

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Berpikir Kreatif**

##### **1. Pengertian berpikir kreatif**

Berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Berpikir adalah suatu kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang telah diperoleh melalui indra dan ditujukan untuk mencapai kebenaran (Rakhmat, 1991: 138). (Maxwell, 2004: 82) mengartikan berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami; berpikir adalah sebuah pencarian jawaban, sebuah pencapaian makna.

Menurut Khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. (Solso, dalam Khodijah, 2006: 94) berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Pengertian tersebut tampak bahwa ada tiga pandangan dasar tentang berpikir, yaitu (1) berpikir adalah kognitif, yaitu timbul secara internal dalam pikiran tetapi dapat diperkirakan dari perilaku, (2)

berpikir merupakan sebuah proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif, dan (3) berpikir diarahkan dan menghasilkan perilaku yang memecahkan masalah atau diarahkan pada solusi.

Definisi yang paling umum dari berpikir adalah berkembangnya ide dan konsep di dalam diri seseorang. Perkembangan ide dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan di dalam diri seseorang yang berupa pengertian-pengertian. Berpikir mencakup banyak aktivitas mental. Kita berpikir saat memutuskan barang apa yang akan kita beli di toko. Kita berpikir saat melamun sambil menunggu kuliah pengantar psikologi dimulai. Kita berpikir saat mencoba memecahkan ujian yang diberikan di kelas. Kita berpikir saat menulis artikel, menulis makalah, menulis surat, membaca buku, membaca koran, merencanakan liburan, atau mengkhawatirkan suatu persahabatan yang terganggu.

Secara sederhana, berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam long term memory. Jadi, berpikir adalah sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item (Khodijah, 2006: 117).

Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak. Walaupun tidak bisa dipisahkan dari aktivitas kerja otak, pikiran

manusia lebih dari sekedar kerja organ tubuh yang disebut otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada obyek tertentu, menyadari secara aktif dan menghadirkannya dalam pikiran kemudian mempunyai wawasan tentang obyek tersebut.

Berpikir adalah suatu aktivitas mental. Proses berpikir manusia memiliki dua ciri utama, yaitu:

a. *Covert / unobservable* (tidak terlihat).

Proses berpikir terjadi pada otak manusia dan secara fisik tidak dapat dilihat prosesnya (dalam pengertian pemrosesan informasinya). Sejumlah ahli yang mencoba memantau proses berpikir secara fisik hanya menemukan aktivitas listrik arus lemah dan proses kimiawi pada otak manusia yang sedang berpikir.

Dengan demikian, proses pengolahan informasi tak dapat diamati dan dilihat secara fisik maupun secara kimiawi. Pengolahan makna, baik semantic maupun visual bersifat abstrak sehingga tidak dapat dideteksi dengan panca indera.

b. *Symbolic* (melibatkan manipulasi dan penggunaan simbol)

Dalam berpikir, manusia mengolah (memanipulasikan) informasi yang berupa symbol-simbol, (baik simbol verbal maupun visual). Simbol-simbol itu akan memberikan makna pada informasi yang diolah.

Proses berpikir merupakan salah satu rangkaian dalam mekanisme penafsiran terhadap stimuli. Dalam berpikir semua proses kognitif dilibatkan, mulai dari sensasi, persepsi dan memori.

Secara garis besar, ada dua macam cara berpikir, yaitu cara berpikir autistik dan berpikir realistik. Berpikir autistik seringkali disebut sebagai mengkhayal, melamun atau berfantasi. Dengan berpikir autistik orang melarikan diri dari kenyataan, melihat hidup sebagai gambar-gambar yang fantastic.

Sebaliknya, berpikir realistik disebut sebagai nalar (*reasoning*), yaitu berpikir secara logis, berdasarkan fakta-fakta yang ada dan menyesuaikan dengan dunia nyata, beserta semua dalil/hukum-hukumnya.

Berpikir realistik dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu :

a. Berpikir deduktif

Berpikir deduktif adalah proses berpikir yang menerapkan kenyataan-kenyataan yang berlaku umum kepada hal-hal yang bersifat khusus. Kesimpulan yang dihasilkan dalam berpikir deduktif dimulai dari hal-hal umum menuju hal-hal khusus.

b. Berpikir induktif

Berpikir induktif justru sebaliknya, dimulai dari hal-hal khusus kemudian ditarik kesimpulan secara umum. Kesimpulan yang dihasilkan dalam berpikir induktif merupakan generalisasi dari hal-hal khusus.

c. Berpikir evaluatif.

Berpikir evaluatif adalah dengan menilai baik-buruknya atau tepat-tidaknya suatu gagasan. Dalam berpikir evaluatif, seseorang tidak menambah atau mengurangi gagasan, tetapi menilainya berdasarkan kriteria tertentu.

Untuk melatih kemampuan berpikir siswa, seorang pendidik dapat melatih siswanya dengan cara menunjukkan cara berpikir melalui semua mata pelajaran. Memberikan contoh-contoh kasus cara berpikir yang baik, memberikan masalah yang menuntut siswa berpikir, dan menerapkan keterampilan untuk mengambil keputusan.

Paling tidak ada tiga tujuan yang Ingin dicapai melalui berpikir, yaitu:

- a. Untuk mengambil keputusan (*Decision Making*) *Decision making* memiliki tiga ciri, yaitu : (1) Keputusannya adalah hasil dari suatu usaha intelektual, (2) Keputusannya melibatkan pilihan dari berbagai alternatif, (3) Melibatkan tindakan nyata.
- b. Untuk memecahkan persoalan (*Problem Solving*) *Problem solving* dilakukan melalui enam tahap, yaitu: identifikasi masalah menggaliingatan memahami situasi. Mencari jawaban dan kesimpulan. Mencoba dengan penyelesaian rnekanis (*trial&error*). Menemukan pemecahan masalah (*insight*

*solution*). *Problem solving* juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: Faktor personal, Faktor situasional (mudah-sulitnya masalah, masalahnya baru sekali dihadapi sudah terbiasa, penting urang pentingnya masalah, ompleks sederhananya masalah) Faktor sosio-psikoiogis (motivasi, kebiasaan, emosi, sikap, dsb)

- c. Untuk menciptakan gagasan baru (*Create Ideas*) Berpikir kreatif memiliki paling tidak dua sifat, yaitu: melibatkan/menghasilkan respons atau gagasan baru bersifatorisinal salah satu ciri berpikir kreatif adalah digunakannya pola berpikir divergen, yaitu dengan menghasilkan sejumlah kemungkinan (alternatif). Pola berpikir divergen dapat diukur dari ciri-cirInya, yaitu: *Fluency, Flexibility, Originality*

Berpikir selalu dipergunakan simbol, yaitu sesuatu yang dapat mewakili segala hal dalam alam pikiran. Misalnya perkataan buku adalah simbol uang mewakili benda yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang dijilid dan tertulis huruf-huruf. Di samping kata-kata, bentuk-bentuk simbol antara laibn angka-angka dan simbol matematika, simbol simbol yang dipergunakan dalam peraturan lalu lintas, not musik, mata uang, dan sebagainya.

Telah dikatakan di atas, bahwa berpikir terarah diperlukan dalam memecahkan persoalan-persoalan. Untuk mengarahkan jalan

pikiran kepada pemecahan persoalan, maka terlebih dahulu diperlukan penyusunan strategi. Ada dua macam strategi umum dalam memecahkan persoalan:

- a. Strategi menyeluruh: di sini persoalan dipandang sebagai suatu keseluruhan dan dipecahkan untuk keseluruhan itu.
- b. Strategi detailistis: di sini persoalan di bagi-bagi dalam bagian-bagian dan dipecahkan bagian demi bagian.

Kesulitan dalam memecahkan persoalan dapat ditimbulkan oleh:

- a. Pemecahan persoalan yang berhasil biasanya cenderung dipertahankan pada persoalan-persoalan yang berikutnya. Padahal belum tentu persoalan berikut itu dapat dipecahkan dengan cara yang sama. Dalam hal ini akan timbul kesulitan-kesulitan terutama kalau orang yang bersangkutan tidak mau mengubah dirinya.
- b. Sempitnya pandangan, sering dalam memecahkan persoalan, seseorang hanya melihat satu kemungkinan jalan keluar. Meskipun ternyata kemungkinan yang satu ini tidak benar, orang tersebut akan mencobanya terus, karena ia tidak melihat jalan keluar yang lain. Tentu saja ia akan mengalami kegagalan. Kesulitan seperti ini disebabkan oleh sempitnya pandangan orang tersebut. Sehingga tidak dapat melihat adanya beberapa kemungkinan jalan keluar.

Gambaran ini dapat dilihat bahwa berpikir pada dasarnya adalah proses psikologis kemampuan berpikir pada manusia alamiah sifatnya. Manusia yang lahir dalam keadaan normal akan dengan

sendirinya memiliki kemampuan ini dengan tingkat yang relatif berbeda. Jika demikian, yang perlu diupayakan dalam proses pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan ini, dan bukannya melemahkannya. Para pendidik yang memiliki kecenderungan untuk memberikan penjelasan yang "selengkapnya" tentang satu material pembelajaran akan cenderung melemahkan kemampuan subjek didik untuk berpikir. Sebaliknya, para pendidik yang lebih memusatkan pembelajarannya pada pemberian pengertian-pengertian atau konsep-konsep kunci yang fungsional akan mendorong subjek didiknya mengembangkan kemampuan berfikir mereka. Pembelajaran seperti ini akan menghadirkan tantangan psikologi bagi subjek didik untuk merumuskan kesimpulan-kesimpulannya secara mandiri. Tujuan berpikir adalah memecahkan permasalahan tersebut. Karena itu sering dikemukakan bahwa berpikir itu adalah merupakan aktifitas psikis yang intentional, berpikir tentang sesuatu. Di dalam pemecahan masalah tersebut, orang menghubungkan satu hal dengan hal yang lain hingga dapat mendapatkan pemecahan masalah.

Kata "Kreatif" merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris

*To Create*, yang merupakan singkatan dari :

*Combine* (menggabungkan)—penggabungan suatu hal dengan hal lain

*Reverse* (membalik)—membalikan beberapa bagian atau proses

*Eliminate* (menghilangkan)—menghilangkan beberapa bagian

*Alternatif* (kemungkinan)–menggunakan cara, dengan yang lain.

*Twist* (memutar)–memutarakan sesuatu dengan ikatan

*Elaborate* (memerinci)–memerinci atau menambah sesuatu

Menurut Utami Munandar (1999: 20) menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi).

Menurut (Sternberg, dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

Menurut (Drevdahl, dalam Hurlock, 1999: 98) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang

diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Kreatif seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif, Anggapan ini tidak sepenuhnya benar, walaupun memang dalam kenyataannya terlihat bahwa orang-orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan cepat dan beragam.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu 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 (Munandar, 1999: 25).

Berpikir kreatif merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif inilah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif dan adanya ciri-ciri seperti: mampu mengarahkan diri pada objek tertentu, mampu memperinci suatu gagasan, mampu menganalisis ide-ide dan kualitas karya pribadi, mampu menciptakan suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah. (Munandar, 1999: 45).

Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang telah dipikirkan semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan oleh semua orang. Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantu diri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbullah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah. berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya (Maxwell 2004: 136),.

Berpikir kreatif siswa akan terwujud jika ada dukungan dari lingkungan, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu berpikir kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan mau pun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

Untuk mengembangkan berpikir kreatif, siswa perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai.

Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkap dirinya secara kreatif.

Kedua kondisi yang memungkinkan anak menciptakan pikiran kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong anak untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) berpikir kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka berpikir kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Hendaknya pendidik menghargai kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, isalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak, ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Siswa kreatif kebanyakan menggunakan cara berpikir secara analogis karena mereka mampu melihat berbagai hubungan yang tidak terlihat oleh siswa lain. Siswa yang biasa juga sering berpikir analogis, tetapi berpikir analogis yang dilakukan oleh siswa kreatif ditandai oleh sifatnya yang luar biasa, aneh, dan kadang-kadang tidak rasional.

Berpikir kreatif mempunyai beberapa mekanisme atau proses yang harus dilalui. Menurut para psikolog, ada lima tahap berpikir kreatif, diantaranya:

- a. Orientasi; masalah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.
- b. Preparasi; berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
- c. Inkubasi; proses pemberhentian sementara ketika berbagai masalah berhadapan dengan jalan buntu. Tetapi meskipun begitu, proses berpikir berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar.
- d. Iluminasi; ketika masa inkubasi berakhir dengan ditemukannya solusi untuk memecahkan masalah.
- e. Verifikasi; tahap untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat.

Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Bahkan pada orang yang merasa tidak mampu menciptakan ide baru pun sebenarnya bisa berpikir secara kreatif, asalkan dilatih. Untuk itu, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai cara berpikir dan cara berpikir kreatif.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif tumbuh subur bila ditunjang oleh faktor internal dan situasional. Orang-orang kreatif memiliki temperamen yang beraneka ragam. Wagner sombong dan sok ngatur; Tchaikovsky pemalu, pendiam, dan pasif; Bryon hiperseksual; Newton tidak toleran dan pemaarah; Einstein rendah hati dan sederhana. Walaupun demikian,

ada tiga aspek yang secara umum menandai orang-orang kreatif menurut Munandar (1999: 96) :

- a. Kemampuan kognitif: termasuk di sini kecerdasan di atas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
- b. Sikap yang terbuka: orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal maupun eksternal.
- c. Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri: orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya, ia tidak terikat oleh konvensi-konvensi.

Hal ini menyebabkan orang kreatif sering dianggap “nyentrik” atau gila. Selain faktor lingkungan psikososial, beberapa peneliti menunjukkan adanya faktor situasional lainnya. Maltzman menyatakan adanya faktor peneguhan dari lingkungan. Dutton menyebutkan tersedianya hal-hal istimewa bagi manusia kreatif, dan Silvano Arieti menekankan faktor isolasi dalam menumbuhkan kreativitas.

Butir nomor 3 membawa kita pada faktor-faktor situasional yang menyuburkan kreativitas. Para ahli sejarah mencatat bahwa ada saat-saat kreativitas tumbuh subur; misalnya, Islam pada zaman Abasiyah, Itali pada waktu Renaissance. Sudah diketahui juga, di negara-negara totaliter kreativitas dalam dunia sains dihidupkan, tetapi kreativitas dalam dunia sastra atau ilmu-ilmu sosial dihambat. Berpikir kreatif hanya berkembang pada masyarakat terbuka, toleran terhadap ide-ide

"gila", dan memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan dirinya. Masyarakat yang menuntut kepatuhan membuat otoritas, meminta keseragaman dalam berperilaku, menghargai kesetiaan primordial, tetapi membunuh prestasi yang menonjol, sukar untuk melahirkan pemikiran-pemikiran kreatif.

### **3. Ciri-ciri Berpikir Kreatif**

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan ketrampilan, sikap atau perasaan. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan kreativitas dikemukakan oleh (Munandar, 1999: 118 ) sebagai berikut ini ciri-ciri berpikir kreatif pada siswa :

a) **Ketrampilan Berpikir Lancar**

Dilihat dari bagaimana perilaku anak yang suka mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.

b) **Ketrampilan Berpikir Luwes (Fleksibel)**

Dilihat dari bagaimana perilaku anak yang memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar; cerita; atau masalah, memberi pertimbangan terhadap situasi; yang berbeda dari yang diberikan orang lain.

- c) Ketrampilan Berpikir Orisinal  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
- d) Ketrampilan Memperinci (Mengelaborasi)  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- e) Ketrampilan Menilai (Mengevaluasi)  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal.
- f) Memiliki Rasa Ingin Tahu  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak mempertanyakan segala sesuatu.
- g) Bersifat Imajinatif  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami.
- h) Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak mencari penyelesaian suatu masalah tanpa bantuan orang lain.
- i) Memiliki Sifat Berani Mengambil Resiko  
Dilihat dari bagaimana perilaku anak yang berani mempertahankan gagasannya dan bersedia mengakui kesalahannya.

j) Memiliki Sifat Menghargai

Dilihat dari bagaimana perilaku anak yang menghargai hak-hak diri sendiri dan hak-hak orang lain.

## **B. Keaktifan Bertanya**

### **1. Pengertian keaktifan bertanya**

Aktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti giat (bekerja, berusaha) dan “mengaktifkan” memiliki arti menjadi aktif, dan menggiatkan. Menurut Mc Keachie dalam Dimiyati dan Mujiono (1999: 45) berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan manusia belajar yang selalu ingin tahu.

Menurut Sriyono (1992: 75) menyatakan keaktifan adalah pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani.

Menurut Sagala (2006: 124-134) menyatakan keaktifan jasmani maupun rohani itu meliputi antara lain:

a. Keaktifan indera: pendengaran, penglihatan, peraba dan lain-lain.

Murid harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin.

b. Keaktifan akal: akal anak-anak harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah, menimbang-nimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.

- c. Keaktifan ingatan: pada waktu mengajar, anak harus aktif menerima bahan pengajaran yang disampaikan guru dan menyimpannya dalam otak, kemudian pada suatu saat ia siap mengutarakan kembali.
- d. Keaktifan emosi: dalam hal ini murid hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya.

Menurut Sudjana (1988: 72) mengemukakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam :

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e. Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

Menurut Mulyono (2001: 26) menyatakan aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas belajar.

Keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual

dan emosional. Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala: (1) pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik, (2) guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar, (3) tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar), (4) pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, (5) melakukan pengukuran secara kontinue dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pengertian bertanya adalah tidak hanya bertanya saja. Pertanyaan berasal dari bahasa Latin, “*quaerere*”, yang berarti “*to ask, to seek*”. Artinya bertanya mengandung pengertian mencari.

Menurut Hamalik (2004: 117) menyatakan bertanya dapat diartikan sebagai keinginan mencari informasi yang belum diketahui. Sehingga jika bertanya adanya pada kondisi pembelajaran maka bertanya merupakan proses meminta keterangan atau penjelasan untuk mendapatkan informasi yang belum diketahui dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Konsep keaktifan bertanya. Keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatankegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik . Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional

Bertanya merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar baik dilakukan oleh guru maupun oleh siswa. Melalui bertanya pengetahuan seseorang akan bertambah. Dalam proses pembelajaran bertanya akan memberikan manfaat yang besar, baik bagi guru maupun bagi siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan peserta didik,

dimana peserta didik adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

Segi proses, kemauan bertanya akan muncul apabila seseorang memiliki motif ingin tahu. Pemenuhan rasa ingin tahu memerlukan kondisi yang aman, sehingga tugas gurulah yang harus menciptakan kondisi yang aman tersebut dengan cara menciptakan iklim interaksi tanya jawab secara menyenangkan dalam pembelajaran.

Pertanyaan yang muncul dalam hati tentang suatu hal yang belum kita mengerti dengan sempurna, alangkah baiknya dimulai dengan mencari. Mencari mempunyai pengertian yang lebih jauh dari yang kita bayangkan selama ini. Mencari adalah proses untuk mendalami lebih jauh tentang suatu topik. Dalam proses pencarian, mungkin akan menemukan jawaban. Dalam proses pencarian mungkin akan menghasilkan pertanyaan baru. Proses pertanyaan, pencarian, dan jawaban akan menjadi siklus. Siklus proses ini jika diteruskan, maka akan menghasilkan pemahaman yang semakin baik tentang topik itu.

Kebiasaan bertanya, mencari, dan menemukan jawaban terhadap hal-hal apa pun, akan menjadikan kita berpikiran terbuka. Bertanya, mencari, dan menemukan (jawaban) kemudian berulang lagi, akan meningkatkan pemahaman, melihat lebih jauh, bahkan lebih baik dalam memutuskan sesuatu. Proses seperti ini juga akan membuat kita tidak terlalu mudah menilai, *men-judge*, bahkan menghakimi sebelum memiliki pengertian yang cukup baik.

Ilmu pengetahuan semakin maju sangat ditentukan oleh rasa penasaran dan keingintahuan manusia. Rasa penasaran dan keingintahuan manusia akan menentukan pencapaian manusia dalam hal apa pun, bukan hanya ilmu pengetahuan. Pengetahuan akan semakin berkembang dan maju sepesat pertanyaan yang muncul dalam diri manusia.

Adapun bagi siswa bertanya dapat digunakan untuk menggali informasi yang belum mereka ketahui. Mengkonfirmasi apa-apa yang telah mereka ketahui dan mengarahkan pada aspek yang belum mereka ketahui.

Proses belajar mengajar bertanya tidak hanya dilakukan satu arah, melainkan bisa dua arah bahkan bisa dilakukan dengan multi arah, misalnya antara guru dan siswa, siswa dengan guru ataupun antara siswa dengan siswa, atau orang lain yang dihadirkan di kelas. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Mulyasa (2005 : 31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna

memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, afektif dan psikomotor”.

Menurut Hamalik (2004: 35) menyatakan bahwa hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan bertanya siswa. Keaktifan bertanya siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pemikiran yang kreatif dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar pada siswa.

Sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan aktif bertanya berguna untuk:

- a. Menggali informasi, baik administrasi maupun akademis;
- b. Mengecek pemahaman siswa;
- c. Membangkitkan respon pada siswa;
- d. Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa;
- e. Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa
- f. Memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru;
- g. Untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa; dan
- h. Untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

Kegiatan belajar dan mengajar pertanyaan yang baik bergantung pada cara individu atau guru bertanya pada para siswanya mengenai hal pelajaran, sikap seseorang guru mengajukan pertanyaan adalah sikap yang edukatif dan cara memberi giliran dalam menjawab pertanyaan mengacu pada asas keadilan dan demokrasi.

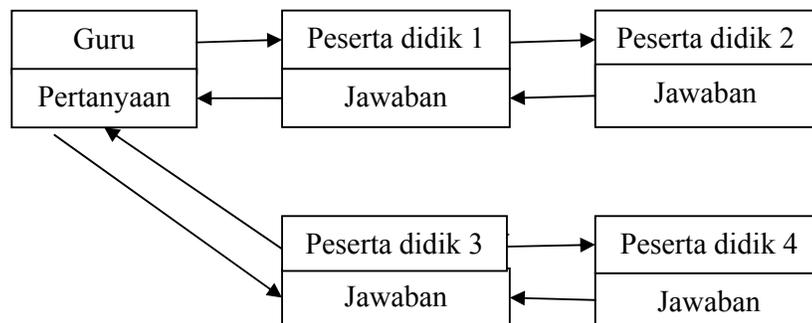
Cara seseorang mengajukan pertanyaan hasil pengalaman menunjukkan bahwa cara seseorang mengajukan pertanyaan itu yang banyak ragamnya. Caranya ialah ada yang dengan:

- a. Memberikan pengarahannya ulang (*redirecting*) dan
- b. Ada yang dengan membimbing untuk memberikan jawaban (*probing*)

Pertanyaan bentuk pengarahannya ulang terdapat proses pengalihan jawaban dari seseorang terhadap peserta didik lainnya. Maksudnya untuk memperoleh jawaban yang tepat dari para peserta didik. Secara diagramatik.

Murni (2008) menggambarkan bahwa guru mengajukan pertanyaan terhadap seseorang atau peserta didik, dan kemudian mengalihkan pertanyaan itu terhadap peserta didik lainnya untuk dikomentari dan diberi penjelasan seperlunya. Garis interaksi antara pertanyaan dan jawaban dalam kegiatan belajar tersebut dapat dilukiskan sebagai berikut:

Garis Interaksi antara Pertanyaan dan Jawaban



Gambar II.1

Interaksi antara Pertanyaan dan Jawaban

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan bertanya

Keaktifan bertanya siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berpikir kreatif, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Paul D. Deirich (dalam Hamalik, 1999: 127) menyatakan bahwa keaktifan bertanya siswa berdasarkan jenis kegiatan aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- b. Kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.
- c. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan.

- d. Kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- e. Kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- f. Kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- g. Kegiatan metrik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- h. Kegiatan mental (*mental activities*), yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.

Sedangkan menurut Erna (2009) keaktifan bertanya siswa dapat dilihat dari:

- a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru
- b. Kerjasamanya dalam kelompok
- c. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli
- d. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal
- e. Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok
- f. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat
- g. Memberi gagasan yang cemerlang
- h. Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang
- i. Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain
- j. Memanfaatkan potensi anggota kelompok

k. Saling membantu dan menyelesaikan masalah

Melalui faktor-faktor aktivitas bertanya tersebut, guru dapat menilai apakah siswa telah melakukan aktivitas bertanya yang diharapkan atau tidak.

### **3. Ciri-ciri Keaktifan Bertanya**

Guru dalam proses pembelajaran haruslah mengikut sertakan siswanya secara aktif bertanya. Jangan sampai proses pembelajaran disominasi oleh guru. Siswa dikatakan aktif bertanya dalam pembelajaran bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut (hamalik, 2001: 71 ):

1. Siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran
2. Pengetahuan dipelajari, dialami dan ditemukan oleh siswa
3. Mencobakan sendiri konsep-konsep
4. Siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya

Menurut saya pribadi, keaktifan bertanya siswa dalam pembelajaran tergolong rendah jika: siswa tidak banyak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada mendengar dan mencatat, siswa hadir dikelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan soal, dan siswa hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum.

### **C. Hubungan Keaktifan Bertanya dengan Berpikir Kreatif**

Keaktifan bertanya dapat menantang anak untuk berpikir kreatif, membantu anak untuk mengklarifikasi konsep dan problem yang berhubungan dengan pelajaran. Di mana dengan keaktifan bertanya para siswa maka bertujuan mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien

sesuai dengan etika yang berlaku secara lisan serta mampu menghargai pemikiran orang lain dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan dalam pemecahan masalah. Keaktifan bertanya itu sendiri tidak terjadi begitu saja, akan tetapi dipengaruhi oleh banyak faktor seperti penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu antara lain yakni peneliti yang dilakukan oleh Murni Wahyu Katyawati mengenai hubungan antara keaktifan bertanya siswa dengan kemampuan membaca siswa yang menyatakan bahwasanya ada hubungan yang positif dan signifikan antara keaktifan bertanya siswa dengan kemampuan membaca siswa (Murni Wahyu Katyawati, 2006: 28). Dalam penelitian lain, Desy Desy Arisandi menyatakan terdapat hubungan hubungan antara keaktifan bertanya siswa di dalam kelas dengan restasi belajar fisika (Arisandi, 2004: 31).

Faktor lain yang juga memiliki pengaruh terhadap keaktifan bertanya siswa adalah berpikir kreatif seperti dalam penelitian mengenai hubungan keaktifan bertanya dengan berpikir kreatif pada siswa smp sendangrejo madiun yang dilakukan oleh sulistyani (2010) menghasilkan bahwasannya keaktifan bertanya memberikan sumbangan terhadap berpikir kreatif siswa sebanyak 35%, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Vivi dan Rorle (2007: 52) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan faktor pendukung yang dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa dalam pembelajaran

Keaktifan bertanya siswa dapat dengan mudah diterapkan apabila didukung oleh adanya berpikir kreatif, hal tersebut sejalan dengan pendapat. Menurut Hamalik (2004: 35) menyatakan bahwa hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan bertanya siswa. Keaktifan bertanya siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pemikiran yang kreatif dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar pada siswa.

Menurut Treffinger dalam Alexander (2007) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk memecahkan masalah, khususnya masalah kompleks. Hal demikian dapat dipahami karena tanpa kemampuan berpikir kreatif, individu sulit mengembangkan kemampuan imajinatifnya sehingga kurang mampu melihat berbagai alternatif solusi masalah. Hal ini menggambarkan bahwa keterampilan berpikir kreatif memungkinkan seorang individu memandang suatu masalah dari berbagai perspektif sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi kreatif dari masalah yang akan diselesaikan.

Menurut Alexander (2007) keaktifan bertanya berhubungan pada pembelajaran siswa yang berlangsung. Keaktifan bertanya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan menghasilkan berpikir kreatif

siswa. Dalam berpikir kreatif diperlukan ketika menganalisis atau mengidentifikasi masalah, memandang masalah dari berbagai perspektif, mengeksplorasi ide-ide atau metode penyelesaian masalah, dan mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi dari masalah tersebut.

Terdapat hubungan keaktifan bertanya dalam pengembangan berpikir kreatif juga dikemukakan Robinson dalam McGregor (2007) bahwa pengembangan berpikir kreatif memerlukan keaktifan bertanya. Menurut Alexander keaktifan bertanya yang dirancang dengan baik akan memberikan kesempatan bagi tumbuhnya berbagai keterampilan berpikir, termasuk berpikir kreatif. Hal ini juga ditegaskan oleh Pehnoken (1997) bahwa keaktifan bertanya dapat mengembangkan keterampilan kognitif umum yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif itu sendiri merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Bahkan pada orang yang merasa tidak mampu menciptakan ide baru pun sebenarnya bisa berpikir secara kreatif, asalkan dilatih. Untuk itu, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai cara berpikir dan cara berpikir kreatif. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli sejarah mencatat bahwa ada saat-saat kreativitas tumbuh subur; misalnya, Islam pada zaman Abasiyah, Itali pada waktu Renaissance. Sudah diketahui juga, di negara-negara totaliter kreativitas dalam dunia sains dihidupkan, tetapi

keaktivitas dalam dunia sastra atau ilmu-ilmu sosial dihambat. Berpikir kreatif hanya berkembang pada masyarakat terbuka, toleran terhadap ide-ide "gila", dan memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan dirinya. Masyarakat yang menuntut kepatuhan membuat otoritas, meminta keseragaman dalam berperilaku, menghargai kesetiaan primordial, tetapi membunuh prestasi yang menonjol, sukar untuk melahirkan pemikiran-pemikiran kreatif.

Perilaku keaktifan bertanya yang dilakukan oleh siswa membuat suatu pemikiran kreatif yang di miliki. Dimana Berpikir kreatif siswa akan terwujud jika siswa aktif bertanya, sebaliknya keaktifan bertanya akan membuat siswa berpikir kreatif dalam suatu pemecahan masalah.

Keaktifan bertanya merupakan hal yang sangat penting dalam peningkatan prestasi belajar siswa, karena di dalam proses kegiatan belajar mengajar tanpa adanya keaktifan bertanya siswa, maka belajar tidak akan mencapai hasil yang maksimal dan semakin aktif bertanya dimana akan berpengaruh pada berpikir kreatif siswa untuk memecahkan suatu masalah.

#### D. Kerangka Teoritik

Bagan Alur Berpikir Peneliti



Gambar II.2

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam kajian pustaka diatas, peneliti menemukan bahwa bila cara keaktifan bertanya siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu selalu memberi respon dalam opini, sanggahan maupun aktif bertanya baik dalam forum diskusi maupun non diskusi. Dengan bertanya dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang bertanya. Kemampuan bertanya juga mampu menciptakan generasi penerus yang kritis bertanggung jawab sesuai dengan konteks. Bahkan dengan bertanya siswa mampu mengeksplorasi permasalahan sehingga muncul pemikiran-pemikiran baru yang lebih kreatif dan inovatif, dengan berpikir kreatif siswa adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah maka sikap keingintahuan dalam proses pembelajaran untuk menyelesaikan

masalah tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa adanya keaktifan bertanya siswa.

### **E. Hipotesis**

Menurut Arikunto (2005: 64). Hipotesis berasal dari penggunaan kata "*Hypo*" yang artinya "Dari bawah" dan kata "*Thesa*" yang artinya "kebenaran". Hipotesis adalah anggapan dasar mengenai satu teori yang bersifat sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji dibawah kebenaran atau tidaknya penelitian perlu mengadakan penelitian.

Berdasarkan kerangka teoritik diatas maka dapat ditarik hipotesis Bahwa Terdapat Hubungan Keaktifan Bertanya Dengan Berpikir Kreatif Pada Siswa SMPN 1 Taman.