

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG MEDIA BLOG DAN KREATIVITAS

A. Tinjauan Umum tentang Media Blog

1. Pengertian media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, penyampai, penyalur atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٍ). Yakni, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Merupakan sarana komunikasi, istilah ini juga merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.²

Suatu kegiatan komunikasi tanpa media adalah percakapan langsung antara dua orang atau lebih di suatu ruangan dengan tanpa menggunakan perantara apa-apa. Namun, apabila kegiatan komunikasi itu dilakukan sambil masing-masing pihak menggunakan penguat suara karena letaknya saling berjauhan, misalnya mereka tidak lagi berkomunikasi tatap muka, tetapi sudah menggunakan telepon, televisi, atau radio adalah contoh-contoh komunikasi yang menggunakan media.³

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2002), 3.

² Sharon E. Smaldino, dkk., *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Jakarta: Kencana. 2012), 7.

³ Pawit M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional Teori dan Praktek* (Jakarta: Bumi Aksara. 2010), 225.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, menggolongkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang agak berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak atau audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi dapat dilihat, didengar dan dibaca.⁴

Menurut Scrhamm media berarti teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Dalam konteks ini media tidak lain merupakan perluasan dari guru.⁵

Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁶ Bahkan suatu alat, asalkan mampu berfungsi sebagai pembawa pesan, atau informasi dari satu orang kepada orang lain bisa dianggap sebagai media.

⁴ Arief Sardiman, dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2008), 6.

⁵ Yusuf, *Komunikasi Instruksional*, 226.

⁶ Sardiman, *Media Pendidikan*, 7.

2. Landasan penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasasan filosofis, psikologis, teknologis, empiris, dan religius.

a. Landasan filosofis

Beberapa dasar filosofis dari penggunaan media dalam pembelajaran anatara lain:

1) Menurut Skinner.

Teori tingkah laku (*behaviorism teory*), teori ini mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Perubahan ini harus tertanam dalam diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Supaya tingkah laku tersebut menjadi adat kebiasaan, setiap ada perubahan tingkah laku positif kearah tujuan yang dikehendaki harus diberi penguatan (*reinforcement*) berupa pemberitahuan bahwa tingah laku itu betul. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.⁷

2) Menurut Bruner

Ada tiga tingkatan modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial*/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah

⁷ Arief Sardiman, dkk., *Media Pendidikan*, 10.

mengerjakan, pengalaman *pictorial*/gambar diperoleh dengan bantuan gambar, lukisan, foto atau film. Pengalaman abstrak diperoleh siswa melalui kegiatan membaca atau mendengar kemudian mencoba mencocokkannya dengan *image mental* atau dengan suatu pengalaman yang dilaluinya.⁸

b. Landasan psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, maka perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, bahwa dalam proses

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006), 8.

pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*).

c. Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik dan latar.⁹

d. Landasan empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

Siswa yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memilih tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan

⁹ Mahfudh Salahuddin, *Media Pendidikan Islam* (Bandung: Bina Islam. 1986), 42-43.

kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

e. Landasan religius

Menurut Drs Mahfudh Shalahuddin dalam bukunya Media Pendidikan Islam menyatakan ada beberapa dasar penggunaan media diantaranya adalah dasar religius yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran. Dalam masalah penerapan media pendidikan agama, harus memperhatikan jiwa keagamaan pada anak didik. Oleh karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pendidikan agama yang sangat prinsipil. Dengan tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya fikir anak. Sebagaimana firman Allah surat An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُم بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang haq dan yang batil. Berbagai macam orang mengartikan kata “Hikmah” dalam arti “Bijaksana.” Adapula yang mengartikan hikmah dengan cara yang tepat dan efektif.

Dapat disimpulkan bahwa hikmah adalah cara yang bijaksana, tepat, efektif, dan dapat diterima dengan akal. Oleh karena itu tugas pengamatan yang pertama harus dilakukan oleh guru agama sebagai pendidik ialah pengamatan langsung kepada perkembangan keagamaan anak didik. Sebab perkembangan sikap keagamaan anak sangat erat hubungannya dengan sikap percaya kepada Tuhan, yang telah diberikan di lingkungan keluarga atau masyarakat, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan dasar pengertian dalam melaksanakan tugas sesuai dengan metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar.¹⁰

3. Prinsip pemanfaatan media pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar

¹⁰ Mahfudh, *Media Pendidikan*, 21.

- c. Guru/dosen hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan
- d. Guru/dosen seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru/dosen dapat memanfaatkan *multy media* yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa/mahasiswa dalam belajar.¹¹

4. Kriteria pemilihan media

Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan media sebagaimana yang Dick dan Carey. *Pertama*; ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*; apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya. *Ketiga*; faktor yang mempengaruhi keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa (*fortable*). *Keempat*; efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang,

¹¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), 19.

sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibandingkan media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.¹²

5. Pola pemanfaatan media

Ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan.

1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*)

Dalam tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.

2) Pemanfaatan media diluar situasi kelas

a) Pemanfaatan secara bebas, ialah bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi.

b) Pemanfaatan media secara terkontrol ialah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.¹³

6. Fungsi media dalam pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau menerima pesan. Dengan demikian posisi media selalu berada diantara komunikator dan komunikan, antara sumber pesan dan penerima pesan. Dalam pembelajaran media memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Membuat konkret konsep yang abstrak

¹² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), 126. dan Arief Sardiman, dkk., *Media Pendidikan*, 86.

¹³ Arief Sardiman, dkk., *Media Pendidikan*, 189-192.

- b. Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar
 - c. Menampilkan objek yang terlalu besar
 - d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati oleh mata telanjang
 - e. Memungkinkan siswa langsung berinteraksi dengan lingkungannya
 - f. Membangkitkan motivasi belajar
 - g. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok
 - h. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
 - i. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang
 - j. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.¹⁴
7. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi

Memasuki abad Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan ICT (*Information and Communications Technology*) dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif dan efisien terhadap penyebarluasan informasi keberbagai penjuru dunia.

¹⁴ Sugeng Listyo dan Faridah Nurmaliyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN Maliki Press, 2010), 117-120.

Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap praktek pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer (PBK), pembelajaran berbasis Web (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer (CAI), pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satu bentuk pemanfaatan TIK yang perlu dilaksanakan dalam dunia pendidikan dewasa ini. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa.¹⁵

a. Pengertian TIK

Information and Communication Technology (ICT), atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan integrasi antara dua teknologi, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. *ICT-Information Communication Technology* hanyalah sebagai salah satu bagian dari sistem informasi. ICT hanyalah sebagai landasan infrastruktur teknologi yang meliputi hardware, software dan jaringan komunikasi untuk mengambil, mengumpulkan, memproses, dan memberikan output berbentuk *content digital*. Lebih lanjutnya informasi tersebut

¹⁵ Rusman dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Pers. 2011), v.

didesiminasikan melalui jaringan transmisi data dengan menggunakan berbagai macam jenis peralatan komunikasi (jaringan komputer) baik untuk kebutuhan internal (intranet) maupun untuk kebutuhan publikasi umum (Internet).¹⁶

b. Integrasi TIK dalam pembelajaran

Beberapa alasan sekaligus sasaran utama dari integrasi TIK adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk memperkenalkan, memfasilitasi, membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir serta membantu penguasaan materi pelajaran. Misalnya, bila seorang siswa ditugasi untuk membaca topik tertentu dari sebuah buku tapi tidak dilakukannya maka buku tersebut tidak terintegrasi. Begitu pula bila siswa diberi komputer tetapi hanya digunakan untuk bermain game tanpa diberi instruksi yang jelas pembelajaran apa yang dimaksudkan maka hal yang demikian bukanlah integrasi TIK.

Pada prinsipnya, menurut Breuleux kondisi yang diharapkan tentang integrasi TIK adalah TIK dapat memfasilitasi dalam membangun pengalaman belajar. Pengalaman itu menyangkut desain pembelajaran yang bermakna serta tersedianya akses untuk sumber belajar. Lebih jauh Roblyer menyatakan bahwa persoalan penting yang sangat mendasar adalah bagaimana TIK dapat membantu guru dan peserta belajar untuk meningkatkan kreativitas, motivasi dan memberi

¹⁶ Kumpulan Materi Pelatihan Internet: e-mail Dan web-blog Perencanaan Dan Sistem Informasi IAIN Sunan Ampel (Surabaya, 2006)

peluang pada perubahan prroses pembelajaran kearah yang lebih baik.¹⁷

Terdapat beberapa alasan bahwa TIK perlu diintegrasikan dalam pembelajaran, antara lain:

Pertama, dengan hadirnya TIK terjadi pergeseran paradigma pembelajaran yang semula terpusat pada guru menjadi belajar yang terpusat pada peserta belajar. Dalam hal ini, guru dapat dimaknai sebagai fasilitator dan katalisator dalam pembelajaran dan bukan TIK. Komputer misalnya dapat menggantikan peran guru.

Kedua, model pembelajaran terintegrasi dengan TIK merupakan model belajar aktif dan kolaboratif. Hal ini diakibatkan pola interaksi yang digunakan berubah, yang semula guru mengajarkan bahkan sebagai narasumber tunggal berubah ke pola kolaborasi yang menuju siswa dengan aktif.

Ketiga, menurut Warschanner TIK dapat meningkatkan motivasi, keterampilan, struktur berpikir, berkomunikasi secara elektronik serta lebih aktif dalam pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran yang terjadi secara teoritis sesungguhnya adalah memberi peluang kepada peserta belajar, untuk bertindak aktif, konstruktif, dialogis, kontekstual dan reflektif.¹⁸

¹⁷ Sutrisno, *Pengantar Pembelejaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 59-60.

¹⁸ Ibid, 60.

8. Media Blog

a. Pengertian blog dan macam-macamnya

Mendefinisikan istilah *blog*. Blog itu sendiri adalah kependekan dari *Weblog*, istilah ini pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada bulan Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut website pribadi yang selalu di-*update* secara berkelanjutan dan berisi link-link ke website lain yang dianggap menarik dan biasanya disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.¹⁹

Blog merupakan singkatan dari *web log* adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan dan gambar pada sebuah halaman web umum. Blog merupakan website pribadi yang pengelolaannya dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, selain itu ciri lain blog adalah dapat di-*update*, berisi *posting*, bersifat dinamis. Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut.²⁰

Sementara Roger Yim, seorang kolumnis San Francisco Gate pada artikelnya di Februari 2001, menuliskan bahwa sebuah Blog adalah persilangan antara diary seseorang dan daftar link di Internet. Sedang Scott Rosenberg dalam kolomnya di majalah online Salon pada May 1999 menyimpulkan bahwa Blog berada pada batasan website

¹⁹ Erwin Sutomo, *Blog Media Menulis Tanpa Batas Mudah dan Praktis* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), 13.

²⁰ Dede Ariyanto, *Blogspot Hacking Modifikasi Blogspot dan Aksesorinya* (Yogyakarta: Andi Offset. 2009), 1.

yang lebih bernyawa daripada sekedar kumpulan link tapi kurang introspektif dari sekedar sebuah diary yang disimpan di internet.²¹

Sedangkan Richardson menjelaskan bahwa definisi *Blog* atau *weblog* adalah sebuah situs web yang mudah dibuat dan mudah diperbarui sekaligus menyediakan wadah bagi seorang penulis atau banyak orang penulis untuk bisa menerbitkan dengan seketika ke internet dari sambungan internet mana pun.²²

Apapun definisi dan pendapat-pendapat tersebut di atas dapat diketahui bahwa blog adalah website yang bersifat personal, memuat opini pesonal dan hal-hal lain yang merupakan aktualisasi diri pembuatnya secara personal yang ingin ia kabarkan pada komunitas global dunia. Meskipun personal, isinya bisa dinikmati siapa saja darimana saja dan kapan saja. Sebuah loncatan ekspresi diri yang telah melampaui batas-batas ruang dan waktu.

Seiring dengan berjalannya waktu, *blog* kini telah berkembang melampaui dari definisi yang telah disebutkan sebelumnya. *Blog* tidak lagi memuat “catatan harian” dan “*link*” pemiliknya, namun juga telah berkembang menjadi media pertukaran informasi yang berguna, sarana aktualisasi pemikiran pemiliknya, kepentingan bisnis kecil-kecilan, menyuarakan protes, sarkasme dan apa saja yang bisa dituliskan pada media blog ini.

²¹ IAIN Sunan Ampel, *Kumpulan Materi Pelatihan Internet: E-mail dan Web-blog*, Surabaya (2008), 13.

²² Will Richardson, *Blogs, Wikis, Podcast, and Other Powerful Web Tools for Classroom 3rd ed.*(USA: Corwin. 2010), 17.

Dalam hal ini Erwin Sutanto mengungkapkan bahwa blog kalau dilihat dari isi dan cara menulisnya seperti memiliki aliran, yang tergantung dari ekspresi penulisnya. Dia mengelompokkannya dalam 3 bentuk aliran, antara lain:

1) Blog bergaya pop

Ini merupakan blog yang bergaya tidak terlalu serius isinya tapi enak untuk dibaca dan diikuti. Blog bergaya pop lebih banyak memuat tulisan-tulisan yang sifatnya umum dan hanya sebagai luapan ekspresi sesaat sang penulis, bisa juga berisi kisah-kisah atau pengalaman yang dialami yang memiliki kesan mendalam dan pantas untuk di *share* kepada orang lain.

2) Blog bergaya rock

Selain bergaya pop ada juga blog yang bergaya rock, dimana isinya agak sedikit keras dan pedas. Blog seperti ini biasanya berisi tanggapan, kritikan atau celetukan tentang keadaan disekitar, yang dialami dan dirasakan oleh penulis. Ada juga yang isinya cenderung ekstrim, yang mungkin bagi kita merupakan sesuatu yang tidak wajar untuk ditulis.

3) Blog bergaya jazz

Blog yang bergaya jazz merupakan blog yang isinya serius, tetapi tetap enak untuk dibaca, isinya cenderung membuat otak bekerja sedikit lebih keras, tapi ada juga jazz yang *easy reading*, serius tapi

penyajiaanya lebih gaul dan enak untuk diikuti. Blog tentang pembelajaran, tutorial, dan juga tips tergolong dalam jenis ini.²³

b. Blog untuk pendidikan dan pembelajaran

Dari ketiga bentuk blog di atas, blog yang berkaitan dengan profesi pendidikan biasanya cenderung mengikuti aliran *jazzy*. Isinya sebagian besar ditujukan untuk kepentingan anak didiknya seperti materi sekolah atau kuliah, dan tidak jarang juga tugas-tugas kuliah.

Dalam bukunya Russel Beale menyatakan "*Weblogs have become very popular recently as a fast, easy to use way of sharing your thoughts with others on the internet*". Karena sifat dari blog adalah berbasis web, maka blog bisa mendorong referensi eksternal ke situs internet lain, yang memungkinkan blogger (orang yang blog) untuk mengomentari berita, pendapat orang lain dan pada apapun yang mereka datangi di dalam dunia luas web. Seringkali, blogger mencari blogger lain dan saling berbagi pandangan atau minat yang sama, berbagi informasi dan opini. Teknologi blog telah membuat publikasi blog-blog yang lebih sederhana, yang memungkinkan pengguna untuk mencipta dan dapat digunakan, website dengan nilai menyenangkan tanpa pengetahuan tentang HTML sebelumnya, membuka dunia blogging untuk setiap pengguna yang ingin berpartisipasi.²⁴

²³ Erwin Sutomo, *Blog Media Menulis Tanpa Batas Mudah dan Praktis* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), 25-28.

²⁴ Russel Beale, "Blogs, reflective practice and student-centered learning", dalam *British Computer Society*, Vol. 2 (3-7 September 2007), (UK: Lancaster University.2007), 1.

Selain beberapa hal tentang aliran di atas, blog juga merupakan tempat yang melibatkan siswa dan orang dewasa dalam proses berfikir menggunakan kata, bukan hanya sekumpulan dari peristiwa harian atau perasaan. Fernette dan penelitian Brock Eide menunjukkan bahwa blog memiliki banyak potensi dan dampak positif pada siswa. mereka menemukan bahwa blog dapat:

- Mendorong berpikir kritis dan analitis;
- Menjadi pendorong atau promotor kuat berpikir kreatif, intuitif, dan gabungan;
- Memperkenalkan pemikiran analogis;
- Menjadi media yang kuat untuk meningkatkan akses dan kualitas penjelasan informasi;
- Gabungan terbaik dari refleksi tertutup dan interaksi sosial.²⁵

Russel Beale mengungkapkan bahwa ada beberapa hal yang berkaitan dengan manfaat blog, menurutnya dari perspektif kegiatan, blog bisa mendorong seseorang untuk melakukan *posting* secara teratur, yang memaksa *blogger* untuk berpikir tentang apa yang akan mereka tulis. Menjadi kegiatan internet, blog bisa mendorong eksplorasi dari internet dan karenanya memberikan hasil kepada pengguna pengalaman yang lebih luas dari banyak isu-isu yang relevan bagi HCI (*Human Computer Interaction*) mengenai kegunaan situs, desain, teknologi baru, dampak sosial dari sistem, dan sebagainya.

²⁵ Will Richardson, *Blogs, Wikis*, 20.

Dari perspektif sosial dan pendidikan, blog menyediakan dua keuntungan. Yang pertama, adalah bahwa hal itu dapat mendukung komunitas di antara para siswa. Mereka bisa membaca dan memberikan komentar pada posting siswa lain, dan dapat belajar dari pengalaman orang-orang lain, dan dari wawasan rekan-rekan mereka tentang pengalaman pengalaman itu. Dengan cara ini, siswa yang luar biasa dapat bergabung pada hal yang tidak diketahui, membuat komentar wawasan yang mendalam tentang keadaan dunia, peran HCI, atau apa pun, sedangkan siswa lemah ditarik bersama di belakang mereka, membaca dan belajar, mampu membuat rasa mereka sendiri dalam waktu mereka sendiri.

Selain itu, dengan membuat pekerjaan mereka semi publik, siswa dapat melihat jenis kegiatan yang dilakukan oleh lainnya siswa dan karenanya memiliki *transparansi* pada jumlah pekerjaan yang diperlukan. Karena orang lain juga dapat melihat tingkat kegiatan mereka aktif atau tidak aktif. Tindakan memaksa mereka untuk menulis di blog berarti bahwa mereka harus mempertimbangkan apa yang mereka ingin katakan, dan karena itu memaksa mereka untuk berpikir, bahkan untuk waktu yang singkat, penciptaan sebuah blog pada topik adalah mirip dengan siswa membuat portofolio yang berkaitan dengan isu-isu HCI, dan pengembangan portofolio diketahui

berguna dalam mengembangkan wawasan yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran²⁶

c. Blog dan pendidikan jarak jauh

Pendidikan jarak jauh telah menjadi istilah yang populer untuk menjelaskan belajar melalui telekomunikasi. Istilah telekomunikasi mencakup berbagai konfigurasi teknologi dan media blog termasuk juga salah satu diantaranya. Desmond Keegan (1980) mengidentifikasi elemen yang merupakan kunci bagi definisi formal untuk pendidikan jarak jauh:

- Pemisahan fisik pembelajar dari sang guru
- Program pengajaran yang terkelola
- Teknologi telekomunikasi
- Komunikasi dua arah.²⁷

Sepertihalnya dalam ruang kelas tradisional, penekanan pada belajar siswa, entah itu pada suasana yang dipimpin oleh guru atau yang berpusat pada siswa, adalah penting dalam suasana pendidikan jarak jauh. Blog termasuk media *online* (semua yang tergantung pada system yang bedasar komputer) telah membuka sederet kesempatan pendidikan jarak jauh bagi audio dan video. Dahulu para siswa harus berkendara atau jalan kaki untuk dating kekelas, kini system berdasar

²⁶ Russel Beale, *Blogs, reflective*, 1-2.

²⁷ Sharon E. Smaldino, dkk., *Instructional Technology*, 206.

computer memungkinkan mereka tinggal dirumah. Sembari turut serta dalam kegiatan belajar.²⁸

B. Tinjauan Umum tentang Kreativitas

1. Pengertian kreativitas

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas.²⁹ Kata kreativitas berasal dari bahasa Inggris *creativity* yang berarti daya cipta atau kesanggupan mencipta.³⁰ Sedangkan dalam bahasa Arab, kreativitas dapat disebut juga dengan (بَدَعَ), artinya adalah memulai sesuatu tanpa ada contoh sebelumnya atau bisa diartikan juga dengan mencipta. Hal ini juga tertulis dalam kamus bahasa Arab kontemporer, dimana arti kata kreatif adalah اِبْدَاعِيٌّ, اِبْتِكَارِيٌّ, مُبْدِعٌ, خَلَّاقٌ.³¹

Dalam al-Qur'an disebutkan empat sifat Allah sebagai Sang Maha Pencipta, yaitu *al-Khāliq*, *al-Khallāq*, *al-Badi'* dan *al-Muṣawwir*.³² Seperti yang tertulis dalam ayat-ayat berikut:

Dalam Surat al-An'am ayat 102:

²⁸ Sharon E. Smaldino, dkk., *Instructional Technology*, 217.

²⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), 104.

³⁰ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Ar-Rus. 2006), 123.

³¹ Ainul Heri Abbas, *Kamus Indonesia – Arab Kontemporer 'Abbas –Athiyah'* (Gresik: Abbas Press. 2010), 563.

³² Hasan Langgulung, *Kreativitas dan Pendidikan Islam: Analisis Psikologi dan Falsafah* (Jakarta: Pustaka Al-Huda, 1991), 45.

ذَٰلِكُمْ اللَّهُ رَبُّكُمْ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ خَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ فَأَعْبُدُوهُ

Artinya: Demikian itu ialah Allah Tuhan kamu; tidak ada Tuhan selain dia; Pencipta segala sesuatu, Maka sembahlah dia;

Surat Yāsīn ayat 81 yang berbunyi:

أَوَلَيْسَ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ بِقَدِيرٍ عَلَىٰ أَنْ يَخْلُقَ مِثْلَهُمْ بَلَىٰ
وَهُوَ الْخَلَّاقُ الْعَلِيمُ ﴿٨١﴾

Artinya: Dan tidaklah Tuhan yang menciptakan langit dan bumi itu berkuasa menciptakan yang serupa dengan itu? benar, Dia berkuasa. dan Dialah Maha Pencipta lagi Maha mengetahui.

Demikian juga dalam surat Al-an'am ayat 101:

بَدِيعَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ أَنَّىٰ يَكُونُ لَهُ وَلَدٌ وَلَمْ تَكُن لَّهُ صَاحِبَةٌ وَخَلَقَ
كُلَّ شَيْءٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿١٠١﴾

Artinya: Dia Pencipta langit dan bumi. bagaimana Dia mempunyai anak Padahal Dia tidak mempunyai isteri. Dia menciptakan segala sesuatu; dan Dia mengetahui segala sesuatu.

Begitu juga dalam surat Ali-'Imran ayat 6 yang berbunyi:

هُوَ الَّذِي يُصَوِّرُكُمْ فِي الْأَرْحَامِ كَيْفَ يَشَاءُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ
الْحَكِيمُ ﴿٦﴾

Artinya: Dialah yang membentuk kamu dalam rahim sebagaimana dikehendaki-Nya. tak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia, yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

Itulah empat gelar Tuhan sebagai pencipta, yang merupakan bagian dari sifat-sifat Tuhan yang tertulis dalam *asma' al-husna*. Seperti di atas,

sifat-sifat Tuhan ini juga diberikan Tuhan kepada manusia sebagai anugerah dan diperintah agar manusia bisa mengembangkannya dalam dirinya. Dimana itu merupakan perwujudan ibadat dalam arti yang luas. Oleh karena itu bisa dikatakan bahwa kreativitas manusia berlaku pada penciptaan bentuk ketiga, yaitu dalam penciptaan yang terus menerus. Maksudnya manusia hanya bisa merubah suatu bentuk ke bentuk lain, seperti halnya mencipta rumah dari kayu atau batu dan lain-lain. Seperti halnya dengan masalah intelek, kreativitas tidak lepas dari asal Ilahi (*divine origine*).³³

Sedangkan menurut istilah, kreativitas diartikan secara berbeda-beda oleh banyak pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Diantaranya adalah:

- 1) Menurut Utami Munandar yang mendefinisikan, “kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”.³⁴ Lebih lanjut Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi dengan lingkungannya.³⁵
- 2) Menurut Nana kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-

³³ Hasan langgulung, *Kreativitas*, 47.

³⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2009), 50.

³⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas*, 45.

cara baru, yang berguna bagi dirinya dan berguna bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu segala sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu yang sifatnya inovatif.³⁶

- 3) Guilford yang dikutip oleh Mohammad Asrori menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri orang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yakni cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guildford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen dari pada konvergen.
- 4) Menurut Torrance seorang pakar kreativitas yang terkenal mengungkapkan bahwa kreativitas itu berkembang didasari oleh potensi yang ada dalam diri individu dan ditunjang oleh pengalaman selama berinteraksi dengan lingkungannya.³⁷
- 5) Robert L.Solso mengungkapkan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru

³⁶ Sukmadinata, *Landasan Psikologi*, 104.

³⁷ Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima.2008). 62.

mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).³⁸

Meskipun banyak pakar yang mendefinisikan kreativitas dengan berbeda-beda, namun ada empat hal yang menjadi kategori kreativitas³⁹, yaitu: *product*⁴⁰, *person*⁴¹, *process*⁴² dan *press*.⁴³

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan tentang pengertian kreativitas mahasiswa adalah kemampuan seorang mahasiswa untuk melahirkan atau menciptakan hal yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang telah ada semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan diterapkan dalam lingkungan mereka.

Oleh karena itu orang-orang yang kreatif akan membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menggunakan penggunaan baru, menyelesaikan masalah atau memberi nilai tambah atau keindahan. Dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-An'am ayat 75 :

وَكَذَٰلِكَ نُرِي إِبْرَاهِيمَ مَلَكُوتَ السَّمٰوٰتِ وَٱلْأَرْضِ وَلِيَكُونَ مِنَ ٱلْمُوقِنِينَ

Artinya: “Dan Demikianlah kami perlihatkan kepada Ibrahim tanda-tanda keagungan (Kami yang terdapat) di langit dan bumi dan (Kami memperlihatkannya) agar dia termasuk orang yang yakin.”

³⁸ Robert L. Solso, dkk., *Psikologi Kognitif*, terjemah: Mikael Rahardanto (Jakarta: Erlangga, 2008), 444.

³⁹ Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, 62.

⁴⁰ Menekankan kreativitas dari hasil karya-karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru.

⁴¹ Memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang yang kreatif atau yang berhubungan dengan kreativitas. Ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang tampak.

⁴² Menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak mulai dari tumbuh sampai dengan berwujud perilaku kreatif.

⁴³ Menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.

Ayat tersebut menjelaskan tentang proses Nabi Ibrahim mencari tuhan yang sebenarnya dihadapkan beberapa kejadian mulai yang ada dilangit dan dibumi, agar nabi Ibrahim mau berfikir dengan kreatif disertai dengan kemantapan hatinya. Bahwa hanya ada Allah satu-satunya pencipta alam semesta serta isinya. Ini merupakan ayat untuk memotivasi siswa untuk selalu belajar dan berfikir kreatif untuk melakukan sesuatu.

2. Teori-teori kreativitas

Sangat ironis mengingat belum adanya teori yang dominan dalam kurun waktu 20 tahun terakhir yang dapat mempersatukan studi maupun penelitian-penelitian mengenai kreativitas yang masih terpisah-pisah dan terkadang saling bertentangan. Tetapi meskipun demikian, kreativitas tetap disebut-sebut sebagai salah satu bagian penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan.⁴⁴ Banyak sekali teori yang menjelaskan tentang kreativitas, namun dalam tesis ini hanya akan dibahas 3 teori yang melandasi pengembangan kreativitas, yaitu:

a. Teori psikoanalisis

Menurut teori ini, pribadi kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat. Teori ini terdiri dari:

⁴⁴ Robert L. Solso, *Psikologi Kognitif*, 445.

1) Teori Freud

Freud menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*). Yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintangi produktivitas kreatif.

Freud percaya, bahwa meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.⁴⁵ Kegoncangan jiwa timbul ketika pertahanan yang digunakan gagal menghadapi kandungan tak disadari pada seseorang. Sedang kreativitas berlaku sebagai akibat keberhasilan sublimasi, yaitu untuk menyatakan kandungan-kandungan tak disadari.⁴⁶

2) Teori Ernest Kris

Ernest Kris (1900-1957) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberikan kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga seiring memunculkan tindakan kreatif.

⁴⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas*, 32

⁴⁶ Hasan langgulung, *Kreativitas*, 221.

Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu memanggil bahan dari alam pikiran tidak sadar. Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bisa seperti anak dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan sikap bermain mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*regression in the survive of the ego*).

3) Teori Carl Jung

Carl Jung (1875-1967) percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang amat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni dan karya-karya baru lainnya.

b. Teori Humanistik

Teori Humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi dan berkembang selama hidup.⁴⁷ Teori ini berpendapat bahwa manusia telah dipersiapkan dengan kemampuan yang mendorongnya untuk terus tumbuh dan berkembang menuju perwujudan diri dan keterbukaan dan eksploitasi potensi-

⁴⁷ Utami munandar, *Pengembangan Kreativitas*, 33.

potensinya. Teori ini juga berpendapat bahwa manusia seluruhnya memiliki kemampuan kreatif. Perwujudan kemampuan ini sangat bergantung pada suhu sosial dimana ia hidup.⁴⁸

Teori Humanistik meliputi:

1) Teori Rogers

Carl Rogers (1902-1987) mengungkapkan ada tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu:

- Keterbukaan terhadap pengalaman
- Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*)
- Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk kreasi.⁴⁹

c. Teori Cziksentsmihalyi

Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah:

- Kecenderungan genetik (*genetic predisposition*). Contoh seorang yang system sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah

⁴⁸ Hasan langgulung, *Kreativitas*, 230-231.

⁴⁹ Utami munandar, *Pengembangan Kreativitas*, 51.

menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.

- Minat pada usia dini pada ranah tertentu. Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.
- Akses terhadap suatu bidang. Adanya sarana dan prasarana serta adanya pembina/mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.

- *Access to a field.*

Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapatkan kesempatan bekerja sama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati sangat penting untuk mendapatkan pengakuan sekaligus penghargaan dari orang-orang penting.

Sehingga bisa dikatakan bahwa orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hampir setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.⁵⁰

3. Prinsip-prinsip kreatif

Berikut ini, akan diperlihatkan sejumlah prinsip dan pemikiran Nabawi tentang prinsip berpikir kreatif, antara lain:

⁵⁰ A.M. Heru Basuki, "Pengembangan Kreativitas" dalam <http://heru.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/2012/Kreativitas.Doc> (14 Juni 2012), 4.

a. Jauhkan dari kejumudan berpikir

Kreativitas baru dapat terwujud apabila orang menjauhkan diri dari kejumudan berpikir, sebaliknya mendorong keterbukaan dan mengembangkan berpendapat. Seorang yang kreatif, cenderung berbeda dengan orang lain dalam mengkaji berbagai persoalan, topik dan sudut pandang yang berbeda pula. Tanpa adanya perbedaan, tidak akan terjadi adanya proses inovatif dan kreatif, sebaliknya keseragaman hanya akan menjebak dalam kemiskinan berpikir, jauh dari perbaikan dan kemajuan.

b. Perubahan ijtihad/ikhtiar

Seorang intelektual yang kreatif dan inovatif memiliki fleksibilitas dalam menyikapi dan bertindak terhadap berbagai peristiwa dan situasi, sebaliknya tidak jumud dengan pendapat tertentu dan terjebak dalam kemiskinan berpikir. Setiap orang hendaknya selalu berijtihad dan menyesuaikan pandangan sesuai dengan perubahan situasi yang dihadapi, dan bahkan mampu memunculkan sikap kreatif dan inovatif untuk melakukan tersebut.

c. Pemecahan masalah secara kreatif

Pada prinsipnya pemikiran kreatif yang mendatangkan solusi cerdas itulah yang perlu dipanuti oleh segenap muslimin berkenaan dengan

segenap permasalahan yang dihadapi. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan terlebih dalam proses pembelajaran.⁵¹

4. Karakteristik kreativitas subjek didik

Dibawah ini ada beberapa karakteristik kreativitas yang disampaikan oleh beberapa ahli dengan pendapat yang berbeda-beda:

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri pribadi yang kreatif antara lain:

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- 3) Memiliki inisiatif
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain
- 6) Berani menyatakan pendapat dengan keyakinan
- 7) Selalu ingin tahu
- 8) Peka atau perasa
- 9) Energik dan ulet
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- 11) Percaya kepada diri sendiri
- 12) Memiliki rasa keindahan
- 13) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.⁵²

5. Jenis-jenis kontribusi kreatif

⁵¹ Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru* (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010), 93-97.

⁵² Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas*, 36.

Menurut kelompok peneliti, kontribusi-kontribusi kreatif bisa terdiri atas delapan jenis. Kedelapan jenis kontribusi ini mencakup hal-hal berikut:

- a. *Replikasi*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menunjukkan kalau bidang tertentu berada di tempat yang semestinya.
- b. *Redefinisi*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk meredefinisi letak bidang saat ini. Status terkini bidang kalau begitu dilihat dari sebuah sudut pandang yang baru.
- c. *Gerakan ke depan*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menggerakkan bidang ke depan ke arah dimana dia sudah bergerak, dan kontribusi membawa bidang menuju suatu titik dimana titik yang lain di bidang itu siap beranjak maju.
- d. *Pengembangan*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menggerakkan bidang ke depan di mana dia sudah bergerak. Namun, kontribusi kreatif bergerak lebih jauh lagi dimana bidang yang lain sudah siap beranjak maju juga.
- e. *Pengarahan ulang*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menggerakkan bidang kedepan menuju arah baru dan berbeda jika diperlukan.
- f. *Pengarahan ulang dari suatu titik di masa lalu*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menggerakkan bidang mundur ketempatnya semula (sebuah pengkonstruksian tentang masa lalu) sehingga bidang bisa digerakkan lagi maju dari titik tersebut ke arah yang baru.
- g. *Memulai kembali*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menggerakkan bidang ke satu titik awal yang berbeda, namun, belum

teraih. Dia lalu menggerakkan bidang kearah yang sama sekali baru dari titik tersebut.

- h. *Pengintegrasian*. Mempresentasikan sebuah upaya untuk menggerakkan bidang dengan menyatukan bersama-sama aspek-aspek dari dua atau lebih jenis-jenis kontribusi kreatif di waktu lalu yang sebelumnya dilihat sebagai berbeda atau bertentangan. Sekarang sebagai sesuatu yang tersintesiskan.⁵³

6. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- a. usia
- b. tingkat pendidikan orang tua
- c. tersedianya fasilitas
- d. penggunaan waktu luang.

Clark (1983) mengkatagorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas kedalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreatifitas adalah sebagai berikut:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian

⁵³ Robert J. Strenberg, *Psikologi Kognitif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 404.

- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menterjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan.
- f. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari lainnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g. Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan
- d. Deferensiasi antara bekerja dan bermain.
- e. Otoritarianisme
- f. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.⁵⁴

⁵⁴ Muhammad Ali dan M. Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 54.

Adapun ciri-ciri keluarga yang mendukung perkembangan kreativitas anak adalah menghargai sebagai pribadi, contoh baik, menaruh perhatian, pada perkembangan bakat, patokan etis yang jelas, keluarga kerap berpindah.⁵⁵

Torrance (1991) mengemukakan lingkungan keluarga adalah faktor pertama dan utama yang dapat mendukung atau menghambat kreativitas. Dalam kaitan ini Torrance (1981) mengemukakan lima bentuk interaksi orang tua dengan anak atau remaja yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas, yaitu:

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak lazim
- b. Menghormati gagasan-gagasan imajinatif
- c. Menunjukkan kepada anak atau remaja bahwa gagasan yang dikemukakan itu bernilai.
- d. Memberikan kesempatan kepada anak atau remaja untuk belajar atas prakarsanya sendiri dan memberikan reward kepadanya.
- e. Memberikan kesempatan kepada anak atau remaja untuk belajar dan melakukan kegiatan-kegiatan tanpa suasana penilaian.

Berdasarkan hasil penelitiannya yang mendalam, Torrance (1981) juga mengungkapkan faktor yang dapat menghambat berkembangnya kreativitas, yaitu:

- a. Terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi anak
- b. Membatasi rasa ingin tahu anak
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan jenis kelamin (*sexual roles*)

⁵⁵ Agus Efendi, *Revolusi Kecerdasan Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2005), 269.

- d. Terlalu banyak melarang anak
- e. Terlalu menekankan anak agar memiliki rasa malu
- f. Terlalu menekankan pada ketrampilan verbal tertentu
- g. Sering memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Jadi menurut Torrance (1981), interaksi antara orang tua dengan anak atau remaja yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas bukanlah siteraksi yang didasarkan atas situasi stimulus-respon, melainkan atas dasar hubungan kehidupan sejati (*a living relationship*) dan saling tukar pengalaman (*coexperiencing*). Dalam situasi seperti ini, orang tua dan anak (ramaja) adalah subyek yang saling berinteraksi secara seimbang.⁵⁶

Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa lingkungan, keluarga, lingkungan sosial, serta alam sangat mempengaruhi kreativitas termasuk juga lingkungan pendidikan. Oleh sebab itu kita harus mampu mengemas proses pendidikan dengan baik, dengan kata lain, prose belajar mengajar kita harus memperhatikan aspek kreativitas. Pengembangan kreativitas pada peserta didik yang dimulai sejak awal akan mampu membentuk kebiasaan cara berfikir peserta didik yang sangat bermanfaat bagi peserat didik itu sendiri dikemudian hari.

Dalam buku *Openmind:parenting and teaching* yang ditulis oleh Bob Samples juga menjelaskan bahwa kreativitas akan meningkat dengan adanya keragaman pengalaman, bahwa kreativitas dapat diajarkan dan begitu tidakan tersebut dilakukan hal itu dapat dijelaskan. Maka dari itu, memperluas pengalaman dengan keterlibatan multi modalitas, pengakuan

⁵⁶ Muhammad Ali, *Psikologi Remaja*, 55.

akan kemanfaatan yang lebih luas dari kecerdasan ganda, dan penerapan berbagai gaya belajar dapat menambah kemungkinan timbulnya solusi baru bagi permasalahan dan produk pemikiran. Karena kreativitas membutuhkan modifikasi pemikiran.⁵⁷

⁵⁷ Bob Samples, *Revolusi Belajar untuk Anak: panduan Belajar Sambil Bermain untuk Membuka Pikiran Anak-anak Anda*, terjemah: Rahmani Astuti (Bandung: Kaifa, 1999), 160.