BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Kreativitas

Secara etimologis, istilah kreatif berasal dari bahasa Latin dan merupakan istilah yang diperuntukkan baik untuk Tuhan, Dewa dan manusia.[1]

Penelitian dan pengembangan kreativitas baru dipentingkan setelah Rusia (ketika itu masih bernama Uni Soviet) meluncurkan Sputnik pada 4 Oktober 1957.[2]

Secara umum, kemampuan kreatif dikenal dari tiga subkemampuannya: kelancaran, keluwesan dan orisinilitas.[3] Ketiga kemampuan itu harus saling dipadukan untuk menghasilkan hasil kreativitas yang baik dan sempurna.

Carl Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Sedangkan Clark Moustakis, seorang psikolog humanistik terkemuka menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu terhadap bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

---

[1] *The Classic Latin Dictonary,* (Chicago: Follet Publishing Company, 1961), hlm 141 dalam Primadi Tabrani, *Kreativitas & Humanitas*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2006), hal. 18
[2] Primadi Tabrani, *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*, hal. 10
[3] Ibid, hal. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari berbagai pengertian kreativitas di atas kemudian muncul satu pertanyaan, mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup? Mengapa kreativitas perlu dipupuk bahkan sejak anak masih dini?

Pertama, karena dengan berkeasi orang dapat menunjukkan aktualisasi dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam bidang pendidikan.

Ketiga, bekerja dengan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan, tetapi juga memberi kepuasan terhadap individu.

Keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

B. Teori Kreativitas

Pembahasan teori kreativitas tentunya tidak akan jauh dari 'Empat P' yang telah dibahas sebelumnya. Teori empat P yang melandasi kreativitas yaitu:[4]

1. Teori Tentang Pembentukan Pribadi Kreatif
    a. Teori Psikoanalisis

[4] Utami Munadar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi masalah sejak masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang memiliki traumatis dan kemudian dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari atau tidak telah bercampur menjadi pemecahan inovatif terhadap traumatis tersebut. Tindakan kreatif mengubah keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.

1) Teori Freud

   Sigmund Freud berkesimpulan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan seseorang. Menurut Freud, mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, tetapi mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.

2) Teori Kris

   Ernest Kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Kris percaya bahwa orang-orang kreatif mampu memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar. Orang kreatif tidak memiliki hambatan untuk bisa seperti anak dalam pemikiran mereka. Mereka dapat mempertahankan sikap bermain dengan masalah-masalah serius dalam kehidupan, dengan demikian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka mampu melihat masalah dengan cara yang segar dan inovatif untuk *"regress in the service of the ego."*

3) Teori Jung

Carl Jung percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peran yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Dari ketidaksaran kolektif kemudian timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya.

b. Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.

1) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow pendukung utama dari teori humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan.

2) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers tiga kondisi dari pribadi yang kreatif ialah:

a) Keterbukaan terhadap pengalaman
b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*)
c) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk 'bermain' dengan konsep-konsep

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Teori-Teori tentang *Press*

   a. Motivasi untuk Kreativitas

      Setiap orang cenderung terdorong untuk mewujudkan potensinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Menurut Rogers dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

   b. Kondisi Eksternal yang Mendorong Perilaku Kreatif

      Tak hanya faktor internal seperti yang disebutkan di atas, faktor eksternal pun mampu mengembangkan kreativitas seseorang. Kreativitas tidak dapat dipaksakan, tetapi bagaimana pun kreativitas harus dimungkinkan untuk tumbuh. Jika faktor internal dalam dirinya tidak memungkinkan kreativitas tumbuh, maka bagaimana kita mengupayakan lingkungan sebagai faktor eksternal agar dapat memupuk dorongan dalam dirinya (internal).

      Menurut pengalaman Rogers dalam psikoterapi, kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memicu timbulnya kreativitas yang konstruktif.

      1) Keamanan Psikologis

         Hal ini dapat terbentuk dengan tiga proses yang pada dasarnya saling berhubungan, yakni:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Menerima individu dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.

Dalam poin ini, hal yang paling ditekankan adalah 'kepercayaan' baik dari orang tua, guru atau dari lingkungannya. Kepercayaan yang diberikan itulah yang akan memberi dorongan dalam diri anak bahwa ia bisa melakukan apapun dengan baik. Dengan demikian anak akan terus mengembangkan kreativitasnya tanpa ragu.

b) Memberi kebebasan pada anak.

Dalam hal ini yang dimaksud kebebasan adalah kritikan atau evaluasi atas apa yang telah anak lakukan. Atau sekurang-kurangnya kritikan yang diberikan tidak mengandung efek mengancam.

c) Memberikan pengertian secara empatis (dapat ikut menghayati).

Mengenal dan memahami perasaan, pemikiran, dan tindakan anak serta tetap menerimanya akan memberikan rasa aman terhadap anak.

2) Kebebasan Psikologis

Kebebasa psikologis yang dimaksud di sini adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya secara simbolik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Teori tentang Proses Kreatif

   a. Teori Wallas

      Teori tradisional yang dikemukakan Wallas hingga saat ini masih banyak dikutip tentang proses yakni ia mengatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap; persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Keempat proses ini akan dibahas dalam sub bab 'Tahapan-Tahapan Kreatifitas.

   b. Teori tentang Belahan Otak Kanan dan Kiri

      Setiap orang memiliki sisi yang lebih dominan antara tubuh bagian kanan atau bagian kiri, begitu pula dengan otak yang mereka gunakan. Pada umumnya orang lebih biasa menggunakan tangan kanan, yang dengan kata lain mereka lebih didominasi oleh otak kiri.

4. Teori tentang Produk Kreatif

   Cropley menunjukkan hubungan antara tahap-tahap proses kreatif (Wallas) dan produk yang dicapai. Ia menekankan bahwa perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi sebagai berikut: sebagai hasil dari berpikir konvergen atau intelegensi (memperoleh pengetahuan dan pengembangan keterampilan), manusia memiliki seperangkat unsur-unsur mental. Jika dihadapkan dengan situasi yang menuntut tindakan (pemecahan masalah dalam arti yang luas), individu mengerjakan dan menggabung unsur-unsur mental sampai timbul 'konfigurasi'. Konfigurasi ini dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berupa gagasan, model, tindakan, cara menyusun kata, melodi atau bentuk.

Berikut cara menilai bahwa suatu produk memenuhi kriteria kreativitas, yaitu:

a. Hukum Paten dalam Penilaian Produk Penemuan

Hukum paten AS mempertimbangkan unsur-unsur berikut dalam memberikan hak paten kepada investor, yaitu:

1) Kegiatan intelektual yang bermutu mendahului penemuan/rekaan.
2) Gagasannya jelas dalam mengatasi masalah/kesulitan khusus.
3) Jumlah eksperimentasi yang dilakukan sebelum mencapai produk baru dianggap penting.
4) Sejauh mana telah mengalami kegagalan.
5) Produk harus berguna dan merupakan kemajuan.
6) Produk terutama dinilai kreatif jika ada orang-orang dalam bidang kegiatan tersebut sebelumnya menunjukkan keragu-raguan (*skepticism*) tentang kemungkinan penemuan baru.
7) Produk harus memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi.

b. Model dari Besemer dan Treffinger

Bedemer dan Treffinger menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yakni:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Kebaruan

Kebaruan menurut Besemer dan Treffinger meliputi jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, dan konsep baru. Kebaruan ini juga diharapkan berdampak terhadap produk kreatif di masa depan.

2) Pemecahan

Dalam kategori ini, produk diharapkan mempunyai nilai atau bermakna (berguna) dan tentunya logis.

3) Elaborasi dan Sintesis

Dimensi ini melihat sejauh mana produk menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama menjadi keseluruhan yang koheren dan canggih. Untuk menilai kategori ini, ada lima kriteria yang harus diperhatikan, yakni: produk harus *organis*, yang berarti mempunyai inti dalam penyusunannya. Produk harus *elegan*, yakni canggih dan tentunya mempunyai nilai lebih. Produk juga harus *kompleks*, yakni menggabungkan beberapa hal menjadi satu tingkat atau lebih. Selain itu produk juga harus *dapat dipahami* dan menunjukkan *keterampilan* atau keahlian yang baik.

c. Model Penilaian Kreativitas dalam Mengarang

Skema penilaian kreativitas dalam mengarang meliputi empat kriteria, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Kelancaran

Kriteria ini dapat dinilai melalui jumlah kata yang digunakan. Contoh:

a) Jika kurang dari 50 kata Skor 1

b) 50 – 99 kata Skor 2

c) 100 – 149 kata Skro 3

d) 150 – 199 kata Skor 4

e) Lebih dari 200 kata Skor 5

2) Kelenturan (fleksibilitas)

Meliputi kelenturan dalam struktur kalimat dan kelenturan dalam konten atau gagasan.

- Kelenturan dalam struktur kalimat

  a) Keragaman dalam bentuk kalimat.

     Kalimat dapat beragam dalam bentuk: sederhana, gabungan dan kompleks.

  b) Keragaman dalam penggunaan kalimat: deklaratif, interogatif atau eksklamatoris.

  c) Keragaman dalam panjang kalimat: kalimat singkat ialah yang kurang dari lima kata, kalimat panjang ialah yang lebih dari 10 kata.

- Kelenturan dalam konten atau gagasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Imajinasi: apakah subjek menunjukkan imajinasi yang kaya? Apakah ia dapat melepaskan diri dari rangsangan semula, atau tampak terima?

Skor 1, jika subjek mampu mengembangkan topik karangan.

b) Fantasi: sejauh mana isi karangan hanya berisi fakta atau tidak? Pertimbangan untuk dimensi fantasi ialah jika karangan menunjukkan daya khayal mengenai hal-hal yang dalam kenyataannya tidak terjadi.

3) Keaslian (orisinilitas): menunjukkan sejauh mana konten atau gaya pemikiran menunjukkan orisinilitas, dibandingkan karangan yang isi dan gaya penulisannya menunjukkan stereotipe (koden).

a) Orisinilitas dalam tema

b) Orisinilitas dalam pemecahan atau akhir cerita: jika cerita menimbulkan kejutan.

c) Humor

d) Menggunakan kata atau nama baru yang ditemukan sendiri, misalnya gabungan dari dua kata atau lebih untuk mengungkapkan suatu konsep, atau jika tokoh diberi nama lucu sebagaimana watak mereka.

e) Orisinilitas dalam gaya penulisan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Kerincian (elaborasi, kekayaan): kemampuan membumbui atau menghiasi cerita sehingga lebih kaya.
   a) Seperti lukisan dalam ekspresi: jika karangannya hidup dan menarik.
   b) Emosi: jika karangan kaya dalam ungkapan perasaan.
   c) Empati: jika secara eksplisit mengungkapkan perasaan dalam penggambaran tokoh utama.
   d) Unsur pribadi: jika subjek melibatkan dirinya dalam kejadian, mengungkapkan pendapatnya atau pengalaman pribadi.
   e) Percakapan: menggunakan kalimat naratif langsung dengan menggunakan tanda kutip. Namun, pada anak kecil penggunaan tanda kutip tidak perlu, yang penting adalah adanya kata-kata langsung dari pembicara.

C. Konsep Kreativitas

Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, proses, produk dan pendorong. Empat aspek ini sering disebut dengan 'Pendekatan Empat P'. Berikut konsep kreativitas dengan pendekatan empat P:[5]

[5] Utami Munadar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm 20-21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Definisi Pribadi

   Menurut Hulbeck tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Sternberg kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.

2. Definisi Proses

   Menurut Torrance, kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya mneyampaikan hasilnya.

3. Definisi Produk

   Definisi yang berfokus pada produk lebih menekankan pada orisinalitas, sebagaimana didefinisikan oleh Barron bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Tak berbeda jauh dengan pendapat sebelumnya, Haefele menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dalam hal ini Haefele menekankan bahwa produk kreatif itu tidak hanya harus baru, tetapi juga bermakna.

4. Definisi *'Press'*

   Press atau dorongan dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersibuk diri secara kreatif) dan dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Simpson merumuskan kemampuan kreatif sebagai *"the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought."*

D. Tahap-Tahap Kreatif

Menurut Primadi Tabrani, ada beberapa tahap/tingkat kreasi, yakni *pertama,* persiapan yakni persiapan yang berhubungan dengan persiapan psikologis untuk menciptakan suasana nyaman atau *favourable* bagi proses kreasi. *Kedua,* pengumpulan bahan yakni ide-ide yang sudah ada siap digabungkan dengan bahan pembanding sehingga menjadi kalimat-kalimat konkret. *ketiga*, empati yakni setelah melakukan persiapan dalam diri, maka bahan-bahan yang telah ada kemudian digabungkan hingga kemudian sentuhan terakhir adalah rasa. Membuat produk kreatif mencapai puncaknya.[6]

Namun dalam buku yang berbeda, Primadi Tabrani mengemukakan kembali ciri proses kreasi dengan lebih spesifik,[7] yakni:

1. Ciri-ciri tahap ide:
   a. Tingkat I: persiapan
   b. Tingkat II: pengumpulan bahan
   c. Tingkat III: emphaty menuju pra-ide
   d. Tingkat IV: pengeraman pra-ide

[6] Primadi Tabrani, *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*, hal. 26
[7] Primadi Tabrani, *Kreativitas & Humanitas*, hal. 283

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Tingkat V: penetasan ide

2. Ciri-ciri tahap pelaksanaan

a. Tingkat VI: aspek luar pelaksanaan

b. Tingkat VII: aspek integral pelaksanaan

c. Tingkat VIII: tingkat lreasi tinggi

Graham Wallas menjelaskan tentang tahap-tahap dalam proses kreativitas berlangsung sebagai berikut[8]:

Tahap I: Persiapan (*preparation*)

Pada tahap ini ide itu datang dan timbul dari berbagai kemungkinan. Namun, biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu keterampilan, keahlian, atau ilmu pengetahuan tertentu sebagai latar belakang atau sumber dari mana ide itu datang.

Tahap II: Inkubasi (incubation)

Dalam ilmu kedokteran masa inkubasi menunjuk pada masa pengeraman suatu penyakit. Dalam pengembangan kreativitas, pada masa ini diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang tadi timbul (setelah dieram). Berbagai teknik dalam menyegerakan dan meningkatkan kesadaran itu, seperti meditasi, latihan peningkatan kreativitas, dapat dilangsungkan untuk memudahkan "perembetan", perluasan, dan pendalaman ide.

[8] David Berry, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999) , cetakan keempat. hlm 66-67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap III: Iluminasi (ilumination)

Suatu tingkat penemuan saat inspirasi yang tadi diperoleh, dikelola, digarap, kemudian menuju kepada pengembangan suatu hasil (*product development*). Pada masa ini terjadi komunikasi terhadap hasilnya dengan orang yang signifikan (yang penting) bagi penemu, sehingga hasil yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan lagi.

Tahap IV: Verifikasi (Verification)

Perbaikan diri perwujudan hasil dan tanggung jawab terhadap hasil menjadi tahap terakhir dari proses ini. Diseminasi dari perwujudan karya kreatif untuk diteruskan kepada masyarakat yang lebih luas terjadi setelah perbaik dan penyempurnaan terhadap karyanya itu berlangsung.

E. Tingkat Kreativitas

Proses kreativitas yang memiliki empat tahap seperti yang dilukiskan oleh Graham Wallas memiliki tiga tingkat sesuai dengan pendapat Gowan dan Treffinger, yaitu tingkat I, II, dan III yang masing-masing disebut[9]:

Tingkat I: Kreativitas

Yang disebut tingkat kreatif, ditandai oleh ciri-ciri timbulnya pemikiran yang divergen dan baru secara intuitif, atau penemuan pikiran baru yang hidup di masyarakat itu. Dari segi efektif kehidupan, tingkat ini ditandai oleh keterbukaan dan toleransi terhadap keraguan tentang sesuatu.

[9] David Berry, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat*, hal 68

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kehidupan perasaan ditandai oleh kepercayaan pada diri sendiri dalam menghadapi tantangan.

Tingkat II: Psikodelik

Tingkat psikodelik atau perluasan pikiran dan perasaan (*expansion of mind and emotion*) ditandai oleh pengembangan kesadaran untuk menjangkau pada pandangan di luar pandangan ataupun kebiasaan kita sendiri dan penerimaan ide dan respons yang berbeda untuk diterima dan dihormati sebagai sesuatu yang orijinal.

Tingkat III: Iluminatif/Imajinatif

Pada tingkat ini sudah ada suatu perkembangan produk (hasil, *product development*). Ciri utama dari *product development* ini adalah sudah teresapinya empat tahap perkembangan kreatif sebagaimana dilukiskan di muka dan telah pula ada penerimaan (*acceptence*) dari penemuan tersebut dalam kelompok tertentu. Pada tingkat ini sudah dapat dihasilkan produk, yaitu suatu bentuk baru dari suatu pola, model, struktur, ataupun konsep yang sebelumnya belum atau tidak dikenal oleh kelompok manusia tertentu.

F. Kendala dalam Pengembangan Kreativitas

Kreativiitas tidak selalu permanen berada dalam diri anak, ada beberapa kendala pula yang mesti dihindari dalam pengembangan kreativitas atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kreativitas anak tidak akan mengalami peningkatan yang berarti. Beberapa kendala konseptual utama terhadap peningkatan kreativitas yakni:[10]

1. Pengertian kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau *genius*. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki, dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.
2. Alat-alat ukur (tes) yang biasanya dipakai sekolah-sekolah, yaitu tes intelegensi tradisiuonal yang mengukur kemampuan siswa untuk belajar, dan tes prestasi belajar untuk menilai kemajuan siswa selama program pendidikan. Tes-tes yang demikian itu kebanyakan hanya mengandalkan soal-soal yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen). Sedangkan tuntutan kreatif dan berpikir divergen jarang sekali diukur. Dengan demikian kemampuan mental-intelektual anak secara utuh diabaikan.
3. Kesulitan merumuskan konsep kreativitas itu sendiri. Pada dasarnya memang sulit menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multi-dimensional. Tak hanya orang awam tetapi juga pemimpin, lembaga pendidikan, manajer perusahaan hingga pejabat pemerintah pun yang selalu berbicara tentang pentingnya kreativitas ditingkatkan di sekolah tidak mampu mendefinisikannya.

[10] Utami Munadar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm 7-8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Metodologis. Tuntutan alat ukur yang mudah digunakan dan objektif telah mengalihkan perhatian dari upaya untuk mengukur kemampuan kreatif yang menuntut tes divergen manakala ada kemungkinan subjektifitas dalam penilaian.
5. Penggunaan model *stimulus-response* dalam teori belajar. Keterbatasan utama dari model ini menjadi nyata jika berhubungan dengan proses-proses pemikiran yang tinggi, termasuk kreatif. Proses-proses tersebut kurang dapat dijelaskan dengan menggunakan konsep *stimulus-response*.

G. Strategi dalam Meningkatkan Kreativitas

Sehubungan dengan kreativitas, tentunya kita tidak akan menyimpang diri empat aspek kreativitas itu sendiri yang telah kita kenal 4P. Begitupun dalam pembahasan ini, untuk menentukan strategi dalam meningkatkan kreativitas, pembahasannya juga tak akan jauh dari 4P tersebut.[11]

1. Pribadi

   Setiap orang memiliki kreativitas dalam dirinya meskipun dalam bidang dan kadar yang berbeda. Namun dari ketidak samaan itulah letak orisinilitas individu tersebut. Oleh karena itu, pendidik ataupun orang tua hendaknya menghargai setiap keunikan serta bakat yang ada pada diri anak atau bahkan membantu menemukan dan mengembangkan bakat tersebut.

[11] Utami Munadar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm 45-46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pendorong (*Press*)

   Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa untuk mewujudkan kreativitas siswa, hendaknya ada dorongan dari luar (eksternal) seperti keluarga, sekolah dan lingkungan bermain ataupun dorongan dari dirinya sendiri (internal) untuk menghasilkan sesuatu.

3. Proses

   Memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dengan persyaratan tertentu akan membuat anak menyibukkan diri dengan kegiatan kreatif. Dengan demikian anak akan selalu bergulat dengan proses-proses kreatif dan pada akhirnya akan menghasilkan sesuatu yang kreatif pula.

4. Produk

   Melalui dorongan dari dirinya sendiri maupun dari luar untuk selalu melakukan hal-hal kreatif, maka akan dihasilkan pula produk kreatif.

H. Pengertian *Creative Student Day* (CSD)

Creative Student Day (CSD) merupakan salah satu program yang diterapkan di MA Nasy'atul Muta'allimin 1 Putri Gapura Timur Gapura Sumenep sejak 6 tahun terakhir. Salah satu tujuan program ini adalah untuk mengasah kreativitas siswa.

Penyetoran karya merupakan inti dari program CSD ini. Beberapa karya yang boleh disetorkan, yakni:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Puisi

Kata puisi berasal dari bahasa Yunani *poesis* yang bermakna membuat atau menciptakan. Puisi tersusun oleh satuan yang disebut baris atau bait. Namun terkadang puisi hanya berisi satu kata atau suku kata yang terus diulang-ulang.

Puisi merupakan karya sastra yang terikat ketentuan atau syarat tertentu dan pengungkapannya tidak terperinci, tidak mendetail atau tidak meluas.[12]

Biasanya puisi dibuat melalui perasaan yang bercampur aduk sang penulis seperti halnya rasa sedih, senang, benci, kecewa dan lain sebagainya.[13]

Unsur yang berkaitan dengan bentuk puisi adalah bunyi (irama dan rima), pilihan kata (diksi), dan pesan tersurat maupun tersirat. Puisi juga memiliki unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik di dalamnya. Unsur intrinsik puisi meliputi: tema, persajakan, majas dan suasana dalam puisi. Sedangkan unsur ekstrinsik puisi yakni: latar belakang sosial dan budaya pada saat puisi diciptakan.

2. Cerpen

Cerpen biasa kita kenal sebagai cerita pendek. Cerita yang hanya memuat satu konflik saja di dalamnya, beda dengan novel yang di dalamnya terselip beberapa konflik. Namun demikian ada beberapa

[12] Zainuddin, *Materi Pokok Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), hlm 100

[13] Abdillah F. Hasan, *Jadi Penulis Top? Gampang!*, (Yogyakarta: PT Citra Aji Parama, 2012), hlm. 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unsur yang harus ada dalam cerpen yakni alur (jalannya cerita), konflik (klimaks, anti klimaks dan akhir dari ketegangan), latar (tempat, waktu dan suasana) serta tokoh (bisa nama manusia, hewan, tumbuhan, atau mahluk lain imajinasi pengarang).[14]

3. Opini

   Opini merupakan tulisan lepas berisi pendapat seseorang yang mengupas tuntas suatu masalah tertentu yang bersifat aktual atau kontroversi dengan tujuan untuk memberitahu (informatif), memengaruhi dan meyakinkan atau juga bisa menghibur bagi pembacanya (rekreatif). Bahan tulisan opini biasanya meliputi masalah sosial, polotik serta kebudayaan.[15]

4. Resensi

   Resensi berasal dari Bahasa Belanda yaitu '*resentie*' dan juga Bahasa Latin '*resencio*' yang berarti mengulas kembali. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dijelaskan bahwa resensi adalah mempertimbangkan, pengulasan, penilaian sebuah buku. Seorang ahli bahasa, Gorys Keraf mendefinisikan resensi sebagai tulisan yang berisi tentang ulasan atau penilaian terhadap suatu karya tulis atau buku.

5. Kerajinan tangan

   Dalam Wikipedia dijelaskan bahwa kerajinan adalah sebutan bagi suatu benda hasil karya seni manusia. Kata kerajinan berasal dari kara

[14] Zizi Hefni, *Panduan Mudah Mengarang untuk SD*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm 57-64
[15] Mudrajad Kuncoro, *Mahir Menulis, Kiat Jitu Menulis Artikel Opini , Kolom & Resensi Buku*, (PT Gelora Aksara Pratama, 2009), hlm 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

‘rajin’ yang artinya barang/benda yang dihasilkan oleh keterampilan tangan.

Proses penjurian dimulai sehari setelah karya disetorkan sesuai dengan jenis karya, hal ini tentu saja dilakukan untuk menentukan juara dari masing-masing bentuk karya. Karya yang masuk dalam nominasi harus dipertanggungjawabkan di depan juri. Tak hanya itu, yang menarik dari program ini juga terletak pada hadiah yang diberikan, yakni berupa trofi dan tabungan yang hanya bisa diambil diakhir semester. Pemenang tidak hanya ditentukan dari kualitas karya, tetapi juga dari presentasi saat final.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id