilkan anak bangsa yang kreatif, apabila guru-guru di sekolah memiliki kreativitas yang tinggi. Mengajar bukan dilakukan sebagai tugas rutin semata-mata, tetapi lebih diarahkan untuk membangun dan mengembangkan kreativitas anak bangsa. Penilaian tidak cukup hanya dengan tes saja, tetapi lebih dikembangkan pada teknik penilaian non tes sehingga hasil penilaian dapat menggambarkan kompetensi peserta didik secara utuh dan lebih objektif.

Keyword: *Kreativitas, Pendidikan, Thinkking and Creativity.*

Pendahuluan

Kreativitas merupakan pernyataan yang mengandung makna yang lebih luas di dalam kehidupan manusia. Hal ini karena kreativitas yang dilakukan manusia menghasilkan kebudayaan yang berwujud ilmu pengetahuan dan teknologi, yang membuat kehidupan manusia menjadi lebih maju dan lebih mudah. Berbagai temuan di bidang iptek dari zaman dahulu dan temuan-temuan yang terjadi di zaman modern adalah hasil kebudayaan yang digunakan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas kehidupannya dan mempermudah proses kehidupan yang dilaluinya hasil dari kreativitas.

Perubahan zaman yang dinamis dalam segala aspek kehidupan harus diimbangi dengan pengembangan kreativitas sumber daya manusia yang memadai. Untuk menyiapkan SDM tersebut, sistem pendidikan di Indo-

nesia harus disempurnakan sesuai dengan tuntutan perubahan. Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai peraturan perundangan dan kebijakan, diantaranya tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang harus dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru.¹

Guru sebagai tenaga pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal,

¹Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007, *Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.*

pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.² Diperlukan manajemen sistem pendidikan yang dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik secara holistik. Melalui pendidikan yang bermutu dan akuntabel kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, sehingga harkat dan martabat bangsa dapat ditingkatkan.

Penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 merupakan salah satu langkah nyata yang dilakukan pemerintah untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar bangsa Indonesia memiliki daya saing yang tinggi di dalam pergaulan masyarakat internasional. Tujuan Kurikulum 2013 untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.³

Pengembangan Kurikulum 2013 dilakukan melalui proses yang panjang dan ditelaah oleh berbagai kalangan serta melalui uji publik, sehingga kini Kurikulum 2013 siap untuk dilaksanakan di tingkat satuan pendidikan. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik melalui kegiatan 5M (mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan) merupakan upaya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik bertujuan untuk mengembangkan budaya baca, melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif, melatih kemampuan berkomunikasi, meningkatkan keterampilan menggunakan *ICT* dalam pembelajaran, menghargai perbedaan, dan meningkatkan rasa percaya diri. Tujuan tersebut sejalan dengan ke-

butuhan kompetensi abad ke-21 yang disebut sebagai “*The Seven C’s 21st Century Lifelong Skills*” antara lain: (1) *critical thinking & doing*, (2) *creativity*, (3) *communication*, (4) *collaboration*, (5) *career & learning self reliance*, (6) *cross-cultural understanding*, dan (7) *computing/ICT literacy*. Ketujuh kompetensi tersebut dibutuhkan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik agar dapat bertahan hidup dan memiliki daya saing yang tinggi di era globalisasi.

Permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas secara umum, bahwa guru-guru belum mampu menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik secara utuh dan masih cenderung menggunakan pola-pola mengajar konvensional. Hal itu disebabkan oleh: (1) kebiasaan lama (budaya mengajar dengan ceramah) yang sulit diubah; (2) melaksanakan kegiatan pembelajaran sebatas rutinitas, mengejar target kurikulum, serta tidak mendorong peserta didik untuk belajar kreatif dan inovatif; (3) kurangnya pemahaman guru tentang metode pembelajaran berbasis saintifik karena minimnya pelatihan metodologi pembelajaran; (4) keterampilan guru menggunakan *IT* dalam pembelajaran bervariasi; dan (5) pemahaman guru-guru tentang implementasi Kurikulum 2013 belum sesuai harapan karena kurangnya sosialisasi dan pelatihan.

Kurikulum 2013 dalam bidang penilaian, menggunakan model penilaian autentik, yaitu mengedepankan model penilaian dengan teknik antara lain: penilaian dalam bentuk tes, penilaian portofolio, penilaian proyek, penilaian unjuk kerja, observasi, dan penilaian diri. Kondisi yang dijumpai di lapangan adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman guru tentang teknik penilaian autentik masih rendah, akibatnya guru lebih dominan menggunakan penilaian dengan teknik tes, amat jarang guru melakukan jenis penilaian lainnya. Kondisi ini tidak akan membawa perubahan sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu

²Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008, Tentang Guru.

³Permendikbud No. 69 Tahun 2013, tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

penilaian yang mendorong upaya pencapaian kompetensi abad ke-21 7C's.

2. Penilaian ranah afektif yang dilakukan oleh guru cenderung dilakukan secara intuitif, walaupun ada yang menggunakan instrumen tidak diketahui kualitasnya (validitas dan reliabilitas belum terukur) karena minimnya pemahaman guru tentang teknik pengembangan asesmen non tes, sehingga hasil pengukuran masih sangat subjektif dan kurang akurat.

Pemerintah, walaupun secara yuridis formal, telah mengeluarkan kebijakan dan berbagai peraturan perundang-undangan untuk menata pembangunan nasional khususnya di bidang pendidikan, tetapi bila tidak didukung oleh semua komponen *stakeholders* dari tingkat pusat sampai ke daerah maka upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan kreativitas dalam pendidikan tidak akan membawa hasil yang optimal. Komitmen bangsa Indonesia untuk terus meningkatkan kualitas sumber daya manusia ke arah lebih baik merupakan hal penting, dan harus diwujudkan dalam bentuk nyata melalui proses pendidikan yang bermutu dan bermartabat.

Kesungguhan para pelaku pendidikan untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu, menentukan keberhasilan pembangunan nasional di bidang pendidikan. Banyak kemajuan yang telah dicapai oleh bangsa Indonesia, di sisi lain banyak juga permasalahan/kendala yang segera dan mendesak harus dicarikan solusinya terkait dengan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Kreativitas merupakan aktivitas mental yang dibutuhkan dalam mengembangkan sumber daya manusia, karena berkaitan dengan pemahaman manusia terhadap lingkungannya secara terus menerus dengan penuh ketekunan dan kesabaran untuk menghasilkan berbagai ide, temuan, cara-cara baru, dan berbagai tindakan yang merupakan terobosan bagi suatu perubahan yang sangat bernilai dan bermakna

bagi manusia yang mengembangkan, mengatur, dan mengendalikan lingkungan sehingga memberikan mafaat bagi kehidupannya.

Pengertian Kreativitas (*Creativity*)

Utami Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.⁴

Imam Musbikin mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tidak diduga sebelumnya, kemampuan memormulasikan konsep yang tidak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.⁵ Mangun Hardjana mendefinisikan kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya berguna (*useful*), lebih enak, lebih praktis, memermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik atau banyak.⁶

Sternberg (1988), menyatakan bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.⁷

Supriyadi mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya

⁴Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas* (Jakarta: Gramedia, 1995), h. 29.

⁵Iman Musbikin, Makalah "*Kreativitas*" 2006, h. 3.

⁶Mangunhardjana, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), h. 179.

⁷Edward De Bono, *Lateral Thinking*, (London: Ward Lock Educational 1988), hal 97.

ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diverensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁸

Clark Moustakis (1967), ahli psikologi humanistik menyatakan, kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.⁹ Rhodes (1961), mendefinisikan kreativitas sebagai *Person, Process, Press, Product*. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (*Person*) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (*Process*) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan produk (*Product*) kreatif.¹⁰ Hulbeck (1945), menyatakan bahwa “*Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in a unique and characteristic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.¹¹ Menurut Torrance (1988), kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.¹²

Berdasarkan pendapat para ahli kreativitas (*creativity*) adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau mengkombinasikan dari sesuatu yang telah ada sebelumnya menjadi bentuk baru yang lebih praktis, memer-

mudah, memecahkan masalah, bermanfaat, serta menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

Berbagai Pandangan tentang Kreativitas

Kreativitas merupakan konsep yang perlu dijelaskan berbagai sudut pandang. Hal ini disebabkan setiap sudut pandang memiliki keunikan dalam menjelaskan makna kreativitas. Berbagai sudut pandang tersebut didasarkan pada berbagai teori yang menjelaskan tentang kreativitas.

1. Pandangan Behaviorisme

Teori behaviorisme menyatakan bahwa kreativitas bukan merupakan hasil dari inisiatif individu tanpa pengaruh dari lingkungan. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang bersifat genetik yang berkembang karena pengaruh yang diterima oleh individu dari lingkungan di sekitarnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Skinner menyatakan bahwa lingkungan berpengaruh pada perkembangan individu.¹³ Pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya, dalam hal ini lingkungan memberikan contoh atau model untuk berperilaku dan bertindak dalam cara-cara yang khusus, termasuk bertindak secara kreatif menjadi dasar individu dalam kreativitas. Untuk mengembangkan kreativitas perlu dilakukan penataan lingkungan yang sesuai kebutuhan dalam mengembangkan kreativitas.

2. Pandangan Psikoanalisis

Teori yang berbasis pada perkembangan kepribadian menjelaskan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kepribadian. Berkaitan dengan hal tersebut Kitano dan Kirby memandang kreativitas sebagai mekanisme kontrol yang dilakukan oleh manusia terhadap berbagai tekanan yang dihadapinya.¹⁴

⁸Supriyadi, makalah “*Pengembangan Kreatifitas*” 2005, h. 7.

⁹J.R. Gregory, *Psychological Testing History, Principles, And Applications*. (Third Edition. Boston: Allyn and Bacon, 2000), h. 123.

¹⁰J.R. Gregory, *Psychological Testing History*, h. 123.

¹¹Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 90.

¹²Djamarah, *Psikologi Belajar*, h/ 93.

¹³Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), h. 74.

¹⁴K.Kitano Margie & Kirby F. Darrell. *Gifted Education: A Comprehensive View* (Canada: Little Brown & Company Limited, 1986), h. 193.

Selanjutnya, Psikoanalisis memandang kepribadian sebagai satu rangkaian susunan yang terdiri atas *id*, *ego*, dan *super ego*. *Id* berkaitan dengan ketidaksadaran yang bersifat instingtif dan mencari kepuasan dan kesenangan. *Ego* berkaitan dengan kesadaran dan tanggung jawab yang berfungsi mengendalikan *id*, sehingga membantu manusia untuk berinteraksi secara sosial dan bertanggung jawab terhadap perbuatannya. *Super ego* berkaitan dengan nilai ideal yang diyakini oleh individu, sehingga ia selalu memperhatikan nilai-nilai moral dalam mengambil keputusan dan bertindak.

Psikoanalisis memandang kreativitas sebagai proses pelepasan terhadap pelepasan kontrol *ego* sehingga ambang sadar manusia dapat terungkap secara bebas. Pengungkapan tersebut dapat berbentuk berbagai karya, seperti karya seni, lukisan atau musik dan karya lainnya.

3. Pandangan Humanisme

Carl Roger dan Maslow mengemukakan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri.¹⁵ Setiap individu sejak lahir memiliki potensi untuk menjadi kreatif. Perkembangan potensi kreatif dipengaruhi oleh kondisi-kondisi lingkungan disekitar individu tersebut. Faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas: (1) keterbukaan berbagai pengalaman yang disertai dengan tingkat kelenturan dan toleransi terhadap ketidakpastian, (2) kepuasan diri seseorang terhadap apa yang dilakukannya dan tidak tergantung pada kritik yang diberikan orang lain, dan (3) kemampuan dalam menggabungkan semua konsep secara berarti sehingga menjadi suatu ide atau karya.

Ketiga aspek tersebut dapat diwujudkan apabila persyaratan-persyaratan ini dapat terpenuhi.

- a. Kemampuan untuk menerima keunikan individu sebagai sesuatu yang berarti.
- b. Kebebasan dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran.
- c. Kesiediaan untuk menerima cara pandang orang lain.
- d. Kemampuan untuk tidak tergantung pada hasil evaluasi orang lain terhadap perasaan dan pikiran, misalnya keteguhan hati untuk mencapai cita-cita yang ingin dicapai.

4. Pandangan Kognitivisme

Para kognitivist memandang kreativitas sebagai suatu proses mental yang terjadi pada waktu manusia memahami lingkungannya dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapinya. Sternberg menjelaskan bahwa kreativitas memerlukan kemampuan dalam menyeimbangkan proses berpikir secara sintesis, berfikir analisis, dan berpikir praktis dalam mengolah informasi yang digunakan untuk memecahkan masalah.¹⁶ Apabila seorang individu hanya mampu melakukan proses berpikir sintesis ia akan menghasilkan berbagai ide yang inovatif. Individu yang hanya mampu melakukan kegiatan berpikir analitik akan menghasilkan kemampuan dalam mengkritik ide-ide yang dikemukakan orang lain. Individu yang mampu berpikir praktis akan menghasilkan berbagai ide kreatif. Untuk menjadi kreatif, seorang individu perlu memiliki kemampuan dalam menyeimbangkan tiga proses berpikir tersebut.

Dimensi Kreativitas

Rhodes (1961) menyatakan bahwa kreativitas memiliki 4 (empat) dimensi yang disebut sebagai *Four P's Creativity*, yaitu dimensi *Person, Proses, Press* dan *Product*.

¹⁵K.Kitano Margie & Kirby F. Darrell. *Gifted Education: A Comprehensive View*, h. 193.

¹⁶J. Robert Stenberg & Williams M. Wendy, How to Develop Student Creativity. (<http://www.Ascd.org/publications/books/196073/chapters/Introductions-Theory-ofCreativity.aspx>) 2012.

1. Dimensi *Person*

Dimensi *person* (kepribadian) kreativitas adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. “*Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*” (Guilford, 1950). Lebih lanjut Guilford (1950) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang yang erat kaitannya dengan bakat (talenta). Guilford mengemukakan 5 (lima) ciri kemampuan personal berpikir kreatif: a) kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, b) orisinalitas (*originality*), kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli, c) elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk mengurai sesuatu secara rinci, d) keluwesan (*flexibility*) yaitu memahami perbedaan cara pandang orang lain terhadap penyelesaian suatu masalah, dan e) redefinisi (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan persepektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui banyak orang.¹⁷

2. Dimensi *Process*

Dimensi proses merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. Kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada dimensi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Kreativitas sebagai sebuah proses yang terjadi di dalam otak manusia untuk menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif, sehingga diperlukan kemampuan berpikir divergen. Proses berkreasi

merupakan bagian paling penting dalam pengembangan kreativitas dimana peserta didik akan merasa mampu dan senang menyibukkan diri secara kreatif dengan aktivitas yang dilakukannya, baik melukis, menyusun balok, merangkai bunga dan sebagainya.

Dimensi proses, kreativitas merupakan proses kreatif meliputi 4 tahap: (a) tahap persiapan yaitu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data/informasi, mempelajari pola berpikir dari orang lain, bertanya kepada orang lain; (b) tahap inkubasi yaitu pengumpulan informasi dihentikan, individu melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, ia tidak memikirkan masalah tersebut secara sadar, tetapi “mengeramkannya” dalam alam bawah sadar; (c) tahap iluminasi, tahap ini merupakan tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru; (d) tahap verifikasi merupakan tahap pengujian ide atau kreasi baru tersebut terhadap realitas, saat ini diperlukan kemampuan berpikir divergen (menyelesaikan masalah dengan banyak cara).¹⁸

3. Dimensi *Press (dorongan)*

Dimensi ini merupakan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas merujuk pada aspek dorongan internal dengan rumusannya sebagai berikut: “*The initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*”.¹⁹ Peran pendidik dan orang tua penting untuk mampu memberikan motivasi secara eksternal kepada peserta didik untuk mengembangkan motivasi intrinsik mereka sehingga akan berkreasi tanpa merasa

¹⁷J.P. Guilford, *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. (New York: Mc Graw-Hill Book Company, 1956), h. 211.

¹⁸Wallace, *The Art of Thought*, h. 327.

¹⁹Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas*, h. 45.

dipaksa dan tidak ada intervensi-intervensi tertentu.

4. Dimensi *Product*

Dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. Produk kreatif menekankan pada orisinalitas, bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.

Produk kreatif digolongkan jadi 3 kategori: (a) kebaruan (*novelty*) yaitu sejauh mana produk itu baru dalam hal jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, konsep baru, produk kreatif dimasa depan serta produk itu orisinal sangat langka diantara produk yang dibuat orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama, juga menimbulkan kejutan dan juga dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya; (b) pemecahan masalah (*solution*) yaitu sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah (produk harus bermakna, logis, berguna); dan (c) keterperincian.

Aspek-Aspek yang Memengaruhi Kreativitas

Aspek-aspek yang memengaruhi kreativitas sebagai berikut.²⁰

1. Aspek Kognitif. Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) salah satu aspek yang berpengaruh terhadap kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan kreativitas kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau dalam menghasilkan produk baru. Kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesis, menganalisis, mengevaluasi dan mengaplikasikan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam

pemecahan masalah atau memproduksi kreasi baru.

2. Aspek Intuitif dan Imajinatif. Kemampuan intuitif dan imajinatif di alam bawah sadar dalam mengelola informasi secara holistik merupakan aktivitas yang dilakukan oleh otak bagian kanan yang menghasilkan kreativitas.

3. Aspek kepekaan dalam penginderaan. Kreativitas dipengaruhi oleh kepekaan dalam penginderaan. Kemampuan dalam menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan ini menghasilkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau tidak disadari oleh orang lain.

4. Aspek kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dalam menghadapi berbagai masalah yang berkaitan dengan aktivitas yang menghasilkan kreativitas.

Peranan Pendidikan dalam Meningkatkan Kreativitas

Kreativitas (*creativity*) merupakan salah satu kompetensi penting dimiliki oleh setiap orang. Kreativitas hendaknya dibentuk dan dilatih melalui proses pendidikan. Kreativitas penting dan diperlukan bagi setiap manusia karena berbagai alasan sebagai berikut.²¹

1. Manusia tidak pernah lepas dari masalah

Orang yang kreatif melihat masalah dari berbagai sudut pandang sehingga mereka menemukan berbagai alternatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemampuan dalam pemecahan masalah ditentukan oleh kemampuan menggali ide-ide, metode lain atau menggunakan pendekatan alternatif lain agar permasalahan dalam diselesaikan.

2. Manusia memerlukan lahan untuk mengaktualisasikan diri

²⁰Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, h. 80.

²¹Risye Amarta, *Menjadi Pribadi Kreatif*, (Yogyakarta: Sinar Kejora, 2013), hal.27

Aktualisasi atau perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan hidup manusia. Melalui kreativitas setiap orang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, masyarakat, dan alam.

3. Mengejar kepuasan dan kesenangan pribadi

Tingkat kepuasan seseorang dalam beraktivitas sangat mempengaruhi perkembangan sosial emosional. Sebagian besar orang-orang yang menyibukkan diri dengan penemuan-penemuan inovatif menyatakan bahwa mereka rela mengorbankan waktunya untuk berkreativitas karena alasan kepuasan dan kesenangan saat menciptakan sesuatu yang baru.

4. Meningkatkan kualitas dan taraf hidup

Orang-orang yang memiliki kreativitas tinggi, yang tangguh dan tidak mudah menyerah dengan keadaan. Orang yang kreatif dapat mengubah keadaan itu sesuai dengan keinginannya. Faktor ekonomi merupakan salah satu alasan yang memotivasi orang mengasah kreativitas. Orang-orang ingin hidup lebih sejahtera dan makmur. Melalui kreativitas yang tinggi, banyak orang sukses menjadi pengusaha, perkerjanya teknologi, penemu ilmu-ilmu kedokteran yang canggih, atau menciptakan produk yang sebelumnya belum pernah ada.

5. Hidup lebih indah dan mudah

Orang-orang kreatif cenderung bosan jika melihat atau menjumpai sesuatu yang monoton. Hidup akan lebih indah bila diisi dengan hal-hal yang bersifat dinamis dan bervariasi. Melalui kreativitas hidup menjadi lebih mudah. Orang-orang dapat berbicara jarak jauh tanpa batas, melalui internet orang-orang bisa mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia, orang dapat pergi ke suatu tempat dengan cepat menggunakan pesawat terbang, orang melakukan transaksi keuangan cukup dengan *sms banking* sehingga

menghemat waktu dan tenaga, serta kemudahan-kemudahan lainnya.

Kompetensi-kompetensi abad ke-21 dapat diperoleh melalui proses pendidikan dan latihan, pengalaman, dan bakat. Pendidikan di abad ke-21 hendaknya dilaksanakan dengan berorientasi pada tujuan pencapaian 7 C's tersebut. Joke Voogt & Natalie Pareja Roblin mengemukakan bahwa untuk mencapai keterampilan 7C's tersebut, model asesmen salah satu komponen penting harus diperhatikan dalam penilaian pendidikan.²² Sesuai dengan pendapat tersebut, model penilaian dalam Kurikulum 2013 sebagaimana dituangkan dalam Permendikbud No. 66 Tahun 2013 tentang Standar penilaian, bahwa model penilaian menggunakan penilaian autentik (*authentic assessment*) yaitu penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.²³ Sebagai model penilaian yang dilakukan secara komprehensif, penilaian autentik memiliki karakteristik: (1) merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di kelas, (2) kontekstual, dan (3) menggunakan banyak cara misalnya teknik penilaian portofolio, penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, *problem solving*, dan penilaian diri.

Penilaian autentik akan melatih peserta didik untuk mengasah keterampilannya sesuai dengan tuntutan *21st century skills*. Melalui penilaian autentik, keterampilan berpikir kritis (*creative thinking and doing*), kreativitas (*creativity*) dan rasa percaya diri (*learning self reliance*), dibangun melalui kegiatan latihan menyelesaikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (*problem-solving*). Penggunaan berbagai teknik dalam penilaian autentik seperti portofolio, proyek, dan unjuk kerja akan membangun keterampilan

²²Joke Voogt & Natalie Pareja Roblin, *21st Century Skill. Discussion Paper*, (University of Twente: 2010), h. 275.

²³Permendikbud No. 66 Tahun 2013 tentang Standar penilaian, Jakarta, 2013.

pilan lainnya seperti, keterampilan berkomunikasi (*communication*), bekerjasama (*collaboration*), memahami makna keberagaman/lintas etnis (*cross-cultural understanding*), serta meningkatkan keterampilan pemanfaatan ICT (*computing/ICT literacy*).

Sebagai langkah penguatan pembelajaran di kelas, model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*).²⁴ Untuk memerkuat pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran, perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bernie Trilling bahwa *problemsolving, research, analysis, project, dan management* merupakan komponen-komponen penting untuk membangun keterampilan *critical thinking & doing*.²⁵ Untuk mendorong kemampuan peserta didik agar menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Implementasi pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran merujuk pada teknik-teknik investigasi atas beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya.²⁶ Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Keterampilan abad ke-21 dapat dibentuk melalui proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Langkah-langkah pembelajaran yang meng-

gunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) sebagai berikut.

1) Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermanaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2) Menanya

Fungsi bertanya dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran.
- b. Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.
- c. Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan ancaman untuk mencari solusinya.
- d. Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan.
- e. Membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar.
- f. Mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik simpulan.

²⁴Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, Jakarta, 2013.

²⁵Bernie Trilling, *Toward Learning Societies and The global Challenges For Learning – with – ICT*, (California: Oracle Education Foundation, 2005), hal. 9

²⁶Kemendikbud 2013, *Materi Pelatihan Guru Impementasi Kurikulum 2013*, Jakarta.

- g. Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan.
- h. Membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul.
- i. Melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

3) Mengeksplorasi/Eksperimen

Aplikasi metode eksperimen atau mengeksplorasi dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Aktivitas dalam pembelajaran yang dapat dilakukan nyata: (1) menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum; (2) mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan; (3) mempelajari dasar teoretis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya; (4) melakukan dan mengamati percobaan; (5) mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data; (6) menarik simpulan atas hasil percobaan; dan (7) membuat laporan dan mengomunikasikan hasil percobaan.

4) Menalar/mengasosiasi

Istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk memasukannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai asosiasi atau menalar.

Ada dua cara menalar, yaitu: (1) penalaran induktif merupakan cara menalar dengan

menarik simpulan dari fenomena atau atribut-atribut khusus untuk hal-hal yang bersifat umum, dan kegiatan menalar secara induktif lebih banyak berpijak pada observasi inderawi atau pengalaman empirik; dan (2) penalaran deduktif merupakan cara menalar dengan menarik simpulan dari pernyataan-pernyataan atau fenomena yang bersifat umum menuju pada hal yang bersifat khusus.

5) Mengomunikasikan

Metode komunikasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik melalui kegiatan menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Disamping itu, metode komunikasi ini juga dapat mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Hasil penelitian tentang kreativitas negara-negara di dunia, sebagaimana diungkapkan oleh *Global Creativity Index (GCI)*, dengan menggunakan tiga aspek pengukuran, *technology*, *talent*, dan *tolerance* sehingga disebut “*3 Ts of Economic Development*”, yang ketiganya dihitung indeksnya berdasarkan variabel pengukurannya. Untuk aspek *technology*, Indonesia menempati posisi ke-74 dari 75 negarayang bisa dihitung *technology index*-nya, sedangkan untuk aspek *talent* Indonesia menempati peringkat ke-80 dari 82 yang bisa dihitung nilai *Talent Index*-nya dan aspek terakhir yaitu *tolerance*, Indonesia ada pada peringkat ke-78 dari 81 negara.²⁷

Indeks kreativitas tersebut ternyata berkorelasi dengan daya saing negara. Posisi Indonesia dalam daya saing global pun tidak lebih baik, yaitu menempati peringkat ke 46 dari 142 negara berdasarkan *Global Competitiveness Report 2011-2012* yang dipublikasi-

²⁷<http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju/>

sikan oleh *World Economy Forum*.²⁸ Indeks kreativitas yang rendah tersebut selaras dengan daya saing nasional, terutama pilar kesiapan teknologi dan pilar inovasi.

Terkait dengan kualitas sumber daya manusia Indonesia, Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Muhaimin Iskandar menyatakan saat ini Indonesia dalam keadaan darurat sumber daya manusia (SDM). Indonesia kekurangan tenaga kerja profesional yang memiliki keterampilan dan kompetensi kerja serta berdaya saing tinggi dalam pasar kerja.²⁹ Kebijakan peningkatan SDM Indonesia masih berfokus pada wajib belajar 6 tahun hingga 9 tahun. Padahal hal ini tidak akan mampu meningkatkan kompetensi kerja SDM Indonesia dalam menyongsong *Asian Economic Community* (AEC) 2015. Sektor pendidikan merupakan tumpuan harapan dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia. Melalui pendidikan diharapkan kompetensi yang dibutuhkan di abad ke-21 (7-C's) bisa diwujudkan.

Upaya-upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Guru

1. Mengadakan lomba-lomba kreativitas guru. Melalui kegiatan lomba dapat meningkatkan prestise guru khususnya yang berhasil menjadi pemenang. Rasa bangga yang dapat dimunculkan melalui lomba kreativitas merupakan motivasi internal yang berkekuatan luar biasa untuk selalu mendorong guru beraktivitas.
2. Memfasilitasi guru untuk melaksanakan berbagai kegiatan meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran misalnya kegiatan *lesson study*, penelitian tindakan kelas, workshop, seminar atau kegiatan

²⁸ http://www.jurnas.com/news/85371/IPM_Indonesia_Naik_Peringkat/1/SosialBudaya/Humaniorasthas.h.HZ7PmRW3.dpuf

²⁹ <http://news.okezone.com/read/2013/11/11/542/895069/muhaimin-nyatakan-indonesia-dalam-keadaan-darurat-sdm>

ilmiah lainnya. Melalui kegiatan seperti ini, guru memperoleh pengalaman berharga dari guru lain atau narasumber.

3. Memberikan wadah untuk menampung hasil kreativitas guru. Wadah atau sarana tempat menampung hasil kreativitas guru berguna bagi guru sebagai perpustakaan atau gudang produk-produk kreativitas guru. Salah satu cara untuk memberikan wadah untuk menampung hasil kreativitas guru memperbanyak media-media yang dapat digunakan untuk memublikasikan hasil kreativitas guru baik media cetak maupun elektronik, misalnya jurnal ilmiah, buletin, atau forum ilmiah melalui media internet.
4. Memberikan penghargaan kepada guru berprestasi. Penghargaan (*reward*) penting untuk membangun kreativitas seseorang. Seseorang mau melakukan sesuatu karena memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan sesuatu. Bentuk-bentuk penghargaan yang dapat diberikan kepada guru-guru yang sudah menunjukkan prestasi luar biasa antara lain pemberian hadiah berupa benda atau uang, biaya pendidikan studi lanjut, atau memberikan kesempatan kepada guru untuk menduduki jabatan tertentu.

Simpulan

1. Kreativitas bangsa Indonesia tergolong cukup rendah sehingga berdampak pada daya saing bangsa pada pergaulan masyarakat internasional. Warga negara Indonesia sebagian besar hanya mampu sampai tingkat pekerja, belum mampu menjadi perancang atau penemu.
2. Kreativitas anak bangsa dapat dibangun melalui proses pendidikan. Pendidikan harus dikelola dengan baik sehingga dapat membangun kreativitas peserta didik di sekolah.
3. Pendidikan dapat menghasilkan anak bangsa yang kreatif, apabila guru-guru di sekolah memiliki kreativitas yang tinggi.

Mengajar tidak dilakukan sebagai tugas rutin semata-mata, tetapi lebih diarahkan untuk membangun dan mengembangkan kreativitas anak bangsa.

Saran

1. Guru hendaknya mengajar menjalankan rutinitas sekaligus memfokuskan pada kegiatan mengembangkan kreativitas dan inovasi peserta didik.
2. Guru seharusnya meningkatkan kompetensi sesuai dengan perubahan zaman, serta menciptakan ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Guru hendaknya menguasai IT untuk menambah wawasan serta dapat mengikuti perkembangan zaman yang dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarta, Risyeh. 2013. *Menjadi Pribadi Kreatif*, Yogyakarta: Sinar Kejora.
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- De Bono, Edward. 1988. *Lateral Thinking*, London: Ward Lock Educational.
- Gregory, J.R. 2000. *Psychological Testing History, Principles, And Applications*, Third Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Guilford, J. P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*, New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- <http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju/>
- <http://news.okezone.com/read/2013/11/11/542/895069/muhaimin-nyatakan-indonesia-dalam-keadaan-darurat-sdm>
- http://www.jurnas.com/news/85371/IPM_Indonesia_Naik_Peringkat/1/SosialBudaya/Humaniorasthash.HZ7PmRW3.dpuf
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kitano K. Margie & Kirby F. Darrell. 1986. *Gifted Education: A Comprehensive View*, Canada: Little Brown & Company Limited.
- Kemdikbud. 2013. *Permendikbud No. 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta
- Kemdikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Mangunhardjana. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Munandar, S.C. Utami. 1995. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas*, Jakarta: Gramedia.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007, Tentang *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.
- Parwati, Ni Nyoman. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*, No. 4 TH. XXXXI Oktober 2008
- Robert, J. Stenberg & Williams M. Wendy, How to Develop Student Creativity. (<http://www.Ascd.org/publications/books/196073/chapters/Introductions-Theory-ofCreativity.aspx>) 2012.
- Trilling, Bernie. 2005. *Toward Learning Societies And The Global Challenges For Learning – With-ICT*. California: Oracle Education Foundation
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Voogt, Joke. & Natalie Pareja Roblin. 2010. *21st Century Skills Discussion Paper*. University of Twente.