

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Treffinger

1. Model Pembelajaran Treffinger

Model Treffinger untuk mendorong belajar kreatif merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan, baik ketrampilan kognitif maupun afektif pada setiap tingkat dari model ini, Treffinger menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.¹

Di samping dalam proses belajar kreatif digunakan proses berfikir divergen (proses berfikir bermacam-macam arah dan menghasilkan banyak alternatif penyelesaian) dan proses berfikir konvergen (proses berfikir yang mencari jawaban tunggal).

Pembelajaran kreatif model Treffinger ini dapat membantu siswa untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah, membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep materi yang diajarkan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan potensi-potensi kemampuan yang dimilikinya termasuk kemampuan kreativitas dan kemampuan pemecahan

¹ Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 172

masalah. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa berarti siswa mampu menggali potensinya dalam berdaya cipta, menemukan gagasan, serta menemukan pemecahan atas masalah yang dihadapinya yang melibatkan proses berfikir.²

Model untuk mendorong belajar kreatif dari Treffinger ini terdiri dari tiga tingkat atau tahap belajar kreatif, yaitu :

Tingkat I, adalah *Basic Tools*, yaitu tehnik-tehnik kreativitas tingkat I yang meliputi ketrampilan divergen dan tehnik-tehnik kreatif. Ketrampilan dan tehnik-tehnik ini mengembangkan kelancaran dan kelenturan berfikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain.³

Tingkat II, adalah *Practice With Process*, yaitu tehnik kreativitas tingkat II yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan ketrampilan yang dipelajari pada tingkat I dalam situasi praktis.⁴

Pada tingkat ini, faktor-faktor pengenalan (kognitif) dan afektif dari tingkat I diperluas dan diterapkan. Segi pengenalan dari tingkat II ini meliputi penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Segi afektif pada tingkat II mencakup keterbukaan terhadap perasaan-perasaan dan konflik yang majemuk, mengarahkan perhatian kepada masalah, penggunaan khayalan dan

² IW3L.blogspot.com

³ Prof. Dr. S.C. Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), 248

⁴ Prof. Dr. S.C. Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), 248

tamsil, dan kesantiaian (*relaxation*), serta pengembangan “keselamatan” psikologis dalam berkreasi atau mencipta.⁵

Untuk tujuan ini digunakan strategi seperti menggunakan metode sosiodrama, simulasi, dan studi kasus. Kemahiran dalam berfikir kreatif menuntut siswa memiliki ketrampilan untuk melakukan fungsi-fungsi seperti analisis, evaluasi, imajinasi, dan fantasi.⁶

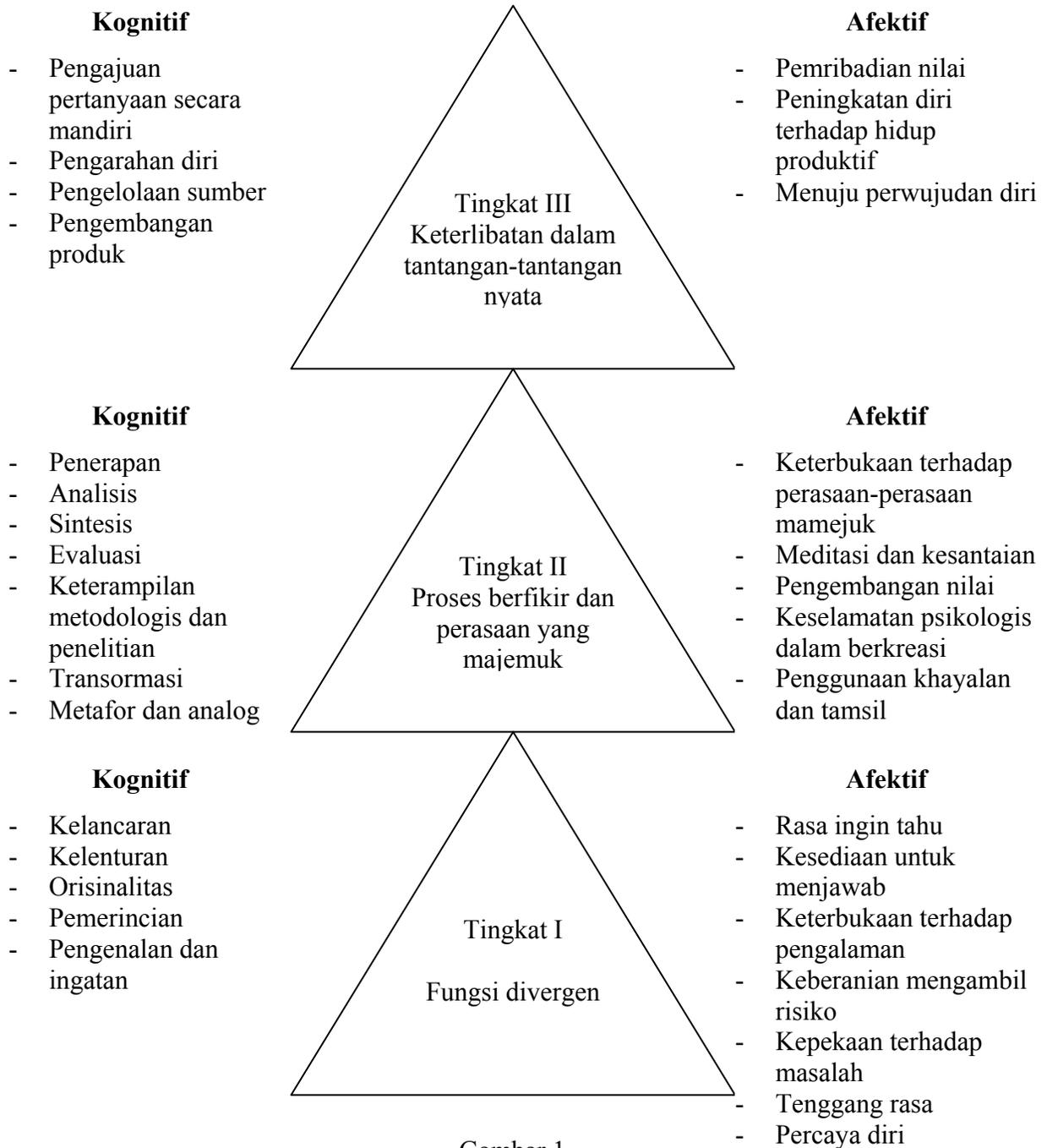
Tingkat III, adalah *Working With Real Problems*, yaitu tehnik-tehnik kreatif tingkat III yang menerapkan ketrampilan yang dipelajari pada dua tingkat pertama terhadap tantangan dunia nyata.⁷ Dalam ranah pengenalan (kognitif), hal ini berarti keterlibatan dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan mandiri dan yang diarahkan sendiri-sendiri. Belajar kreatif siswa mengarah pada identifikasi tantangan-tantangan atau masalah-masalah yang berarti, pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah-masalah tersebut, dan pengelolaan sumber-sumber yang mengarah pada perkembangan hasil atau produk. Dalam ranah afektif, tingkat III mencakup internalisasi (pembiasaan) nilai-nilai dan sistem nilai, keterikatan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang produktif, dan upaya untuk mencari pengungkapan (aktualisasi) diri dalam hidup.⁸

⁵ C. Semiawan, A.S. Munandar, S.C. Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 1990), 41

⁶ Prof. Dr. S.C. Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), 248

⁷ Ibid, 248

⁸ C. Semiawan, A.S. Munandar, S.C. Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 1990), 42



Gambar 1

Model untuk mendorong belajar kreatif menurut Treffinger (1980).⁹

⁹ Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 173

2. Biografi D.J. Treffinger

Dr. Donald J. Treffinger, lahir pada tanggal 9 Maret 1941 di Buffalo New York. Dia lulusan SD, SMP, dan SMU di Buffalo-New York.¹⁰ Beliau amat sangat tertarik di bidang kreatifitas dan pemecahan masalah secara kreatif serta pendekatan layanan untuk program pengembangan bakat dan gaya pemecahan masalah.¹¹

Donald J. Treffinger adalah presiden dari Center of Creative Learning di Sarasota-Florida-Amerika Serikat. Beliau memperoleh gelar Ph.D. dalam pendidikan psikologi dari Universitas Cornell. Beliau sebelumnya juga telah menjadi anggota di Fakultas Purdue University, University of Kansas, dan Buffalo State College. Dia juga mengajar di SD, SMP dan Universitas. Dia kini merupakan anggota dari *A Quarterly Publication of The National Association of Gifted Children*, dan menjabat sebagai Dewan Editor dari jurnal tersebut.¹² Berbagai pendidikan dan penghargaan telah didapat oleh Donald D.J. Treffinger hingga ia menjadi seorang president dari Center of Creative Learning. Dan berikut ini adalah rangkaian pendidikan dan penghargaan dari Donald J. Treffinger :

- a. Tahun 1967, MS dan Ph.D.
- b. Tahun 1969, Pendidikan Psikologi di Universitas Cornell di Ithaca, New York.

¹⁰ <http://www.uwinnipeg.ca/index/quest-efc-bio-treffinger/25-05-09>

¹¹ <http://achyozesif.blogspot.com/25-05-09>

¹² <http://www.uwinnipeg.ca/index/quest-efc-bio-treffinger/25-05-09>

- c. Tahun 1968-1972, menjabat sebagai anggota fakultas dari berbagai universitas termasuk Purdue University di Lafayette, University of Kansas di Lawrence dan Buffalo State College.
- d. Tahun 1972 – 1978, ia menjabat sebagai profesor dan ketua pendidikan psikologi dan departemen penilaian.
- e. Tahun 1978 – 1995, ia menjabat sebagai proffesor dari Creative Studies dan Directur dari lulusan program kreativitas dan invasi di Buffalo State College New York.
- f. Tahun 1980 – 1984, menjabat sebagai editor dari Gifted Child Triwulanan.
- g. Tahun 1984, menerima penghargaan NAGC Award
- h. Tahun 1995, menerima penghargaan E. Paul Torrance Creativity Award.
- i. Tahun 2005, menerima penghargaan Risorgimento Awar sebagai kontribusi terhadap kreativitas dari Destination Imagination.
- j. Tahun 2005, menerima penghargaan Creativity Research Award dari World Concil.¹³

Dalam penelitiannya, tulisannya, dan pengajarannya, D.J. Treffinger fokus pada penilaian dan pemeliharaan kreativitas, *creative problem solving* dan pengembangan bakat. Dia telah memberikan presentasi dan workshop di

¹³ <http://www.uwinnpeg.ca/index/quest-efc-bio-treffinger/25-05-09>

seluruh dunia, dan menjabat sebagai konsultan keberbagai daerah, negara, nasional dan organisasi-organisasi internasional.¹⁴

Donald J. Treffinger adalah seorang penulis dari kurang lebih 60 buku-buku dan karya ilmiah, termasuk *Creative Approaches to Problem Solving*, *Thinking With Standards*, *Preparing for Tomorrow*, *Expanding and Enhancing Gifted Program*, dan *The Level of Service Approach*. Beliau juga seorang penulis dari *VIEW*, *An Assesment of Problem Solving Style*, dan kurang lebih 300 artikel, bab buku, esai dan resensi.

Karya-karyanya pada pengembangan bakat dan kreativitas sudah terbit dalam *Creativity Research Journal*, *The Journal of Creative Behavior*, *The Phi Delta Kappan*, *Educational Leadership* dan masih banyak lagi jurnal-jurnal pendidikan lainnya, seperti pendidikan berbakat dan psikologi.¹⁵

Menurut hemat penulis, begitu banyak sekali karya-karya Donal J. Treffinger dan sangat besar sekali dedikasi beliau dalam dunia pendidikan keberbakatan dan kreativitas, sehingga beliau patut mendapat berbagai penghargaan-penghargaan besar dan menjadi seorang president Center of Creative Learning.

¹⁴ <http://program.world-gifted.org/pre-conference-sessions/25-05-09>

¹⁵ <http://www.uwinnpeg.ca/index/quest-efc-bio-treffinger/25-05-09>

3. Teori yang Melandasi Model Pembelajaran Treffinger

a. Teori Konstruktivitas

Menurut kaum konstruktivis, bahwa semua pengetahuan yang kita peroleh adalah konstruksi kita sendiri.¹⁶ Mereka menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif pelajar mengkonstruksi arti entah teks, dialog, pengalaman fisis, dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan.¹⁷

Jelaslah bahwa bagi konstruktivis, kegiatan belajar adalah kegiatan yang aktif, dimana pelajar membangun sendiri pengetahuannya. Pelajar mencari arti sendiri dari apa yang mereka pelajari. Ini merupakan proses menyesuaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dalam pikiran mereka.¹⁸ Yang sangat penting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses belajar siswalah yang harus mendapatkan tekanan, merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukannya guru ataupun orang lain. Mereka harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa aktif ini dalam dunia pendidikan terlebih di Indonesia, kiranya sangat

¹⁶ Dr. Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1997), 20

¹⁷ *Ibid*, 61-62

¹⁸ *Ibid*, 73

penting dan perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif mereka. Mereka akan terbantu menjadi orang yang kritis menganalisis satu hal karena mereka berfikir dan bukan meniru saja.¹⁹

Adapun prinsip-prinsip konstruktivisme telah banyak digunakan dalam pendidikan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif
- 2) Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa
- 3) Mengajar adalah membantu siswa belajar
- 4) Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil belajar
- 5) Kurikulum menekankan partisipasi siswa
- 6) Guru adalah fasilitator

Salah satu prinsip paling penting dari psikologi pendidikan adalah guru tidak dapat hanya semata-mata memberika pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan sendiri, guru hanya dapat membantu terwujudnya proses membangun pengetahuan oleh siswa tersebut. Cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk membantu proses tersebut adalah mengajar dengan cara sedemikian rupa sehingga informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa, memberi kesempatan kepada

¹⁹ *Op Cit*, 80

siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka. Teori seperti ini merupakan prinsip pembelajaran konstruktivisme. Esensi dari teori konstruktivisme adalah bahwa siswa harus secara individu menemukan dan mentransfer informasi-informasi kompleks untuk menjadi informasi yang bermakna bagi dirinya sendiri. Teori ini juga mengajarkan agar siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran atau yang sering dikenal dengan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*).

b. Teori Belajar Jerome Bruner “Belajar Penemuan”

Bruner (1960) mengusulkan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning*. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya.²⁰

Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan dirinya sendiri memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Pengetahuan

²⁰ Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd., *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 12

yang diperoleh dengan belajar penemuan menunjukkan beberapa kebaikan yaitu :

- 1) Pengetahuan itu bertahan lama atau lebih mudah diingat apabila dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari dengan cara-cara lain.
- 2) Hasil belajar penemuan mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil belajar lainnya.
- 3) Secara menyeluruh belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berfikir secara bebas.

4. Metode dan Tehnik Model Pembelajaran Treffinger

Dalam setiap tahap terdapat tehnik-tehnik kreatif tertentu yang digunakan sesuai dengan fungsi tahap yang bersangkutan. Diantaranya adalah:

a. Tehnik-Tehnik Kreatif Tingkat I

1) Pemanasan

Pemanasan adalah merupakan satu hal yang sangat penting untuk diberikan kepada para anak didik atau siswa, kita perlu melepaskan pikiran kita dengan cara berusaha membebaskan diri dari peraturan-peraturan dan hukum berfikir yang berlaku. Kita mencoba membebaskan diri dari jawaban yang tepat dan dari batas waktu serta

mengarahkan perhatian kita kepada proses menghasilkan banyak gagasan.²¹

Gagasan yang mengajak siswa untuk sejenak beralih ke masalah yang lebih imajinatif dan eksploratif merupakan suatu bentuk upaya eksklusif untuk menstimulasi kreativitas siswa dalam menjawab suatu pertanyaan yang memberi kemungkinan banyak jawaban. Sasaran akhirnya adalah mencoba membuka cakrawala siswa dalam melihat suatu masalah, mengajak siswa melihat suatu hal atau masalah dari berbagai perspektif. Dalam pemanasan ini dapat dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan terbuka (*opend questions*) yang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa.²²

2) Sumbang Saran (*Brainstorming*)

Teknik sumbang saran merupakan teknik yang dikembangkan oleh Aleks F. Osborn, yaitu suatu teknik untuk meningkatkan gagasan jika diajarkan dan diterapkan dengan tepat. *Brainstorming* merupakan teknik pemecahan masalah yang menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan tersebut mendorong timbulnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang menyimpang, liar dan berani, dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang baik dan kreatif. Teknik ini cenderung

²¹ <http://achyposesif.blogspot.com/25-05-09>

²² Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah* (Jakarta : Gramedia, 1990), 44

menghasilkan gagasan baru yang orisinal untuk menambah jumlah gagasan konvensional yang ada.²³

Dalam melaksanakan sumbang saran, ada beberapa aturan yang perlu diikuti, antara lain :

a) Kritik tidaklah dibenarkan

Pada saat gagasan-gagasan atau jawaban-jawaban diajukan terhadap masalah, tidak dibenarkan adanya penilaian atau kritik dari anak atau siswa lainnya.

b) Kebebasan dalam memberikan gagasan

Siswa tidak perlu ragu-ragu memberikan gagasan yang “ aneh ”, “ liar ”, atau “ lain dari yang lain ”. meskipun tampaknya tidak praktis, tidak dapat dilaksanakan, tetaplah diungkapkan saja. Gagasan yang aneh mungkin dapat dikembangkan menjadi gagasan yang baik.

c) Gagasan sebanyak mungkin

Makin banyak gagasan makin baik, karena makin banyak kemungkinan bahwa diantaranya ada yang baik.

d) Kombinasi dan peningkatan gagasan

Siswa dapat meneruskan dan mengembangkan gagasan yang dikemukakan oleh siswa lainnya. dua atau tiga gagasan dapat dikombinasikan menjadi satu gagasan yang lebih baik.²⁴

²³ <http://achyozesif.blogspot.com/25-05-09>

Tehnik sumbang saran dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu :

- a) Pertama-tama, salah seorang dari anggota kelompok dipilih menjadi ketua kelompok yang bertugas mengemukakan atau memaparkan masalah, memimpin sidang, dan mengawasi bahwa semua anggota akan mendapat giliran untuk memberikan pendapatnya serta memastikan tidak adanya kritik.
 - b) Tahap selanjutnya adalah membagikan kepada anggota daftar sumbang saran yang telah diberikan oleh para anggota. Anggota diminta untuk menambahkan ide-ide baru jika masih ada atau saran-saran untuk implementasi solusi.
 - c) Daftar ide-ide yang telah dihasilkan kemudian dievaluasi. Tahap evaluasi ini dapat dilakukan bersama-sama atau diserahkan pada beberapa anggota saja.²⁵
- 3) Pertanyaan yang memacu gagasan

Tehnik ini dikenal dengan istilah daftar periksa (check list). Pertanyaan-pertanyaannya membantu untuk melihat hubungan-hubungan baru, untuk maemanipulasi informasi dan gagasan, agar menghasilkan gagasan-gagasan baru yang orisinal.²⁶

²⁴ Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah* (Jakarta : Gramedia, 1990), 46

²⁵ <http://achyozesif.blogspot.com/25-05-09>

²⁶ Sriyono, dkk, *Tehnik Belajar-Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), 117

b. Teknik-Teknik Kreatif Tingkat II

1) Sosiodrama dan bermain peran

Sosiodrama ialah suatu metode mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial).²⁷ Sedangkan bermain peran ialah melakukan suatu permainan dengan peran tertentu.²⁸ Bermain peran disini lebih menekankan pada kenyataan dimana siswa diturutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.²⁹

Bermain peran dan sosiodrama merupakan teknik-teknik untuk menghadapi proses pemikiran dan perasaan majemuk secara efektif. Melalui teknik-teknik ini, anak atau siswa secara langsung dapat menangani konflik, stress dan masalah yang timbul dari pengalaman dalam kehidupannya.³⁰ Teknik ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya:³¹

²⁷ Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah* (Jakarta : Gramedia, 1990), 52

²⁸ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 200

²⁹ Made Pidarta, *Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1990), 81

³⁰ Drs. J.J. Hasibuan, Dip. Ed, dan Drs. Madjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 27

³¹ <http://achyposesif.blogspot.com/25-05-09>

- a) Mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri problem sosial yang ia jumpai.
 - b) Mau menerima dan menghargai pendapat orang lain.
 - c) Memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa.
 - d) Memupuk perkembangan dan kreativitas anak.
- 2) Simulasi

Ialah tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja. Simulasi ini merupakan salah satu metode yang termasuk kedalam kelompok *role playing*. Sama halnya dengan bermain peran dan sosiodrama. Metode ini memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah melatih berfikir kritis karena siswa terlibat di dalamnya.³²

3) *Synectics* (Sinektik)

Tehnik sinektik dikembangkan oleh Willian J.J. Gordon dan merupakan tehnik yang menggunakan analogi dan metafora (kiasan) untuk membantu individu menganalisis masalah dan melihat suatu masalah dari berbagai prespektif. Sinektik dimaksudkan untuk menghentikan kebiasaan lama serta gagasan usang dan untuk memperkenalkan suasana rileks kedalam proses penggalian ide. Proses sinektik mencoba membuat sesuatu yang “asing” menjadi “akrab”, begitupun sebaliknya.

³² Drs. J.J. Hasibuan, Dip. Ed, dan Drs. Madjiono, Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 27

Ada tiga jenis analogi yang diaplikasikan dalam sinektik, yaitu analogi fantasi, analogi langsung, dan analogi pribadi. Analogi yang lazim digunakan adalah analogi fantasi, yaitu analogi yang memungkinkan individu mencari pemecahan (solusi) yang ideal terhadap suatu masalah meskipun sepintas solusi tersebut terlihat aneh dan melanggar kelaziman. Analogi langsung merupakan bentuk analogi antara satu masalah dengan masalah lain yang linier dalam kehidupan nyata. Analogi pribadi merupakan bentuk analogi yang menuntut individu untuk menempatkan dirinya (memainkan peran) dalam masalah yang sedang dihadapi.

Tehnik sinektik merupakan cara yang menyenangkan dan efektif untuk melibatkan siswa dalam diskusi yang elaboratif dan imajinatif yang menghasilkan pemecahan masalah yang tidak lazim namun aplikatif. Setiap topik dari permasalahan dapat dibahas dalam diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar.³³

c. Tehnik Kreatif Tingkat III

Pemecahan masalah secara kreatif

Tehnik ini merupakan suatu cara yang sistematis dalam mengorganisasi dan mengolah keterangan dan gagasan-gagasan

³³ <http://achyposesif.blogspot.com/25-05-09>

sedemikian rupa, sehingga masalah mampu dipahami dan dipecahkan secara lebih imajinatif.³⁴

Pemecahan masalah secara kreatif terdiri dari lima tahap, yaitu :³⁵

1) Tahap menemukan fakta

Tahap menemukan fakta merupakan tahap mendaftar semua fakta yang diketahui mengenai masalah yang ingin dipecahkan dan menemukan data baru yang diperlukan.

Dalam tahap ini kita ingin memperoleh gambaran yang lebih terperinci dan jelas tentang keadaan saat ini. Untuk itu kita ajukan pertanyaan-pertanyaan faktual. Pertanyaan faktual adalah pertanyaan yang menanyakan fakta-fakta yang berhubungan dengan apa saja yang terjadi sekarang dan atau yang terjadi pada masa lalu,³⁶ misalnya: “Bagaimana pendapat kalian tentang orang yang mengaku beriman tapi jarang shalat?”

2) Tahap menemukan masalah

Tahapan ini merupakan tahap dimana individu merumuskan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan simplistik tertentu, misalnya “dengan cara apa saya harus mengatasinya?” Dengan demikian,

³⁴ Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah* (Jakarta : Gramedia, 1990), 57

³⁵ <http://achyposesif.blogspot.com/25-05-09>

³⁶ Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan ...*, 58

individu dapat mengembangkan masalahnya dengan mengidentifikasi sub-sub masalah, sehingga masalah dapat dirumuskan kembali.

Pada tahap ini disusun sebanyak mungkin pertanyaan kreatif sehubungan dengan masalah yang dihadapi. Masalah-masalah atau pertanyaan-pertanyaan kreatif dirumuskan berdasarkan fakta-fakta yang telah dikumpulkan dalam tahap menemukan fakta. Pertanyaan kreatif berorientasi ke masa depan dan memancing banyak alternatif jawaban,³⁷ misalnya: “apa faktor-faktor yang mempengaruhi lemahnya iman seseorang?, Bagaimana caranya kita menjadi orang yang beriman secara sempurna? Bagaimana caranya kita tidak malas shalat?” dan lain-lain.

3) Tahap menemukan gagasan

Tahap dimana individu berupaya mengembangkan gagasan pemecahan masalah sebanyak mungkin. Pada tahap ini teknik-teknik yang digunakan pada tahap I dan II bisa digunakan misalnya: sumbang saran, penulisan gagasan, dan lain-lain. Untuk memperoleh gagasan-gagasan atau jawaban-jawaban yang dapat memecahkan masalah yang telah kita pilih, misalnya: kita ambil masalah; bagaimana menangani anak-anak pemalas? Maka akan muncul beberapa gagasan dari para siswa, misalnya, dengan membiasakan rajin belajar, disiplin, olah raga, makan yang sehat, tidur yang cukup, semangat dan lain-lain.

³⁷ *Ibid*, 59

4) Tahap menemukan solusi

Gagasan yang dihasilkan pada tahap sebelumnya diseleksi berdasar kriteria evolusi yang berpautan dengan masalah yang dihadapi. Masing-masing gagasan dinilai berdasar kriteria yang telah ditentukan.

Pada tahap ini perlu disusun tolak ukur, kriteria atau persyaratan, misalnya: BS = Baik Sekali, B = Baik, C = Cukup, S = Sedang, K = Kurang.³⁸

5) Tahap menemukan penerimaan

Menyusun rencana tindakan agar pihak yang mengambil keputusan dapat menerima gagasan tersebut dan melaksanakannya.

Misalnya:

Kriteria Dampak Terhadap	Gagasan Nomor				
	1	2	3	4	5
Siswa	BS	C	BS	C	B
Belajar	BS	B	B	B	B
Dll					
Diterima	√		√		√
Ditunda / dengan		√		√	

5. Manfaat Penggunaan Model Traffinger

Mungkin sumbangan terbesar dari model mendorong belajar kreatif adalah terhadap pengembangan kurikulum siswa berbakat yang menunjukkan

³⁸ Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan ...*,60

peningkatan dari keterampilan tidak terbatas pada keterampilan dasar. Model ini menunjukkan secara grafis bahwa belajar kreatif mempunyai tingkat dari yang relatif sederhana sampai dengan yang majemuk. Anak berbakat kreatif dapat menguasai ketrampilan tingkat I dan II lebih cepat dari siswa lainnya. Bagi mereka proporsi waktu dan energi untuk tingkatan yang rendah dapat dikurangi. Semua siswa di dalam kelas dapat dilibatkan dalam kegiatan tingkat I dan II, tetapi hanya beberapa yang dapat melanjutkan ke tahap penerapan (tingkat III).

Di samping itu, model ini hendaknya digunakan secara menyeluruh dalam kurikulum. Berfikir kreatif merupakan bagian dari semua subyek yang diajarkan di sekolah, kemajuan dalam profesi diperoleh melalui proses kreatif. Oleh karena itu model ini dapat diterapkan pada semua segi dari kehidupan sekolah, mulai dari pemecahan konflik sampai dengan pengembangan teori ilmiah. Siswa akan melihat kemampuan mereka untuk menggunakan kreativitas dalam hidup dan diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam lingkungan yang mendorong dan memungkinkan penggunaannya.³⁹

Treffinger (1980) memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting, diantaranya adalah :

³⁹ Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 174

- a. Belajar kreatif membantu anak menjadi lebih berhasil guna jika kita tidak bersama mereka.
- b. Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman belajar kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi kita. Di samping itu, belajar kreatif dapat menunjang kesehatan jiwa dan kesehatan badan kita.
- c. Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Di samping alasan-alasan dari Treffinger itu, dapat pula dikemukakan alasan bahwa belajar kreatif memungkinkan timbulnya ide-ide baru, cara-cara baru dan hasil-hasil baru yang dapat memberikan sumbangan yang berharga kepada pembangunan nasional Indonesia.⁴⁰

B. Tinjauan Tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Dalam usaha mempelajari apa arti kreativitas, kita berhadapan dengan kesimpangsiuran. Pengertian tentang kreativitas itu bermacam-macam. Ada orang yang mengartikan kata kreativitas secara sangat luas, ada pula yang mencoba menyempitkannya, ada yang menekankan bahwa kreativitas adalah sikap hidup dan perilaku, juga ada yang menerima kreativitas itu lebih sebagai

⁴⁰ Conny Semiawan, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah* (Jakarta : Gramedia, 1990), 37

suatu “cara berfikir” saja.⁴¹ Namun secara harfiah makna kata “kreativitas” berisi tentang kata “kreatif” yang diartikan sebagai “kemampuan untuk menciptakan, memiliki, daya cipta”.⁴²

Utami Munandar (1992: 47) mendefinisikan kreativitas sebagai berikut, “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasikan suatu gagasan”.

Guilford (1959) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif, dimana orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen. Cara berfikir *konvergen* adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan cara berfikir *divergen* adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.

Rogers, mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.⁴³

⁴¹ Julius Chandra, *Kreativitas; Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*, (Yogyakarta: Kanisius, 1995), 11

⁴² Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Edisi II, 1996), 530

⁴³ Prof. Dr. Muhammad Ali, Prof. Dr. Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 41

David compbell, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

Berdasarkan berbagai definisi kreativitas tersebut, Rhodes mengelompokkan definisi-definisi kreativitas ke dalam empat kategori, yaitu *product, person, process*, dan *press*.

Product, menekankan kreativitas dari hasil karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru. *Person*, memandang kreatifitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif atau yang berhubungan dengan kreatifitas. Ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang tampak. *Process*, menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujudnya perilaku kreatif. Adapun *press* menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.⁴⁴

Begitu banyak definisi kreativitas yang diungkapkan oleh para psikolog, namun devinisi Drevdahl dipilih sebagai definisi yang baik. Menurut Drevdahl, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan

⁴⁴ Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 104

imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkoan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.⁴⁵

2. Pentingnya Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Bila tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup aman untuk mengatakan semakin cerdas anak semakin dapat ia menjadi kreatif. Sebab, kreativitas tidak dapat berfungsi dalam ketidaktahuan. Ia menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya, dan ini bergantung pada kemampuan intelektual seseorang. Maka dari itu, kreativitas belajar sangat penting sekali untuk didorong dan ditumbuh kembangkan pada diri anak didik.

Kreativitas dapat dikatakan penting bagi perkembangan anak sebab :

- a. Kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak, setelah dapat menciptakan sesuatu yang baru.
- b. Kreativitas dapat membantu sebuah proses yang menyebabkan lahirnya ide atau kreasi baru yang orisinal.

⁴⁵ Dr.Med. Meitasari Tjandrasa, *Child Development*, (Jakarta: Erlangga, 1999), 4

- c. Kreativitas dapat melahirkan budaya kerja produktif, bukan mental konsumtif, sehingga dapat melahirkan tipe manusia aktif dan kreatif.
- d. Kreativitas dapat menjadi “kekuatan” (power) yang dapat menggerakkan manusia dari “tidak tahu” menjadi “tahu”, dari “tidak bisa” menjadi “bisa”, dari “bodoh” menjadi “cerdas”, dari “pasif” menjadi “aktif” dan sebagainya, tinggal manusianya, apakah kreativitas yang ada pada diri setiap orang itu dikembangkan, atau justru malah dimatikan.⁴⁶

Dalam buku Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Utami Munandar) dikatakan bahwa kreativitas sangat bermakna dalam hidup, maka perlu dipupuk sejak dini dalam diri siswa. Ada beberapa hal yang membuat kreativitas sangat penting, antara lain yaitu:

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan atau aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis).

⁴⁶ Andang Isma'il, *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 132

Ketiga, bersibuk diri secara kreativitas tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara tergantung pada sumbangan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.⁴⁷

3. Ciri-Ciri Kreativitas Siswa

Salah satu upaya guru untuk mengetahui kreativitas siswa adalah dengan mengetahui ciri-ciri kreativitas itu sendiri, karena dengan begitu, guru akan mengetahui bahwa setiap anak atau siswanya memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan lebih jauh lagi.

Utami Munandar (1992) mengemukakan ciri-ciri kreativitas, antara lain sebagai berikut :

- a. Senang mencari pengalaman baru
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c. Memiliki inisiatif
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain
- f. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
- g. Selalu ingin tahu

⁴⁷ Utami Munandar, *Pengembangan.....*,31-32

- h. Peka atau perasa
- i. Enerjik dan ulet
- j. Percaya pada diri sendiri
- k. Mempunyai rasa humor
- l. Memiliki rasa keindahan⁴⁸
- m. Mempunyai daya imajinasi (memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
- n. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- o. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi
- p. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi⁴⁹

Di samping itu pula, sebagian besar penelitian menunjukkan empat ciri khas orang yang kreatif, yaitu:

- a. Keberanian

Orang kreatif berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan, mereka ingin mengetahui apa yang akan terjadi.

- b. Ekspresif

Orang kreatif tidak takut mengatakan pemikiran dan perasaannya, mereka mau menjadi dirinya sendiri.

⁴⁸ Prof. Dr. Muhammad Ali, Prof. Dr. Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 52

⁴⁹ Reni Akbar Hawadi, *Identifikasi Keberbakatan Intelektual Melalui Metode Non Tes*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), 93

c. Humor

Humor berkaitan erat dengan kreativitas, jika kita menggabungkan hal-hal sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tidak terduga dan tidak lazim, berarti kita bermain-main dengan humor. Menggabungkan berbagai hal dengan cara yang baru dan bermanfaat akan menghasilkan kreativitas.

d. Intuisi

Orang kreatif menerima intuisi aspek wajar dalam kepribadiannya. Mereka paham bahwa intuisi biasanya berasal dari sifat otak kanan yang memiliki pola komunikasi yang berbeda dengan belahan otak kiri.⁵⁰

Ciri atau karakteristik baru orang yang kreatif disebutkan juga oleh *Evans* yaitu kesadaran dan sensitivitas terhadap problem, ingatan, kelancaran, fleksibilitas, keaslian, disiplin dan keteguhan diri, kemampuan adaptasi, humor, toleran, kepercayaan diri dan intelegensi. Sifat-sifat di atas dapat diajarkan dan ditumbuh kembangkan apabila seseorang telah menemukan kreativitasnya. Mereka condong menjadi mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko, antusias, spontan, cermat, selalu ingin tahu, dan polos seperti anak-anak.⁵¹

Kita juga dapat mengetahui aktivitas anak itu dikatakan kreatif atau tidak, jika memiliki indikator sebagai berikut:

⁵⁰ Joyce Wyloff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Penelitian Pikiran*, (Bandung: KAIFA, 2002), 49

⁵¹ *Ibid*, hal. 51

- a. Aktivitas anak lebih menekankan proses daripada hasil akhir
- b. Mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu
- c. Timbul dari pemikiran divergent dan konvergent
- d. Menjurus ke beberapa bentuk prestasi
- e. Aktif mencipta sesuatu yang baru seiring dengan perolehan pengetahuan yang diterimanya.⁵²

Walaupun para ahli telah mengemukakan ciri-ciri orang kreatif, tetapi setiap orang berpotensi untuk menjadi kreatif. Seseorang dapat menjadi kreatif dengan melatih diri untuk berfikir kreatif. Oleh karena itu, sistem pendidikan hendaknya dapat merangsang pemikiran, sikap dan perilaku kreatif.

Dengan mengetahui ciri-ciri pribadi kreatif tersebut, kita dapat meningkatkan kreativitas dengan meningkatkan ciri-ciri tersebut melalui banyak ragam pengalaman hidup, baik di rumah atau di sekolah. Guru sebagai pemimpin para siswa di sekolah hendaknya mengaktifkan siswa dalam belajar. Guru dapat mendesain pelajaran yang dapat menantang, merangsang daya pikir siswa untuk menentukan dan memudahkan atau mencari jawaban sendiri.

⁵² Andang Isma'il, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 131

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Siswa

Kreativitas itu lahir dan timbul pada masa kanak-kanak sampai masa remaja. Adapun bagaimana berkembangnya dan kemana arah perubahannya, terpengaruh oleh pengalaman anak dalam keluarga, masyarakat, sekolah dan teman-temannya.

Adapun yang mempengaruhi kreativitas adalah :

a. Faktor-faktor intern

Yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, dimana faktor intern ini meliputi:

1) Faktor jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Proses berfikir seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Agar seseorang dapat berfikir kreatif haruslah mengusahakan kesehatan dalam keadaan baik.

b) Cacat tubuh

Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan tubuh juga mempengaruhi cara berfikir seseorang, karena siswa yang cacat belajarnya juga akan menjadi terganggu.

2) Faktor psikologi

a) Inteligensi

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan Psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain, namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ lain. Karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi dari hampir seluruh aktivitas manusia.⁵³

Siswa mempunyai inteligensi tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah.⁵⁴ Sehingga seorang anak apabila memiliki tingkat inteligensi yang normal atau tinggi, maka akan dapat berfikir yang lebih kreatif dan berhasil dengan baik.

b) Kesiapan

Kesiapan yaitu kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar,

⁵³ Drs. H. Baharuddin, M, Pd.I, Esa Nur Wahyuni, M.Pd., *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007),

⁵⁴ Drs. Ngilim Purwanto, MP., *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 56

karena jika siswa dalam proses belajar sudah ada kesiapan, maka kreativitas siswa akan timbul.

c) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkatan dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain yang sudah siap (matang) dalam melaksanakan kecakapan yang lebih kreatif. Misalnya, anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berfikir, dan lain-lain.

d) Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat kreatif dalam belajar, mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

e) Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁵⁵

Minat juga bisa diartikan dengan suatu sikap atau kondisi dimana seseorang tergerak untuk berbuat karena adanya

⁵⁵ Drs. H. Bharuddin, M.Pd.I, *Op Cit*, 24

rangsangan belajar semacam itu sekaligus memberi kemungkinan menggerakkan potensi kreatifnya.⁵⁶

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap berfikir kreatif anak, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sehingga mempengaruhi kreativitas anak.

f) Bakat

Bakat merupakan kecakapan potensial yang bersifat khusus, yaitu khusus dalam sesuatu bidang atau kemampuan tertentu.⁵⁷

Bakat juga bisa diartikan sebagai kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau ketrampilan, yang relatif bisa bersifat umum atau khusus.

Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan-latihan pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat tersebut bisa terwujud.⁵⁸

⁵⁶ Prof. Dr. S.C. Utami Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, (Jakarta: Muliasari, 1988),

⁵⁷ Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses...*, 101

⁵⁸ C. Semiawan, A.S. Munandar, S.C. Utamai Munandar, *Memupuk Bakat dan Kreativitas...*,

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan sangat mempengaruhi berfikir siswa, agar siswa dapat berfikir haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor-Faktor Ekstern

Yaitu faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap cara berfikir anak yaitu :

1) Faktor keluarga

Peran yang dimainkan oleh keluarga dalam pembentukan kreativitas anak sangatlah berpengaruh. Perkembangan bakat dan kreativitas anak sangat berpengaruh oleh cara hidup dalam keluarga dan oleh posisi dan sikap orang tua terhadap anak.⁵⁹

Dengan demikian orang tua harus mengetahui perkembangan anak, sehingga orang tua dapat mengarahkan dan mendorongnya, dan hasilnya anak dapat mengembangkan kreativitas dengan kemampuan berfikirnya serta kematangan emosi yang dimilikinya.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi kreativitas siswa meliputi metode pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa

⁵⁹ Federic Kucler dan Blance B. Pause, Alih Bahasa oleh M. Kholifah Barokah dan Zakiyah Derajat, *Mencari Bakat Anak-Anak*, Cet. II, (Jakarta: Bulan Bintang, 1983), 35

dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.⁶⁰

Di berbagai macam faktor tersebut, apabila dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka perkembangan kreatif anak akan berkembang dengan baik pula.

3) Faktor lingkungan

Dalam perkembangan kreativitas anak, lingkungan merupakan faktor yang penting, sebab perkembangan dan kematangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, lebih-lebih dalam pengembangan kreativitas anak itu sendiri.⁶¹

Lingkungan yang baik adalah yang dapat menunjang kreativitas anak. Lingkungan tersebut adalah yang memiliki indikasi sebagai berikut:

- a) Lingkungan yang dapat memberikan semangat atau motivasi untuk mengembangkan aspek sosial, diantaranya dengan mengenalkan sikap yang perlu dimiliki dalam pergaulan.
- b) Lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi menurut minat dan hasrat yang dimiliki anak.

⁶⁰ Slameti, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995),

⁶¹ Federic Kucler dan Blance B. Pause, *Mencari Bakat ...*, 24

- c) Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.⁶²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan dapat menunjang perkembangan kreativitas, tergantung pada anak itu sendiri mengaplikasikannya dari bentuk aktivitas yang dilakukan dalam kehidupannya, lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Sebab, bila lingkungan tersebut menunjang maka anak akan bisa berkembang dengan baik. Sebaliknya, jika lingkungan itu tidak menunjang, maka anak akan mengalami kegagalan untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebagai mana sabda Nabi SAW:⁶³

)

(

Artinya : *“Setiap anak dilahirkan dengan membawa fitrah, kemudian kedua orang tuanyalah yang menyahudikannya, menasranikannya, atau memajusikannya”*. (HR. Bukhari).

5. Faktor-Faktor yang Menghambat Kreativitas

Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu yang

⁶² Andang Isma'il, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 137

⁶³ Abdurrahman An-Nahlawi, *Prinsip-Prinsip dan Metode Pendidikan Islam dalam Keluarga di Sekolah dan di Masyarakat* (Bandung: Diponegoro, 1989), 211

tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.

Adapun faktor-faktor yang menghambat kreativitas adalah:⁶⁴

- a. Alat-alat ukur (tes) yang biasa dipakai sekolah yaitu berupa tes intelegensi tradisional yang mengukur kemampuan siswa untuk belajar dan tes prestasi belajar yang menilai kemajuan siswa selama program pendidikan. Baik tes intelegensi maupun tes prestasi belajar kebanyakan hanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berfikir kovergen). Kemampuan berfikir divergen dan kreatif menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atau suatu masalah yang jarang diukur.
- b. Keterbatasan penggunaan modal yang membangkitkan stimulus dalam teori belajar terhadap kreativitas.
- c. Tuntutan akan alat-alat ukur yang mudah digunakan dan obyektif untuk mengukur kemampuan kreatif.
- d. Kurangnya perhatian dunia pendidikan dan psikologi terhadap kreativitas yang terletak pada kesulitan merumuskan konsep kreativitas itu sendiri.

Adapun kendala-kendala lain yang dapat menghambat kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Hadiah

⁶⁴ S.C. Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakata; Stetagi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, 67-70

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.⁶⁵

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya, dan itu masalahnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah yang tidak berupa materi, tapi hendaknya berkaitan erat dengan kegiatannya, misalnya dengan memberikan kesempatan untuk menampilkan dan mempresentasikan pekerjaannya sendiri, atau bisa juga dengan memberikan pujian yang bisa memotivasi untuk berkreasi.⁶⁶

2. Persaingan (kompetisi)

Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

3. Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan, sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan

⁶⁵ Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 224

⁶⁶ Ibid, 114

semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya dan pada ujian yang harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang biasanya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara.

4. Keluarga

Tidak jarang karena keinginan orang tua membantu anak berprestasi sebaik mungkin, mereka mendorong dalam bidang-bidang yang tidak diminati anak. Akibatnya ialah, meskipun anak berprestasi cukup baik menurut ukuran standar, mencapai nilai tinggi, mendapat penghargaan, tetapi mereka tidak menyukai kegiatan tersebut sehingga tidak menghasilkan sesuatu yang betul-betul kreatif.⁶⁷

6. Peningkatan Kreativitas Siswa

Iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar dikalangan masyarakat terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif dan keinginan untuk maju. Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa :

“Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pra sekolah sampai di perguruan tinggi. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan

⁶⁷ Prof. Dr. Utami Munandar, Op Cit, 224-227

dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.”⁶⁸

Untuk mendorong kreativitas, perlu diusahakan suasana belajara mengajar yang sehat dan terbuka. Lingkungan siswa perlu diciptakan sedemikian rupa agar membantu menghilangkan hambatan-hambatan untuk kreativitas.

Dalam suasana belajara yang kreatif ini terdapat siswa, guru dan orang tua, serta lingkungan masyarakat yang mendukung. Dukungan dan sikap positif dari guru, orang tua dan lingkungan masyarakat menumbuhkan motivasi dalam diri anak didik untuk belajar dan lebih kreatif dalam belajar.

Belajar kreatif tidak tumbuh secara kebetulan tetapi memerlukan kesiapan antara lain dengan menyiapkan lingkungan atau suasana kelas yang merangsang siswa untuk belajar secara kreatif. Dalam hal ini Feldhusen dan Treffinger mengemukakan suatu lingkungan belajar kreatif dapat tercipta dengan jalan :

a. Memberikan pemanasan

Untuk meningkatkan atau mengembangkan kreativitas pada sisiwa perlu adanya sikap belajar yang terbuka dan merangsang untuk berperan secara aktif. Untuk itu, tugas dan kegiatan yang bertujuan mengembangkan dan meningkatkan pemikiran kreatif menuntut sikap yang kreatif pula. Dalam hal ini diperlukan pemanasan dengan

⁶⁸ Utami Munandar, *Kreativitas*.....,22

memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang menimbulkan minat rasa ingin tahu. Cara lain yang berhasil guna adalah dengan mendorong siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan sendiri terhadap suatu masalah.

b. Pengaturan fisik

Salah satu cara menciptakan suasana belajar kreatif adalah dengan memperhatikan pengetahuan fisik di dalam kelas. Misalnya untuk kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi dalam kelompok kecil.

c. Kesibukan di dalam kelas

Kegiatan belajar yang kreatif sering menuntut lebih banyak kegiatan fisik dan diskusi diantara siswa. Oleh karena itu hendaknya guru tenggang rasa dan luwes dalam menuntut ketenangan. Ruang kelas di usahakan menjadi ruang sumber dengan menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa dalam belajar.

d. Guru sebagai fasilitator⁶⁹

Dalam hal ini seorang guru harus lebih banyak memberikan dorongan kepada siswa, guru harus terbuka dan mau menerima gagasan dari siswa. Guru juga harus dapat menghilangkan rasa takut dan cemas pada siswa yang lambat daya pikirnya. Sebagai fasilitator, guru hendaknya:

1. Mendorong belajar mandiri sebanyak mungkin
2. Dapat menerima gagasan dari semua siswa

⁶⁹ S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Anak* (Jakarta : Gramedia, 1992),

3. Memupuk siswa (dan diri sendiri) untuk memberikan kritikan secara konstruktif dan untuk memberikan penilaian pada diri sendiri.
4. Berusaha menghindari pemberian hukuman atau celaan terhadap ide-ide yang tidak biasa.
5. Dapat menerima perbedaan menurut waktu dan kecepatan antar siswa dalam kemampuan memikirkan ide-ide baru.

Dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa , guru hendaknya secara kreatif membina, membimbing serta mendorong para siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Begitu juga dengan siswa harus menyadari bahwa dengan belajar secara kreatif akan membantu dirinya untuk mengembangkan potensinya.

Untuk menerapkan belajar secara kreatif, guna perlu memahami, menghayati, dan mengetahui sejumlah prinsip-prinsip belajar-mengajar. Prinsip-prinsip tersebut antara lain :⁷⁰

a. Perhatian

Didalam mengajar, guru harus dapat membangkitkan siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru. Bila perhatian kepada pelajaran itu ada pada siswa, maka pelajaran yang diterimanya akan dihayati, diolah didalam pikirannya, sehingga timbul pengertian. Usaha ini akan mengakibatkan siswa dapat membanding-bandingkan, membedakan, dan menyimpulkan pengetahuan yang diterimanya.

⁷⁰ Roestiyah NK, *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1989)

b. Aktivitas

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktifitas siswa dalam berfikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran dengan aktivitas sendiri, kesan itu akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda.

c. Apresiasi

Setiap guru dalam mengajar perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, atau pengalamannya. Dengan demikian siswa akan memperoleh hubungan antara pengetahuan yang telah menjadi miliknya dengan pelajaran yang akan diterimanya. Hal ini lebih melancarkan jalannya guru mengajar dan membantu siswa untuk memperhatikan pelajaran yang lebih baik.

d. Peragaan

Waktu mengajar didepan kelas, harus menunjukkan benda-benda yang asli dan juga tiruannya. Karena mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik perhatian siswa, lebih merancang siswa untuk berfikir

e. Repetisi

Bila guru menjelaskan sesuatu unit pelajaran itu perlu diulang-ulang, karen pelajaran yang diulang-ulang akan memberikan tanggapan yang jelas dan tidak dilupakan.

f. Korelasi

Guru dalam mengajar wajib memperharikan dan memikirkan hubungan natara setiap mata pelajaran, yang mana bentuk hubungan itu dapat diterima akal, dapat dimengerti, sehingga memperluas pengetahuan siswa itu sendiri.

g. Konsentrasi

Didalam konsentrasi pelajaran banyak mengandung situasi yang problematika, sehingga dengan metode pemecahan masalah siswa akan terlatih memecahkan masalah sendiri. Usaha konsentrasi pelajaran menyebabkan siswa memperoleh pengalaman langsung, pengamatan sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri

h. Sosialisasi

Dalam perkembangannya, siswa perlu pergaulan dengan teman lainnya. Siswa disamping individu jug amempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan. Bekerja didalam kelompok dapat juga meningkatkan cara berfikir mereka, sehingga dapat memecahkan masalah dengan baik dan lancar.

i. Individualisasi

Siswa merupakan makhluk individu yang baik, yang mana masing-masing mempunyai perbedaan intelegensi, minat bakat, hobi, tingkah laku, watak, maupun sikapnya. Guru harus menyelidiki perbedaan siswa secara individual, agar dalam melayani pendidikan yang sesuai dengan perbedaannya itu

j. Evaluasi

Semua kegiatan belajar mengajar perlu dievaluasikan. Evaluasi dapat memberi motivasi dengan guru maupun siswa, mereka akan lebih baik giat belajar dan meningkatkan proses berfikirnya. Dengan evaluasi, guru juga dapat mengetahui prestasi dan kemajuan siswa, sehingga dapat bertindak yang tepat bila siswa mengalami kesulitan belajar.

Selain usaha diatas, menurut Torda, (1986), kondisi yang menguntungkan dengan perkembangan kreatifitas harus diadakan pada awal kehidupannya. Sejumlah hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, antara lain:⁷¹

a. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya juga diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru

⁷¹ Elizabet B. Hurlok, *Pengembangan Anak, jilid II*, (Jakarta: Erlanga, 1999), 11

b. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak dapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat kreatif. Singer menjelaskan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”

c. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang berfikir kreatif dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong menjadi kreatif

d. Cara mendidik

Dengan cara mendidik anak secara demokratis dan prenisif dirumah dan disekolah akan sangat membantu dalam peningkatan kreatif anak.

e. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif

f. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus dorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif

g. Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang, mendorong eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur paling penting dari semua kreativitas.

C. Tinjauan Tentang Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumberdaya manusai dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat kepada peserta didik.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk bisa mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal. sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Namun sekarang makin disadari, bahwa yang mementukan keberhasilan bukan hanya inteligensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.⁷²

⁷² Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 6

Dalam hal ini tentu saja diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru-guru sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut untuk membekali dirinya dengan segudang ilmu pengetahuan dan ketrampilan baik dalam menyampaikan materi maupun metode dan alatnya, tetapi juga dituntut memiliki sejumlah pengetahuan tentang dasar-dasar pengetahuan cara mengajar, metode kreatif dan variatif dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa serta pengetahuan dalam pengalaman yang luas.⁷³

Model Treffinger untuk mendorong belajar kreatif adalah merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan, baik ketrampilan kognitif maupun efektif pada setiap tingkat dari model ini, Treffinger menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.

Model Treffinger ini menggambarkan susunan tiga tingkat yang mulai dengan unsur-unsur dasar dan menajak kefungsi-fungsi berfikir kreatif yang lebih majemuk. Tiga tingkatan tersebut terdiri dari; tingkat I: *Basic Tools*, tingkat II: *Practice with Process*, tingkat III: *Working with Real Problems*.

Pada tingkat *Basic Tools* disini guru memberikan stimulus sebagai pemanasan dengan cara memberikan sesuatu pertanyaan kepada siswa untuk memancing siswa siswa ikut berperan serta dalam kegiatan yang memberanikan

⁷³ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 237

diri dan mereka senang memberi gagasan sebanyak mungkin yang bertujuan untuk bersikap terbuka dan menjadi lebih mampu menerima gagasan baru. Setelah terlihat siswa mulai ikut berperan secara aktif, maka kemudian diteruskan dengan tingkat selanjutnya yaitu *practice with process*, dalam tingkat ini siswa diajak untuk lebih meluangkan pemikiran mereka dan berperan serta dalam kegiatan-kegiatan, melatih imajinasi siswa untuk berfikir majemuk, dalam hal ini guru bisa membantunya dengan menerapkan metode sosiodrama, diskusi atau metode lain yang bisa meningkatkan berfikir kreatif siswa. Kemudian dilanjutkan pada tingkat akhir yaitu, *working with real problem* pada tingkat ini siswa terlibat dalam pengajuan pertanyaan-pertanyaan secara mandiri dan diarahkan sendiri, pada tingkat ini mencakup internalisasi (pembiasaan) nilai-nilai dan sistem nilai, keterikatan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang produktif dan upaya untuk mencari pengungkapan (aktualisasi) diri dalam hidup. Jadi pada intinya tingkat ke-3 adalah pengembangan dari tingkat 1 dan 2 yang bisa diaktualisasikan pada kehidupan nyata.

Pembelajaran kreatif Model Treffinger ini dapat membantu siswa untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah, membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep yang diajarkan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan potensi-potensi kemampuan yang dimilikinya termasuk kemampuan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa berarti siswa mampu menggali potensinya dalam

berdaya cipta, menemukan gagasan, serta menemukan pemecahan atas masalah yang dihadapinya yang melibatkan proses berfikir.

Dari uraian-uraian diatas mengenai model pembelajaran Treffinger atau model untuk mendorong belajar kreatif siswa, maka dapat diambil kesimpulan tentang efektivitas penerapan model pembelajaran Treffinger ini nantinya akan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Dan bagi siswa yang kreatif sangat penting sekali untuk memupuk dan mengembangkan apa yang ada pada dirinya, karena dalam kreativitas anak didik dapat memperkaya sikap dan pengetahuannya. Disamping itu dengan kreativitas, siswa akan dapat menemukan, merubah, dan memperbaiki sikap serta pengetahuan sebelumnya.