



# **EDUCREATIVE**

**JURNAL PENDIDIKAN KREATIVITAS ANAK**

**PUSAT STUDI PENDIDIKAN DAN KREATIVITAS ANAK**

ISSN: 2503-1422

# **EDUCREATIVE**

Edisi II Vol 1 Agustus 2016

## **Ketua Dewan Redaksi**

Heru Kurniawan

## **Penyunting**

Rofik Andi Hidayatuloh

Nashitotun Nadiroh

Khotibul Iman

Alfian Fendi Priaji

## **Sekretaris**

Lili Muflihah

## **Editor Bahasa**

Dian Wahyu Sri Lestari

Umi Khomsiyatun

## **Administrasi & Sirkulasi**

Titi Anisatul Laely

Feny Nida Fitriyani

## **Penata Letak**

F. D Abdillah

## **Penata Sampul**

Aldo Pradipta Dharmawan

## **Frekuensi Terbit**

Tiga kali setahun

## **Alamat Redaksi**

Jln. Wadas Kelir Rt 07 Rw 05 Karangklesem, Purwokerto Selatan- Jawa Tengah

Email: [jurnal.educreative.2016@gmail.com](mailto:jurnal.educreative.2016@gmail.com)

No. Telp: 081564777990 dan 085747158851

## **Penerbit**

CV KEKATA GROUP

Kekata Publisher

[kekatapublisher@gmail.com](mailto:kekatapublisher@gmail.com)

[www.kekatapublisher.com](http://www.kekatapublisher.com)

Facebook: Kekata Kita

Perum Triyagan Regency Blok A No 1, Mojolaban

Katalog dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi Undang-undang

All Right Reserved

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

## DAFTAR ISI

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di SD N Tembelang 01 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes - *Sutrisno* ■ 1

Strategi Pembelajaran Kreativitas dalam Pendidikan - *Sumiarti* ■ 14

Metode Duduk Selingkar “Halaqah Ta’lim” dalam Membimbing Kecerdasan Emosional dan Spiritual Siswa (Studi Kasus di MI Plus Al-Kautsar Sleman Yogyakarta) - *Rizqika Hamid Albadri* ■ 24

Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Group Investigation (GI) dalam Pembelajaran IPS - *Rahman Cahyadi* ■ 31

Pendidikan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus - *Rofi Dyah Rahmawati* ■ 40

Peningkatan Minat Hasil Belajar Matematika Materi Turunan Fungsi Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri Colomadu pada Semester Genap Tahun 2014/2015 - *Umi Kulsum* ■ 51

Pendidikan Islam dalam Tinjauan Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi - *Novi Khomsatun* ■ 57

Ayat Tentang Tujuan Pendidikan - *Rizki Ayu Monitasaroh* ■ 67

Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Dongeng Siswa Kelas I-B SD Negeri 2 Sokaraja Tengah dengan Media Audio Visual - *Siti Mualifah* ■ 72

Relevansi Konsepsi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara terhadap Pendidikan Islam - *Dwi Priyanto* ■ 77

Prestasi Kerja dan Kepuasan Kerja SDM - *Anisa Febriyanti* ■ 93

Integrasi Pendidikan Pesantren dan Sekolah dalam Perspektif Abdurrahman Wahid - *Herman Wicaksono* ■ 103

Belajar Bagaikan Bermain: Sebuah Implementasi Teknik Akrostik pada Pembelajaran Agama Islam - *Fifi Nur Rokhmah* ■ 122

Peran Komunikasi Kepemimpinan dalam Pengembangan Organisasi Perspektif Islam - *Naerul Edwin Kiky Aprianto* ■ 131

Pendidikan Seks Bagi Anak dalam Al-Qur’an (Kajian Surat An-Nuur Ayat 58-59 dengan Hermeneutika *Double Movement*) - *Nofiya Dwi Pangesti* ■ 144

Metode Mendidik Anak dalam Keluarga: Studi Kasus Pemenang Keluarga Sakinah Tingkat Nasional Tahun 2014 - *Rosyida Nur Azizah* ■ 157

# STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN

Sumiarti <sup>2</sup>

## ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu tanda bahwa seseorang memiliki intelegensi yang cerdas. Namun, tidak semua orang yang inteligen adalah manusia yang kreatif. Kreativitas merupakan hal penting untuk dikembangkan dalam pendidikan, salah satunya dengan menggunakan strategi bermain. Strategi bermain dalam meningkatkan kreativitas oleh pendidik harus memperhatikan tiga prinsip, yaitu *encouraging*, *identifying*, dan *fostering*. **Pertama**, *encouraging*, yaitu guru harus mendorong kepercayaan dan sifat-sifat positif siswanya. **Kedua**, *identifying*, yaitu mengidentifikasi bahwa aktivitas kreatif adalah hal yang mungkin dilakukan dalam semua mata pelajaran di sekolah dan dalam semua area kehidupan. **Ketiga**, *fostering*, yaitu guru harus mengembangkan potensi kreatif semua siswanya secara optimal.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Guru, Strategi bermain.

## A. PENDAHULUAN

Driyarkara (1980: 127-128) menyatakan mendidik dan dididik adalah perbuatan yang fundamental, yaitu perbuatan yang mengubah dan menentukan hidup manusia. Logikanya, jika pendidikan berkualitas baik, maka kualitas hidup manusia akan menjadi lebih baik. Bagi peserta didik, dengan menerima pendidikan yang baik maka dia akan bertumbuh dan berkembang menjadi manusia yang sesungguhnya dan sempurna. Pendidikan akan membantu anak-anak agar memiliki kapasitas sebagai manusia yang diharapkan oleh masyarakatnya. Oleh karena itu, pendidikan adalah kebutuhan hidup manusia. Sebagaimana dinyatakan Dewey (1915: 2), bahwa pendidikan merupakan kebutuhan hidup (*the necessity of life*) suatu masyarakat. Karena pendidikan merupakan kebutuhan hidup, maka manusia tidak akan eksis atau menjadi sempurna tanpa pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu upaya manusia untuk terus menerus memperbaiki kualitas kehidupannya sebagai makhluk yang berakal dan berbudaya. Pendidikan yang baik harus dapat meningkatkan kualitas manusia, baik sebagai individu maupun sebagai sebuah komunitas. Oleh karena itu, pendidikan yang dilaksanakan harus dapat mengembangkan seluruh aspek manusia secara optimal. Sebagaimana amanat Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3:

---

<sup>2</sup> Dosen IAIN Purwokerto. Email: Sumiartiharyanto@gmail.com.

*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3).*

Berdasarkan pasal tersebut maka wujud manusia yang diharapkan oleh pendidikan adalah manusia yang potensinya berkembang dengan baik sebagai makhluk yang memiliki kekuatan dan potensi spiritual, akal dan jasmani secara harmonis melalui proses pendidikan. Salah satu isu penting dalam pendidikan adalah masalah kreativitas, yaitu bagaimana melahirkan manusia yang tidak hanya mengembangkan aspek jasmani, rohani, dan akal dengan standar yang “biasa” melainkan berkembang pula menjadi manusia kreatif. Selama ini, proses pendidikan yang dilaksanakan lebih menekankan pada aspek pengembangan intelektual dalam pengertian yang sempit sehingga kurang mengembangkan kemampuan kreatif yang merupakan bagian penting dalam pengembangan manusia. Oleh karena itu, tulisan ini akan membahas secara lebih dalam mengenai urgensi pengembangan kreativitas dalam pendidikan.

## **B. PENGERTIAN KREATIF DAN KREATIVITAS**

Kata kreasi, kreatif, kreativitas dan kreator saling berhubungan maknanya. Menurut Thesaurus Bahasa Indonesia (2006: 338), kreasi (*nomina*) berarti: (1) buatan, ciptaan, desain, gubahan, karangan, karya, komposisi, produk, rakitan, rekaan, susunan; (2) invensi, penciptaan, penemuan, reka cipta. Kata kreatif (*adjective*) berarti artistik, imajinatif, inovatif, inventif, kaya (ki), produktif, subur. Sedangkan kreativitas (*nomina*) berarti daya cipta, inspirasi, inventivitas, kesuburan, produktivitas. Sedangkan kreator (*nomina*) berarti arsitek, bapak, inisiator, inventor, pembuat, pencipta, pendiri, penggubah, pereka cipta.

Joubert (2001: 20-24) mendefinisikan kreativitas sebagai aktivitas imajinatif yang dikembangkan untuk menghasilkan tujuan tertentu yang bersifat orisinal dan berharga (*creativity as 'imaginative activity fashioned so as to produce outcomes that are both original and of value*). Kreativitas menggunakan imajinatif, proses penciptaan, mencapai tujuan, dan menjadi orisinal dan bernilai. Anak-anak memiliki kemampuan alamiah dalam menggunakan imajinasi. Mereka bermain permainan imajinatif, dengan teman-teman imajinernya dan menerbangkan imajinasi pada tempat-tempat yang sangat jauh, misalnya ke negeri para peri. Imajinasi dapat bermakna serangkaian tingkat pemikiran yang di dalamnya ada imajinasi, seumpama dan menjadi imajinatif. Kreativitas adalah proses mencipta secara aktif, membentuk, mengembangkan, memilah, dan mengatur gagasan kreatif atau aktivitas kreatif.

Bagaimana hubungan antara kreativitas dengan intelegensi atau kecerdasan? Apakah orang yang kreatif adalah orang yang cerdas, apakah orang yang cerdas selalu kreatif? Santrock (1995: 327) menyatakan intelegensi tidak sama dengan kreativitas. Satu perbedaan umum adalah kecerdasan dalam kategori *convergent dan divergent thinking*. Kecerdasan dalam kategori *convergent thinking* adalah jika seseorang dapat menghasilkan satu jawaban yang benar dan mencirikan jenis pemikiran intelegensi standar berdasarkan tes intelegensi. Sedangkan kategori *divergent thinking* adalah

jika seseorang mampu menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama. *Divergent thinking* ini merupakan ciri kreativitas. Jadi, kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru, mungkin bersifat “tidak biasa” atau luar biasa, dan melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah-masalah. Oleh karena itu, banyak orang kreatif yang inteligen, namun tidak semua orang yang inteligen adalah orang-orang yang kreatif.

Bagaimana caranya mengembangkan kreativitas dalam diri seseorang? Stenberg (2012: 5) menawarkan *investment theory of creativity*. Menurut teori ini, jika seseorang ingin mengembangkan kreativitasnya, maka ia harus dapat mengembangkan *the creativity habit*. *Creativity habit* adalah mengembangkan sikap kritis sehingga seseorang tidak hanya mengakumulasi pengetahuan yang mereka pelajari. Mereka harus berhenti menganggap bahwa kreativitas adalah kebiasaan yang buruk. Mereka harus menolak upaya mengembangkan konsep tanggungjawab yang mendorong siswa untuk mengakumulasi pengetahuan dari yang mereka pelajari yang tidak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Sebagai pendidik atau pribadi, mereka harus menilai kemampuan peserta didik secara kreatif, bukan semata-mata keterampilan analisis atau bahkan hanya yang bersifat mekanis. Teori Stenberg tersebut menyatakan bahwa kreativitas itu sama dengan kebiasaan sehingga kreativitas itu bisa didorong untuk dimunculkan atau tidak dimunculkan. Artinya, kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan melalui proses pendidikan yang mendorong munculnya kreativitas terus menerus.

Agar dapat mengembangkan manusia kreatif, maka kita perlu mengenali ciri-ciri manusia yang kreatif. Bagaimanakah ciri manusia yang kreatif? Orang yang kreatif biasanya tergambar dari beberapa hal menurut Stenberg (2012: 3), yaitu: (1) mencari jalan keluar dari masalah dan melihat masalah dari sudut pandang yang mungkin tidak dipikirkan oleh orang lain, (2) mau menanggung resiko yang kemungkinan orang lain takut menanggungnya, (3) memiliki keberanian berada pada posisi yang berbeda atau bertentangan dengan orang banyak dan bertahan dengan keyakinan yang dimilikinya, (4) berusaha mengatasi hambatan dan tantangan dalam pandangan mereka dan mungkin orang lain sudah menyerah dalam menghadapinya. Jadi, manusia kreatif memang manusia yang “berani tampil beda” dalam mengambil posisi maupun dalam mengatasi masalah dengan gigih dan dengan penuh rasa tanggungjawab sesuai keyakinan yang dimiliki.

Jika manusia kreatif tersebut adalah “orang yang berani tampil beda”, maka dalam kreativitas ada beberapa komponen yang bersifat sinergis. Apakah komponen dari kreativitas? Menurut *investment theory of creativity*, kreativitas mensyaratkan perpaduan dari enam hal yang berbeda tetapi saling berhubungan. Sumber kreativitas adalah: (1) kemampuan intelektual (*intellectual abilities*), (2) pengetahuan (*knowledge*), (3) gaya berpikir (*styles of thinking*), (4) kepribadian (*personality*), (5) motivasi (*motivation*), dan (6) lingkungan (*environment*). Berbagai sumber tersebut menjadikan seorang individu berbeda dengan individu yang lain, namun keputusan untuk menggunakan sumberdaya pada seorang individu merupakan hal penting yang membedakan seorang individu dengan lainnya. Kreativitas bukan berkaitan dengan hal yang tunggal, melainkan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa hal. Kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang adalah hal penting namun tidak selalu berhubungan dengan kreativitas yang dimiliki. Ada tiga keterampilan intelektual yang penting, yaitu: (a) kemampuan sintesis (*the synthetic ability*), yaitu kemampuan

untuk melihat masalah dengan cara baru dan melampaui batas-batas berpikir yang konvensional; (b) kemampuan analitis (*the analytic ability*), yaitu kemampuan untuk menyadari tentang ide-ide seseorang sebagai pencapaian yang berharga; dan (c) kemampuan kontekstual-praktis (*the practical-contextual ability*), yaitu kemampuan untuk mengetahui bagaimana untuk mempengaruhi orang lain dengan ide-ide yang dimiliki.

Adams (2005: 3) dalam *National Center on Education and the Economy (NCEE) Research Summary and Final Report* mengutip penelitian Teresa Amabile bahwa kreativitas muncul karena pertemuan tiga komponen, yaitu pengetahuan (*knowledge*), berpikir kreatif (*creative thinking*), dan motivasi. *Pertama*, pengetahuan yaitu berupa semua pemahaman yang relevan dari seorang individu yang menjadikannya melakukan upaya kreatif (*creative effort*). Menurut Gardner, ada dua tipe pengetahuan yang disyaratkan untuk lahirnya kreativitas. Di satu sisi, pengalaman mendalam dan fokus jangka panjang pada area tertentu menyebabkan seseorang dapat membangun keahlian teknis yang dapat menjadi dasar atau tempat mewujudkan kreativitas pada domain tertentu. Pada saat yang sama, kreativitas berkaitan dengan kemampuan untuk menggabungkan beberapa elemen lama yang terpisah-pisah menjadi sesuatu yang baru, yang membutuhkan fokus yang lebih luas dan ragam ketertarikan. Profil terbaik dari kreativitas adalah *T-Shaped mind*, yaitu seseorang yang memiliki pemahaman dalam berbagai disiplin yang berbeda, dengan satu atau dua di antaranya merupakan keahliannya.

*Kedua*, *creative thinking* berkaitan dengan bagaimana seseorang mendekati masalah dan hal tersebut berkaitan dengan kepribadiannya, serta gaya berpikir dan bekerjanya. Mengutip Amabile, aspek kunci dari berpikir kreatif adalah: (1) merasa nyaman dalam ketidaksetujuan dengan orang lain dan mencoba mencari solusi yang menyimpang dari status quo, (2) mengkombinasikan pengetahuan dari beberapa wilayah yang berbeda, (3) kemampuan untuk mengatasi masalah yang sulit dan bertahan di dalamnya, (4) kemampuan untuk melangkah lebih maju dalam melakukan usaha dan kemudian kembali dengan perspektif yang lebih segar. Sedangkan motivasi secara umum dianggap sebagai kunci dalam produksi kreatif seseorang. Motivasi yang paling penting dari seseorang adalah motivasi intrinsik dan ketertarikan seseorang pada suatu pekerjaan.

Beberapa hal berikut merupakan kunci dari kreativitas dari seorang individu (Adams, 2005: 12), yaitu: (1) pengetahuan: keseimbangan antara keluasan dan kedalaman pengetahuan; (2) *thinking*: kemampuan yang kuat untuk membuat generalisasi ide-ide baru dengan mengkombinasikan beberapa elemen yang terdahulu; (3) motivasi pribadi (*personal motivation*): tingkat motivasi intrinsik yang memadai dan ketertarikan terhadap kombinasi pekerjaan dengan motivasi sinergis yang memadai dan rasa percaya diri; (4) lingkungan: iklim yang tidak memaksa, iklim yang kondusif yang tidak terkontrol, dan rekombinasi sebagai "*intersection*"; (5) keputusan yang eksplisit untuk menjadi kreatif dengan kesadaran meta-kognitif dalam melakukan proses kreatif akan menyebabkan munculnya kreativitas dalam jangka waktu yang lama.

Jadi, jika seseorang akan mengembangkan kreativitasnya, maka lima hal menurut Adams tersebut harus dikembangkan secara maksimal. Pendidikan dapat menjadi

tempat yang kondusif untuk mengembangkan kreativitas jika menciptakan kondisi yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas dalam diri anak didiknya.

### C. PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN

Kreativitas adalah kemampuan yang bisa dimunculkan dan dibentuk melalui proses pendidikan. Gaut (2010: 1034) menyatakan secara historis bisa dirunut bahwa filosof-filosof besar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap topik kreativitas. Plato menyatakan bahwa inspirasi adalah semacam kegilaan. Kant menghubungkan kreativitas dengan imajinasi: dua hal yang sangat berpengaruh pada gaya romantisisme dan oleh karena itu berkaitan dengan konsep populer tentang kreativitas. Mengembangkan kreativitas dalam pendidikan menurut Shaheen (2010: 166) diarahkan pada banyak bidang dan kreativitas berkaitan dengan problem yang bersifat ambigu, menghadapi dunia yang berubah cepat dan menghadapi masa depan yang belum pasti. Namun, sesungguhnya esensi dari pendidikan adalah sebagai "*fundamental life skill*". Pengembangan kreativitas siswa dalam pendidikan adalah awal dari pembentukan "*human capital*".

Torrance dalam Wittrock (1986: 641) menyatakan bahwa pada tahun 1980-an mulai tumbuh minat baru dalam penelitian, yaitu penelitian tentang anak-anak usia dini yang berbakat (*preschool gifted and talented children*). Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Karnes (1983) yang berjudul "*The Underserved: our young gifted children*"; penelitian Rodell, Jacsjson and Robinson (1980) yang berjudul *Gifted Young Children*, penelitian dari *The National/State Leadership Training Institute on the Gifted and Talented* yang berjudul *Educating the preschool primary gifted and talented*. Karnes dkk. (1980) mengilustrasikan model pembelajaran yang ditawarkan untuk anak-anak muda yang berbakat dengan karakteristik pembelajaran yang: (1) mendorong anak-anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu secara mendalam (*encouragement of children to pursue interest in depth*); (2) pembelajaran berbasis kebutuhan, bukan pembelajaran berbasis pada urutan tertentu tanpa mempertimbangkan kebutuhan siswa (*predetermined order atau sequence of instruction*); (3) aktivitas yang dilaksanakan lebih kompleks dan mensyaratkan lebih banyak proses berpikir yang abstrak dan level pemikiran yang lebih tinggi; (4) fleksibilitas lebih besar dalam menggunakan materi, waktu dan sumberdaya; (5) ekpektasi yang tinggi bahwa anak mampu mandiri dan melaksanakan tugas dengan tekun (*for independence and persistence to the tasks*); (6) dorongan yang lebih tinggi untuk pengembangan kreativitas dan pemikiran yang produktif; (7) lebih banyak memberikan perhatian terhadap makna tingkah laku dan perasaan terhadap diri sendiri dan orang lain (*interpreting behavior and feelings of self and other*); (8) lebih banyak kesempatan untuk memperluas dasar-dasar pengetahuan dan mengembangkan kemampuan bahasa yang lebih luas.

Yu-Sien Lin (2011: 149) menyatakan bahwa pemahaman dan implikasi dalam pengembangan kreativitas dalam pendidikan, dapat diteliti dalam tiga aspek. *Pertama*, aspek yang berkaitan dengan pengajaran (*teaching*), yang termasuk di dalamnya adalah bagaimana mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang merangsang pengembangan kecerdasan majemuk. *Kedua*, menciptakan lingkungan yang kondusif (*creating an environment*), baik lingkungan eksternal dan sosial yang merangsang dan mendukung motivasi dan antusiasme siswa. *Ketiga*,

berkaitan dengan pemeliharaan kreativitas (*nurturing creativity*) berkaitan dengan etos guru (*teacher ethos*), yang berkaitan dengan apakah guru memiliki sikap terbuka terhadap ide-ide atau perilaku kreatif, menunjukkan sikap humanistik dalam mengontrol ideologi siswanya sebagai lawan dari sikap otoriter, menjadi manusia yang fleksibel dan memiliki penghargaan terhadap pemikiran yang independen.

Pengembangan kreativitas (Yu-Sien Lin, 2011: 150-151) didasarkan pada dua kerangka teoritik, yaitu: *Pertama*, kreativitas adalah hal yang dapat dikembangkan (*creativity can be developed*). *Kedua*, setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif (*Everyone has the potential to be creative*). Pada awal abad 20-an, persepsi penelitian tentang sumber kreativitas yang dimiliki seseorang, mulai bergeser secara bertahap, yaitu dari keyakinan bahwa kreativitas adalah kecerdasan yang diwariskan sehingga menempatkan kemampuan individu pada tempat yang tinggi, bergeser kepada kemampuan manusia yang beragam (*diverse human abilities*). Kreativitas pada awalnya diyakini dibawa sejak lahir dan menunjukkan keistimewaan seseorang sehingga orang yang tidak memilikinya dianggap sebagai orang yang terlahir tidak memiliki kreativitas.

Sejak peneliti psikometrik berupaya untuk mengukur dan mengembangkan kemampuan berpikir seseorang sejak tahun 50-an, mereka bergeser pada teori kecerdasan yang multidimensional. Para peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan kreativitas dalam pendidikan. Salah satu contohnya adalah apa yang dilakukan Fryer (1996) yang mempertahankan argumen bahwa keterampilan dapat diajarkan melalui beberapa strategi tertentu. Latihan dalam memecahkan masalah secara kreatif akan menjadikan seseorang menjadi terampil dalam menemukan solusi yang terbaik secara cepat. Sedangkan Esquivel (1995) juga menekankan peran pendidikan dalam mengembangkan potensi kreatif setiap siswa (*enhancing the creative potential of every student*). Penelitian terkini menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan konstruk multidimensional dan pengembangan konstruk. Kreativitas dipercaya merupakan pergeseran pengembangan dan merupakan proses hidup yang sangat panjang.

Setelah tahun 50-an, peneliti lebih banyak memberikan perhatian pada pengembangan kreativitas dan sejak itulah banyak gelombang dalam teori kreativitas dalam dunia pendidikan. Pendidik harus percaya bahwa secara natural, anak-anak adalah makhluk kreatif, terbuka terhadap pengalaman dan cenderung tertarik pada hal-hal atau gagasan yang baru. Kreativitas sebagai kemampuan alami ini akan berkembang jika anak-anak dididik dalam lingkungan yang menyenangkan dan kondusif, yang sengaja diciptakan oleh orang dewasa. Penganut humanistik memandang kreativitas sebagai kemampuan alami dari seorang individu yang harus dikembangkan, diperluas, diekspresikan, dan diaktifkan.

Guru yang kreatif harus dipersiapkan agar mereka belajar dari murid-murid mereka dan tidak boleh khawatir bahwa mereka akan terlihat bodoh. Mereka harus mengeksplorasi bakat kreatif mereka, baik dalam pengajaran maupun area yang lain agar mereka dapat mengembangkan kreativitas siswanya. Guru tidak akan dapat mengembangkan kemampuan kreatif siswa jika dirinya tidak kreatif. Jadi, kreativitas guru tidak boleh melumpuhkan kreativitas siswanya. Sebaliknya, agar guru dapat mengembangkan kreativitas siswanya, maka terlebih dahulu dia dapat mengembangkan dirinya menjadi pribadi yang kreatif dan memiliki kreativitas.

#### D. STRATEGI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN KREATIVITAS

Dalam suatu proses pendidikan, khususnya pada tingkat dasar dan menengah, peran pendidik atau guru masih sangat penting dalam mempengaruhi kualitas peserta didiknya. Guru harus dapat menjadi agen yang baik dalam mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran yang dilaksanakannya. Salah satu hal penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan anak didik. Proses pembelajaran yang mengembangkan kreativitas harus dirancang sedemikian rupa agar efektif merangsang pengembangan kreativitas anak-anak, salah satunya adalah dengan menggunakan strategi permainan.

Sebagai sebuah tujuan yang tidak mudah dicapai, pengembangan kreativitas pada pendidikan harus mendapatkan perhatian penting dari pendidik sehingga pendidik harus memperhatikan prinsip pengembangan kreativitas dalam pendidikan. Ada tiga kunci atau prinsip yang harus dilakukan agar pendidikan dapat mengembangkan kreativitas anak didiknya (Joubert, 2001: 22-23), yaitu:

**Pertama**, *encouraging*, yaitu guru harus mendorong kepercayaan dan sifat-sifat positif siswanya. Guru harus dapat meyakinkan bahwa mereka memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan sehingga mereka memiliki kepercayaan terhadap kemungkinan untuk menjadi manusia kreatif. Kepercayaan ini sangat penting agar anak didik senang mencoba berbagai hal dengan segenap potensi yang dimiliki. Jika anak-anak didorong untuk menggunakan bakat kreatif mereka, maka harga diri dan kepercayaan diri mereka akan terbangun, mereka akan lebih bersemangat dan mimpi-mimpi besar mereka, akan terbimbing untuk mencapai lebih banyak kesuksesan. Proses ini dapat dilakukan dengan membangun motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Pada awalnya, guru dapat mengembangkan bentuk motivasi ekstrinsik, misalnya dengan memberikan insentif atau penghargaan, hadiah yang menyenangkan bagi anak-anak. Namun sesungguhnya yang lebih penting adalah anak-anak harus didorong untuk mengembangkan motivasi intrinsik, misalnya mengembangkan rasa ingin tahunya agar dapat menjadi pembelajaran seumur hidupnya (*a lifelong learner*). Anak-anak harus belajar bahwa ada lebih dari satu cara untuk mengatasi masalah atau menafsirkan sebuah situasi. Mereka tidak boleh putus asa setelah melakukan satu upaya, gagal atau sukses; mereka juga harus selalu didorong untuk mencoba serangkaian pendekatan lain untuk mengatasinya. Fleksibilitas adalah sifat kreatif yang sangat penting sehingga guru harus mendorong siswanya untuk mempertahankan fleksibilitas masa muda mereka dan harus mencapainya. Anak-anak juga harus dibiasakan memiliki sifat dan keyakinan bahwa mereka terus tumbuh, harus memiliki keterbukaan terhadap pengalaman, dapat mengembangkan kapasitas berpikir seseorang, dan menggunakan humor sebagai bagian dari kreativitas seorang manusia.

**Kedua**, *identifying*, yaitu mengidentifikasi bahwa aktivitas kreatif adalah hal yang mungkin dilakukan dalam semua mata pelajaran di sekolah dan dalam semua area kehidupan. Guru dan anak didik harus percaya bahwa kreativitas dapat dikembangkan pada semua mata pelajaran dan semua bidang kehidupan. Kadang orang mengidentifikasi bahwa hanya mata pelajaran tertentu yang dapat dikategorikan sebagai aktivitas kreatif, misalnya seni. Seni sering dimaknai sebagai '*the creative arts*'. Sesungguhnya banyak mata pelajaran, misalnya matematika, sejarah atau sastra

yang bisa diajarkan dengan menggunakan cara yang kreatif. Agar dapat melakukan cara kreatif, maka harus ada keyakinan bahwa setiap individu memiliki kekuatan kreatif dalam area yang berbeda. Guru harus membantu siswa untuk mengenali kekuatan kreatif masing-masing individu. Guru harus memperluas konsep tentang pencapaian kreativitas untuk mengidentifikasi kekuatan kreatif yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Biasanya kreativitas berkaitan dengan domain yang spesifik, misalnya artis yang kreatif tidak harus kreatif pada bidang matematika. Pianis yang kreatif tidak harus kreatif menguasai alat musik lain. Anak-anak harus dapat mengidentifikasi kekuatan kreatif mereka sendiri, menganalisis strategi kreatifnya, dan menggunakan pendekatan *meta-cognitive thinking*.

**Ketiga, fostering**, yaitu guru harus mengembangkan potensi kreatif semua siswanya secara optimal. Salah satu cara terbaik untuk mengembangkan kreativitas adalah melalui proses menjadi kreatif. Proses merupakan aktivitas yang terus menerus, perlu banyak berlatih dan membutuhkan ketekunan dan kesabaran. Latihan membuat semua hal lebih baik (*practice does make better*). Anak-anak menikmati saat-saat menjadi kreatif dan dengan cara '*learning by doing*'. Berbagai hal yang dihasilkan oleh anak-anak dari proses kreatif, yaitu hal-hal yang mereka temukan dan lakukan, maka hal tersebut akan membuat anak-anak selalu mengingat dan menilainya. Pembelajaran adalah proses penemuan (*learning is a process of discovery*). Aktivitas kreatif dapat pula menjadi evaluasi materi pembelajaran karena anak-anak sangat memahami sebuah konsep jika dia bisa mempraktikannya.

Model pembelajaran kreativitas sangat penting untuk dirumuskan dan salah satunya dengan menggunakan strategi permainan. Aneka permainan dapat dirumuskan dan dipraktikkan untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pendidikan. Kreativitas dapat dikembangkan melalui permainan aktual dan permainan mental pada masa anak-anak. Aktivitas permainan bagi anak-anak merupakan bagian dari sifat alami anak-anak yang menyukai permainan dan lebih mudah mempelajari sesuatu dengan bermain atau melalui permainan. Oleh karena itu, pendidik harus merancang permainan sedemikian rupa agar memiliki manfaat pedagogis bagi anak-anak sekaligus dapat mengembangkan kreativitas anak-anak.

Menurut Joubert (2001:20-25), ada beberapa manfaat pedagogis dari permainan pada masa anak-anak, yaitu: (1) memotivasi anak-anak dan mengembangkan pembelajaran; (2) menyediakan sebuah konteks untuk eksplorasi dan eksperimen; (3) permainan merupakan 'pekerjaan' anak-anak; (4) permainan sesuai dengan perkembangan anak-anak. Jadi, permainan merupakan cara yang efektif untuk "mengerti dan memahami anak-anak" sekaligus menjadikan anak-anak menjadi lebih mengerti dan lebih memahami proses pembelajaran yang dilaksanakan. Permainan akan menjadikan anak-anak lebih termotivasi dan bersemangat. Mereka memiliki ruang yang luas untuk bereksplorasi dan bereksperimen untuk menyalurkan rasa ingin tahunya yang sedang berkembang pesat. Permainan juga merupakan "nature" atau sifat alami anak-anak dan merupakan aktivitas yang disukai dan sesuai dengan perkembangan anak-anak.

Suyanto dan Djihad Hisyam (2000: 147) menyatakan bahwa proses pendidikan yang ideal adalah proses pendidikan yang dikemas dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang agar *output* pendidikan dapat mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan

proses pendidikan yang mengembangkan kreativitas siswanya yaitu mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, baik aspek fisik, mental, dan spiritualnya. Proses pendidikan yang mengembangkan kreativitas tidak akan menghasilkan anak-anak yang memiliki *convergent thinking*, yaitu anak-anak yang tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dan tidak terbiasa dengan pola pikir hipotetik.

Setiap anak secara alami bermain dengan apapun yang ada di tangannya. Ini merupakan bagian dari eksplorasi mereka terhadap lingkungan dan hal tersebut merupakan bagian penting dari pembelajaran mereka (Dean, 2005: 39). Anak-anak menemukan dan berimajinasi dalam permainan. Secara bertahap, anak-anak mulai bermain dengan orang lain dan dia mulai menemukan bagaimana seseorang, dia bermain di rumah dan di luar rumah.

## E. KESIMPULAN

Kreativitas merupakan salah satu tanda bahwa seseorang memiliki intelegensi yang cerdas. Namun, tidak semua orang yang inteligen adalah manusia yang kreatif. Kreativitas merupakan hal penting untuk dikembangkan dalam pendidikan, salah satunya dengan menggunakan strategi bermain. Strategi bermain dalam meningkatkan kreativitas oleh pendidik harus memperhatikan tiga prinsip, yaitu *encouraging*, *identifying*, dan *fostering*. **Pertama**, *encouraging*, yaitu guru harus mendorong kepercayaan dan sifat-sifat positif siswanya. **Kedua**, *identifying*, yaitu mengidentifikasi bahwa aktivitas kreatif adalah hal yang mungkin dilakukan dalam semua mata pelajaran di sekolah dan dalam semua area kehidupan. **Ketiga**, *fostering*, yaitu guru harus mengembangkan potensi kreatif semua siswanya secara optimal.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, K. 2005. *The Sources of Innovation and Creativity*. National Center on Education and the Economy (NCEE) Research Summary and Final Report.
- Craft, A., et.al. 2001. *Creativity in Educcation*. New York: Continuum.
- Berys, G.. The Philosophy of Creativity. *Philosophy Compass* 5/12 (2010): 1034–1046, 10.1111/j.1747-9991.2010.00351.x
- Chatib, Munif. 2014. *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Chatib, Munif. 2014b. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Dean, J. 2000. *Improving Children's Learning*. London & New York: Routledge.
- Dean, J. 2005. *Guide to Primary Education*. USA & Canada: Routledge.
- Doddington, C. & Hilton, M. 2007. *Child-Centred Education*. London: Sage Publication Ltd.
- Driyarkara. 1980. *Driyarkara Tentang Pendidikan*. Jakarta: Penerbitan Yayasan Kanisius.
- Endarmoko, Eko. 2006. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Joubert, M.M. 2001. *The Art of Creative Teaching*. NACCCE and Beyond.

- Journal Creativity: Insights, Directions, and Possibilities. Autumn 2012 Vol. 6 No. 1.*
- Lin, Yu-Sien. Fostering creativity through education: a conceptual framework of creative pedagogy. *Jurnal Creative Education 2011. Vol.2, No.3, hal. 149-155.*
- Longworth, N. 2003. *Lifelong Learning in Action: Transforming Education in the 21<sup>st</sup> Century.* London: Kogan Page Limited.
- Rahardjo, Toto., dkk. 2010. *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis.* Yogyakarta: Insist Press.
- Rashmi, Fostering Creativity: A Four Elemental Model of Pedagogy. *Journal of Education and Practice. Vol 3, No 12, 2012. Hal. 190-201.*
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*
- Santrock, J.W. 2002. *Lifespan Development.* Terj. Juda Damanik. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Shaheen, R. Creativity and Education. *Jurnal Creative Education. 2010.Vol. 1, No.3. page 166-169.*
- Suyanto dan Hisyam, Djihad. 2000. *Refleksi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia Memasuki Millennium III.* Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Wilson, A. (ed.). 2009. *Creativity in primary education.* Exeter: Learning Matters Ltd.