

MENDESAIN BUKU PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN DAYA KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Tingkos Sinurat
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Pengembangan kreativitas tidak harus merupakan satu mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi dapat memanfaatkan setiap mata pelajaran yang ada. Materi pelajaran apapun dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Dengan demikian, pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Pengajuan pertanyaan, latihan-latihan, dan tugas-tugas yang merangsang berpikir divergen salah satu cara untuk mengembangkan proses berpikir kreatif.

Buku pelajaran merupakan dasar untuk bernegosiasi karena buku pelajaran merupakan bentuk pra paket dan memenuhi kebutuhan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pada prinsipnya, buku teks menyediakan struktur untuk manajemen pelajaran sebagai suatu interaksi sosial dan dasar untuk untuk negosiasi di antara semua pihak yang berkepentingan. Sehubungan dengan hal ini, lebih jauh dikemukakan bahwa buku pelajaran memiliki potensi menjadi agen perubahan yang efektif.

Teknik pengembangan kreativitas di dalam buku pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan berupa aktivitas pemanasan, pertanyaan terbuka, sumbang saran, daftar periksa ide, daftar ciri-ciri teknik papan main dam, membuat hubungan, mengobservasi dan menguasai hasil observasi.

Kata kunci: *“Buku Pelajaran, Daya Kreativitas”*

PENDAHULUAN

Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (2006) mengenai KTSP Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia dicantumkan tujuan umum pengajaran Mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan

intelektual manusia Indonesia.

Untuk mencapai tujuan umum tersebut, dirumuskanlah tujuan khusus pengajaran yang dibagi atas tiga komponen yaitu : (1) kebahasaan, (2) pemahaman, dan (3) penggunaan. Di dalam komponen **kebahasaan** tercakup pengetahuan mengenai tanda baca, tata bunyi, tata kata, tata kalimat (menjadi satuan wacana yang lebih luas), dan pengetahuan sastra. Di dalam komponen **pemahaman** tercakup aspek keterampilan mendengarkan dan membaca. Di dalam komponen **penggunaan** tercakup aspek keterampilan berbicara dan menulis. Apresiasi sastra termasuk di dalam komponen pemahaman dan penggunaan. Ketiga komponen di atas disajikan secara terpadu melalui tema-tema tertentu seperti lingkungan, pertanian, teknologi, dan lain-lain. Meskipun demikian, guru dapat juga memfokuskan pada salah satu komponen.

Bila diperhatikan tujuan umum pengajaran Bahasa Indonesia di atas, khususnya tujuan ketiga "**menggunakan Bahasa Indonesia dengan kreatif**", sudah seharusnya kreativitas anak didik tersebut juga dikembangkan melalui ketiga komponen tujuan khusus di atas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah membuat pertanyaan-pertanyaan atau tugas-tugas yang tidak menuntut satu jawaban yang benar. Setiap anak didik diberi kebebasan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tanpa diliputi oleh aturan atau batasan yang dapat mengekangannya.

HAKIKAT KREATIVITAS

Kata kreativitas merupakan terjemahan kata *creativity* yang berasal dari bahasa Inggris. Bentuk dasar kata *creativity* ini adalah *to create* yang artinya mencipta. Meskipun arti bentuk dasar kata kreativitas ini begitu jelas, namun batasan yang diberikan pada kata kreativitas sampai saat ini belum menghasilkan keseragaman. Para ahli mendefinisikan kata kreativitas tergantung pada dasar teoritis yang menjadi acuan pembuat definisi (Munandar, 1977: 10). Hal ini disebabkan karena kreativitas sebagai konstruksi hipotesis merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multi dimensional (Supriadi, 1989: 48). Oleh karena itu, sulit untuk menawarkan suatu definisi yang sederhana dan substantif, yang dapat mewakili berbagai sudut pandang dan teori yang berbeda.

Selanjutnya Munandar (1988) menjelaskan definisi kreativitas dapat dilihat dari segi penekanan yang diberikan. Ia membedakannya menjadi empat dimensi, yaitu dimensi manusia, dimensi produk, dimensi proses, dan dimensi yang mendorong perilaku kreatif berupa kondisi-kondisi personal atau lingkungan. Dengan kata lain, kreativitas ditinjau dari orang-orang kreatif dan hal-hal yang mendorong kreativitas.

Definisi yang menekankan dimensi manusia kreatif merupakan rumusan yang menekankan adanya karakteristik orang-orang atau kepribadian-kepribadian kreatif. Guilford (1972) menyatakan bahwa kreativitas dalam pengertian sempit mengacu kepada kemampuan yang meencirikan orang-orang kreatif.

Definisi dimensi produk dikemukakan oleh Olson (1980: 11) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang menyebabkan munculnya ide dan pandangan baru. Santrock menyatakan bahwa "*Creativity is the ability to think about something in novel and unusual ways and to come up with unique solutions to problem*" (Santrock:1997). Jadi, kreativitas adalah kemampuan memikirkan suatu hal yang baru dan unik dengan cara yang tidak biasa untuk memecahkan masalah.

Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Stein (dalam Semiawan, 1984) menambahkan

bahwa definisi itu menyangkut kebaruan, berguna, dan dapat dipertahankan, di samping juga terkait dengan tempat. Dengan kata lain, kreativitas adalah menghasilkan karya baru yang dapat diterima dan dipertahankan dan digunakan oleh satu kelompok dalam waktu tertentu.

Ada tiga dimensi yang digunakan untuk menilai produk yang kreatif yaitu: (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan (*resolution*), dan (3) kerincian (*elaboration*) yang sarat sintesis. Kebaruan adalah sejauh mana produk itu baru, orisinal, dan *germinal*. Baru dalam hal jumlah dan proses, teknik, bahan, dan konsep yang terlibat. Orisinal dalam arti sangat langka diantara produk-produk yang dibuat oleh orang-orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama, juga menimbulkan kejutan (*surprising*). *Germinal* dalam arti dapat menimbulkan gagasan orisinal lainnya.

Pemecahan (*resolution*) menyangkut sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Tiga criteria dari dimensi ini adalah, produk harus bermakna (*valuable*) menurut penilai, logis yaitu mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu, dan berguna karena dapat diterapkan secara praktis.

Dimensi elaborasi dan sintesis merujuk pada derajat atau sejauh mana produk itu menggabung unsur-unsur yang tidak sama menjadi keseluruhan yang canggih dan koheren. Lima kriteria untuk menilai hal ini adalah: (1) **produk harus organis** yaitu mempunyai arti seputar produk itu disusun, (2) **elegan** yaitu mempunyai nilai lebih dari yang nampak, (3) **kompleks** yaitu berbagai unsur digabung pada suatu tingkat atau lebih, (4) **dapat dipahami** yaitu tampil secara jelas, dan (5) **mengandung keterampilan** atau keahlian yang baik dalam mengerjakannya.

Simson menyatakan bahwa definisi dimensi yang mendorong kreativitas mengacu kepada prakarsa yang dimanifestasikan oleh seseorang dengan kekuatan untuk melepaskan diri dari rangkaian berfikir yang lazim (Simson dikutip oleh Munandar, 1988). Karena itu, yang terpenting bagi pendidikan bila kreativitas ditinjau dari “faktor pendorong” (*Press* adalah mengupayakan lingkungan atau kondisi eksternal yang dapat memupuk dorongan dari dalam diri anak didik (kondisi eksternal) untuk mengembangkan kreativitasnya. Untuk itu, buku pelajaran haruslah mampu mendorong motivasi anak didik dan membantu mereka untuk mengembangkan kreativitasnya.

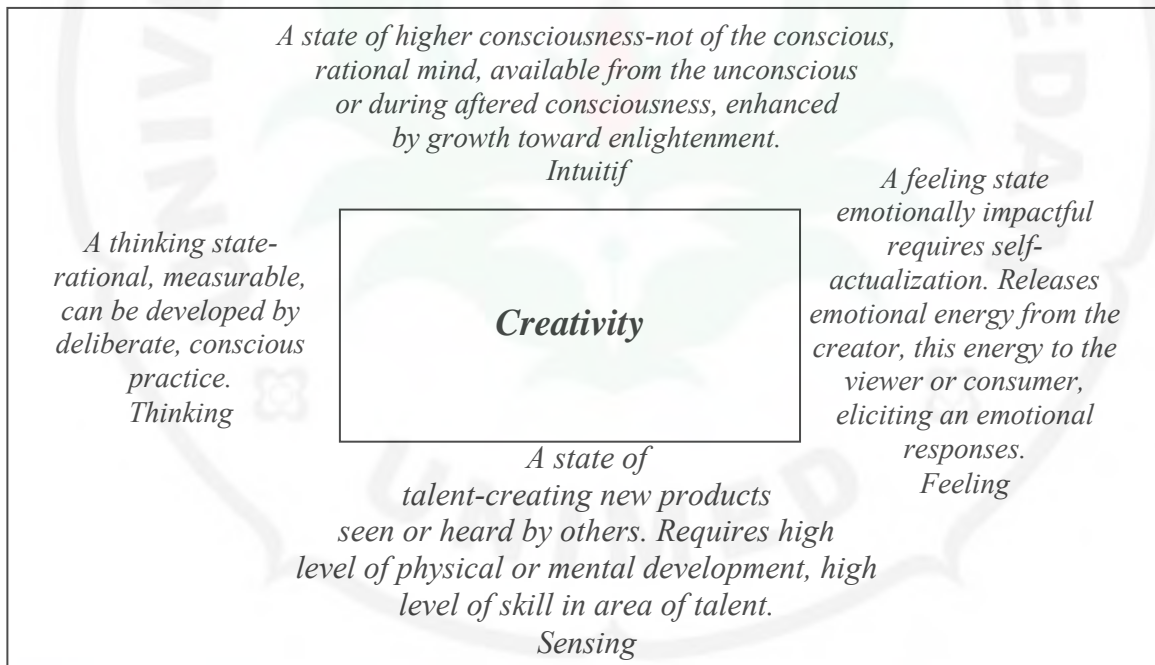
Sehubungan dengan dimensi ini Ariety (1976) menyebutkan sembilan yang mendorong, menunjang, dan memupuk kreativitas. Kesembilan faktor yang disebutkannya merupakan *creativogenic* yaitu motivasi ekstrinsik yang memungkinkan berkembangnya kreativitas. Faktor-faktor ini adalah: (1) tersedianya sarana-sarana budaya, (2) keterbukaan terhadap rangsangan-rangsangan budaya, (3) penekanan pada proses *becoming* tidak hanya pada *being*, (4) adanya keleluasaan tanpa adanya diskriminasi, (5) adanya kebebasan setelah adanya penindasan, (6) terbuka terhadap kebudayaan yang berbeda bahkan kontras, (7) adanya toleransi terhadap pandangan yang divergen, (8) adanya interaksi antara pakar-pakar, dan (9) adanya hadiah atau insentif atau promosi bagi prestasi.

Defenisi kreativitas yang terakhir adalah yang berkaitan dengan **dimensi proses**. Munandar (1977 : 10) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Torrance (1989) mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menyebabkan seseorang sensitif terhadap masalah, kekurangan, hambatan pengetahuan, unsur-unsur lepas, ketidakharmonisan, dan lain-lain; mengidentifikasi kesulitan; mencari pemecahan;

membuat perkiraan atau fomasi hipotesis; memodifikasi dan mengujinya kembali; dan akhirnya mengkomunikasikan hasilnya. Sejalan dengan kedua pendapat di atas, De Vito menyatakan bahwa kreativitas adalah proses berpikir yang digunakan untuk memecahkan masalah/menjawab pertanyaan secara benar dan bermanfaat (De Vito : 1989).

Meskipun definisi kreativitas yang didasarkan pada empat P di atas berbeda satu dengan yang lainnya, namun saling berkaitan. Torrance yang memfokuskan definisi kreativitasnya pada segi proses, menjelaskan hubungan antara keempat P tersebut sebagai berikut: Berfokus pada proses kreatif, dapat ditanyakan jenis pribadi bagaimana yang akan berhasil dalam proses tersebut, jenis lingkungan yang bagaimana yang dihasilkan proses kreatif. Dengan demikian, dimensi yang menekankan dimensi proses adalah definisi yang diterima saat ini sebagai konsep sentral tentang kreativitas sebagaimana dinyatakan oleh Hurlock dalam Munandar (1983).

Dengan memperhatikan fungsi dasar berpikir dari Jung, Clark (1988) mengembangkan dimensi lain dari pengintegrasian fungsi-fungsi ini untuk menjelaskan kreativitas, seperti tampak dalam gambar di bawah.



Gambar: Suatu model integratif fungsi dasar kreativitas.

Sumber: Barbara Clark (1988). *Growing up gifted: developing the potential of children at home and at school*, Ohio: Merrill Publishing Company, h. 47. Lihat juga. Conny R. Semiawan, I Made Putrawan, dan I Setiawan (1981). *Dimensi kreatif dalam filsafat ilmu*. Bandung: Remaja Karya, h. 61.

Kreativitas merupakan sintesa dari keseluruhan fungsi yang terdiri dari: (1) pemikiran rasional, (2) pengembangan tingkat tinggi dari emosional/ perasaan, (3) pengembangan tingkat tinggi dari mental dan fisik, dan (4) kesadaran tingkat tinggi, hasil imajinasi, fantasi, dan pemecahan permasalahan yang cepat. Ironisnya, dari empat dimensi ini, lahirlah banyak pengertian kreativitas dengan menitikberatkan

pandangannya dari salah satu dimensi, sehingga melahirkan pengertian yang berbeda. Contoh pengertian kreativitas dari setiap dimensi seperti dikutip oleh Clark (1988) masing-masing dari Parnes, Maslow, May, dan Krippner adalah sebagai berikut.

1. Dari fungsi pemikiran rasional : kreativitas adalah fungsi pengetahuan, imajinasi, dan evaluasi. Prosesnya meliputi: temuan fakta, temuan masalah, temuan ide, temuan pemecahan, dan penerimaan temuan.
2. Kreativitas suatu fungsi perasaan : memfokuskan kemampuan emosional dan aktualisasi diri. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengaktualisasikan diri, keluar dari personalitas yang menunjukkan ke lapangan.
3. Dari aspek bakat pembawaan, termasuk produksi seni : kreativitas membawa sesuatu dalam bentuknya yang baru, ekspresi seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya.
4. Fungsi tingkat tinggi dari kesadaran : kejadian hanya dapat dimengerti berdasarkan pengalaman masa lalu yang mengendap dalam bawah sadar. Tanpa mengacu pada tingkat kesadaran, tindakan kreatif tidak akan muncul.

KREATIVITAS DAN STRUKTUR OTAK

Clark (1988) yang mengutip pendapat No Lean, Wittrock dan penulis-penulis lain, mengatakan bahwa otak manusia terdiri dari tiga bagian, dan mempunyai tiga fungsi yang berbeda. Yang paling kecil disebut tangkai otak, berfungsi menyiapkan gerak refleks secara otomatis. Bagian ini dikelilingi bagian yang lebih besar dan bercabang-cabang merupakan *emotional mind*, yang membangkitkan emosi. Di atas dan sekeliling bagian paling luas (5/6 dari keseluruhan otak) dan strukturnya paling kompleks. Di sini sensor data diproses, keputusan dibuat, dan tindakan direncanakan. Bagian ini juga berkaitan dengan pengertian, empati, istrospeksi, pemikiran, dan intuisi.

Lebih lanjut *cerebrum* atau *cortex* terbagi dalam dua belahan yang dihubungkan dengan bendel-bendel serabut yang disebut *corpus callosum*. Bagian kanan *cortex* terutama mengontrol bagian kiri badan, dan bagian kiri *cortex* mengontrol bagian kanan badan. Belahan kiri dan kanan merespon pengalaman yang berbeda secara unik. Masing-masing belahan mempunyai spesialisasi strategi dalam koding ragam informasi. Orak kiri responsibel terhadap yang linear, sekuensial, analitik, pemikiran rasional. Sebaliknya, otak kanan responsibel terhadap yang metaporik, spasial, holistik dan sistematik (Clark, 1988; Rawlinson dalam Semiawan, 1988:67)

Belahan kiri lebih baik untuk memproses secara detail, spesialis dalam pengumpulan informasi. Belahan kanan tampak lebih akurat atau lebih cepat jika waktu terbatas, belahan kiri lebih detail jika cukup waktu, dan kedua belahan dapat saling membantu. Sintesis dari keduanya dapat digambarkan: belahan kiri menganalisis data secara rinci dan memberi nama masing-masing ciri, sebaliknya belahan kanan memfokuskan pada bagaimana sesuatu dapat dihubungkan secara keseluruhan dari detailnya, mensensor data secara simultan dan spasial dalam membentuk keseluruhan yang kompleks. Belahan kanan lebih mengatur pada pemikiran yang divergen atau kreativitas dan belahan kiri menekankan pada pemikiran konvergen (Gowan dan Olson, 1981).

Pendidikan di sekolah pada umumnya lebih menekankan rasional, tipe pemikiran analitik, terlalu terfokus pada fungsi belahan otak kiri. Pada hal lewat kontak dengan belahan kanan akan ditemukan jalan untuk mengungkap bawah sadar yang diyakini beberapa orang sebagai akar kreativitas. Kreativitas pada dasarnya melibatkan berfungsinya kedua belahan orak besar, yaitu belahan kanan yang tertuju pada variabel holistik-imaginatif dan belahan kiri berfungsi untuk berfikir rasional, linear, dan

sistematis. Integrasi kemampuan keduanya dibutuhkan dalam kreativitas (Barnes, 1981; Leuneur, 1977).

TAHAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS

Perkembangan kemampuan berpikir divergen atau kreatif melewati beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap inspirasi, dan (4) tahap verifikasi (Penick, 1982). Keempat tahap ini akan dijelaskan lebih rinci di bawah ini.

Proses perkembangan kemampuan berpikir kreatif diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap ini anak didik menyadari adanya keganjilan dan masalah. Selanjutnya ia tergugah untuk mencari ruang lingkup permasalahan itu dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala lain yang berkaitan langsung dengan masalah tersebut. Pada tahap ini individu atau anak didik memusatkan segenap perhatiannya pada masalah yang sedang dihadapi sehingga akhirnya ia mampu menjelaskan kedudukan dan merumuskannya dengan tepat.

Tahap kedua dalam proses perkembangan berpikir kreatif adalah inkubasi. Tahap ini ditandai dengan usaha individu yang seakan-akan melepaskan diri dari permasalahannya selama beberapa waktu. Namun individu tersebut sebenarnya hanya berusaha untuk mengeksplorasi, merumuskan, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah yang dihadapi. Pada tahap ini tampak tidak ada kegiatan nyata karena kegiatan tersebut sesungguhnya tengah dalam proses penyelesaian.

Tahap berikutnya dalam proses perkembangan berpikir kreatif adalah inspirasi. Inspirasi merupakan proses kreatif yang paling penting yang menjadi puncak dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini ditandai oleh adanya kemajuan berupa adanya kemampuan memberi penjelasan pada masalah yang dihadapi karena individu telah memperoleh *insight*. Seringkali *insight* ini timbul secara spontan dan disertai dengan perasaan yang menggembirakan atau memuaskan. Dengan demikian, tahap ini adalah tahap lahirnya sebuah ide baru, sebuah ide yang akan memberi corak pada produk kreatif, sehingga aspirasi ini merupakan faktor yang amat menentukan struktur suatu karya.

Tahap terakhir proses perkembangan berpikir kreatif adalah verifikasi. Pada tahap ini model yang telah diperoleh pada tahap inspirasi dikonkritkan dalam bentuk karya nyata. Koreksi atau kritik kepada diri sendiri dilakukan dengan maksud merevisi dan menyempurnakannya untuk mengekspresikan suatu model yang paling sesuai.

ASPEK-ASPEK KREATIVITAS

Guilford (1973) membedakan antara kemampuan berpikir konvergen dan kemampuan berpikir divergen. Kemampuan berpikir konvergen adalah kemampuan berpikir logis, sistematis dan linear yang menuju pada satu jawaban yang benar. Sedangkan kemampuan berpikir divergen adalah kemampuan berpikir yang menghasilkan bermacam-macam gagasan. Menurut Guilford, kemampuan berpikir inilah yang merupakan indikator yang paling nyata dari kreativitas.

Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, Torrence mengemukakan beberapa ciri berpikir kreatif. Ciri pertama adalah keterampilan berpikir lancar atau *fluency*. Keterampilan berpikir seperti ini dapat terlihat melalui kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah dan dapat memberikan banyak cara

atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Kedua adalah keterampilan berpikir luwes atau *flexibility* yang ditandai dengan kemampuan menghasilkan berbagai gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Ketiga adalah keterampilan berpikir orisinal yang ditandai oleh kemampuan berpikir murid melahirkan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Terakhir adalah keterampilan berpikir secara terperinci atau *elaboration* yang ditandai oleh kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau menguraikan secara rinci suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik (Munandar, 1977).

Sejalan dengan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan di atas, namun lebih rinci, Guilford mengidentifikasi delapan ciri kreativitas yang termasuk pemikiran divergen. Ciri-ciri tersebut adalah:

- (1) kelancaran kata atau *word fluency*, yaitu kemampuan seorang anak menuliskan sebanyak-banyaknya kata yang mengandung huruf-huruf tertentu atau kombinasi huruf-huruf tertentu,
- (2) kelancaran penggabungan atau *associational fluency*, yaitu kemampuan menghasilkan sebanyak-banyaknya sinonim kata dalam batas waktu tertentu,
- (3) kelancaran pengungkapan atau *expressional fluency*, yaitu kemampuan menuliskan atau menyebutkan kalimat atau frase sesuai dengan huruf yang diberikan,
- (4) kelancaran ide, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dalam batas waktu yang ditentukan,
- (5) keluwesan spontan atau *spontaneous flexcibility*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide atau gagasan dari satu obyek tertentu,
- (6) keluwesan adaptif atau *adaptive flexcibility*, yaitu kemampuan menyelesaikan masalah,
- (7) keaslian ide yaitu kemampuan menghasilkan sejumlah ide yang secara statistik gagasan itu dapat dikatakan langka, dan
- (8) kerincian atau *elaboration* dalam berpikir, yaitu kemampuan mengemukakan gagasan melalui cara berpikir sintesis dan analitis. Lebih lanjut dikatakan Guilford bahwa pemikiran kreatif identik dengan pemikiran divergen, tetapi pemikiran divergen tidak meliputi semua faktor yang menyusun keseluruhan struktur intelek.

TEKNIK PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Torrance (dalam Treffinger) berpendapat bahwa dengan belajar kreatif, anak didik:

“becoming sensitive to or aware of problems, deficiencies, gaps in knowledge, missing elements, disharmonies, and so on; bringing together available information; defining difficulty or identifying the missing element; searching for solution, making hypotheses, and modifying and retesting them; perfecting them, and finally communicating the results” (Treffinger : 1980).

Treffinger (1980) menyatakan bahwa agar siswa terdorong belajar kreatif, ada prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip itu adalah sebagai berikut.

1. Respon siswa lebih penting dari pada penguasaan materi itu sendiri
2. Pengetahuan proses perkembangan kreatif masih bersifat sementara dan belum lengkap
3. Pemberian kritik harus ditunda
4. Belajar kreatif harus menyeimbangkan berpikir konvergen dan divergen
5. Belajar kreatif merupakan pengajaran yang sistematis dan direncanakan dengan baik
6. Dalam belajar kreatif, kelas harus diorganisasi, dikelola, dan dilaksanakan untuk menggali kemampuan siswa sendiri.

Model pembelajaran kreatif yang dikembangkan Treffinger ini diimplikasikan dalam beberapa metode yang dapat digunakan di dalam kelas pada saat terjadinya proses belajar-mengajar. Implikasi tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Implikasi Model Pembelajaran Kreatif

Tahap	Tugas Kunci	Proses Representatif	Ilustrasi Teknik
I	Keterbukaan akan ide-ide baru, mencari kemungkinan dan alternatif	Kognitif Kelancaran Kelenturan Orisinalitas Pemerincian Pengenalan dan ingatan Afektif Rasa ingin tahu Kesediaan untuk menjawab Keterbukaan terhadap pengalaman Keberanian mengambil resiko Kepekaan terhadap masalah dan tantangan Tenggang rasa terhadap kesamaran, kedwihartian Percaya diri	Pemanasan Pikiran, perasaan berakhir terbuka Daftar Periksa ide Daftar ciri-ciri Teknik papan main dam Membuat hubungan Mengobservasi dan mengusai
II	Memfaatkan ide-ide dalam situasi yang kompleks, memperlakukan perasaan, perhatian, konflik yang kompleks.	Kognitif - Penerapan - Analisis - Sintesis - Evaluasi - Keterampilan metodologis dan penelitian	Analisis morfologis Klarifikasi nilai Bermain peran Sosiodrama Simulasi

	Latihan dengan menggunakan proses berpikir dan merasa.	<ul style="list-style-type: none"> - Transformasi - Metafora dan analogi <p>Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterbukaan terhadap perasaan-perasaan majemuk - Meditasi dan kesantiaian - Pengembangan nilai - Keselatan psikologis dalam berkreasi - Penggunaan khayalan dan tamsil 	<p>permainan</p> <p>Sinektik</p>
III	Gunakan banyak proses berpikir dan perasaan kreatif untuk memecahkan masalah secara bebas	<p>Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengajuan pertanyaan secara mandiri - Pengarahan diri - Pengelolaan sumber - Pengembangan produk <p>Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian nilai - Pengikatan diri terhadap hidup produktif - Menuju perwujudan diri 	<p>Belajar bebas</p> <p>Pemecahan masalah kreatif</p>

Sumber : D.J. Treffinger (1980). *Encouraging creative learning for the gifted and talented*.

California: Ventura County Superintended of School office. h. 23. dengan modifikasi penulis.

BUKU PELAJARAN DAN PERANANNYA

Buku pelajaran tetap masih menjadi bagian yang esensial dalam dunia pendidikan. Buku pelajaran juga merupakan penghubung antara anak didik dengan dunia pendidikan yang begitu luas. Cunningsorth (1995:7) menyatakan bahwa buku pelajaran memiliki peran ganda dalam pengajaran bahasa di kelas, yakni sebagai: (1) sumber pengajaran bahan (lisan dan tulisan), (2) sumber aktivitas latihan siswa dan interaksi komunikatif, (3) sumber referensi struktur, kosakata, pengucapan dan lain-lain, (4) sumber stimulasi dan ide bagi kegiatan bahasa di kelas, (5) syllabus, yakni

pencerminan tujuan belajar bahasa, (6) sumber belajar sendiri secara langsung, dan (7) dukungan bagi guru-guru yang kurang berpengalaman.

Pendapat yang senada dengan pendapat Cunningswoth di atas dikemukakan oleh Hutchinson dan Torres (1994:322) yang menyatakan bahwa buku pelajaran merupakan dasar untuk bernegosiasi karena buku pelajaran merupakan bentuk pra paket dan memenuhi kebutuhan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pada prinsipnya, buku teks menyediakan struktur untuk manajemen pelajaran sebagai suatu interaksi sosial dan dasar untuk untuk negosiasi di antara semua pihak yang berkepentingan. Sehubungan dengan hal ini, lebih jauh dikemukakannya bahwa buku pelajaran memiliki potensi menjadi agen perubahan yang efektif (Hutchinson and Torres, 1994:322). Alasannya adalah:

1. Orang hanya dapat mengakomodasikan sejumlah tertentu perubahan pada waktu tertentu. Buku pelajaran dapat memperkenalkan perubahan secara berangsur-angsur dalam kerangka terstruktur yang membuat guru dan siswa mampu berkembang secara harmonis dengan pengenalan ide-ide baru. Dengan kata lain, buku pelajaran tidak hanya merupakan suatu program belajar untuk konteks bahasa, tetapi juga sebagai alat bagi guru dan latihan siswa.
2. Penyesuaian untuk perubahan membutuhkan dukungan dan pertolongan dari beban lainnya. Struktur yang disediakan oleh buku pelajaran mengamankan tugas guru dan membantunya mengatur kelas. Ini membuat guru bebas memusatkan perhatian dalam merencanakan pelajaran, memahami pokok bahasan, meniru isi dan prosedur baru. Hal ini menghasilkan pelajaran yang terencana dengan baik, metodologi yang lebih kreatif, dan adaptasi serta suplementasi bahan yang lebih berguna.
3. Orang perlu mengetahui seperti apa perubahan tersebut. Buku pelajaran dapat memberikan gambaran selengkap mungkin. Melalui tulisan terstruktur (khususnya bila didukung oleh bimbingan guru) ditunjukkan secara eksplisit mungkin apa yang harus dilakukan, dan karena dekat dengan konteks penggunaan yang aktual, maka tidak ada masalah transfer dari konteks latihan, seperti seminar ke dalam kelas.
4. Orang merasa lebih percaya diri tentang perubahan jika didukung oleh yang lainnya. Beranjak dari dasar sekolah, buku pelajaran mendapat dukungan kelompok selain guru sebagai individu, dan karenanya ini meringankan beban tanggung jawab guru dalam memperkenalkan perubahan.

Buku pelajaran yang baik dan digunakan sebagaimana mestinya, dapat menjadi alat yang luar biasa untuk menjadi agen perubahan yang efektif. Sehubungan dengan hal ini, kemampuan berpikir secara nalar dan kreatif akan tercapai bila buku pelajaran yang tersedia benar-benar mengembangkan kemampuan tersebut.

KREATIVITAS DALAM BUKU PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Teknik pengembangan kreativitas di dalam buku pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan berupa aktivitas pemanasan dalam tahap pertama teknik pengembangan kreativitas yang dikembangkan oleh Triffinger. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Pertanyaan pemanasan (*warm-up activities*)

Pemanasan yang dilakukan dalam kegiatan ini bukanlah pemanasan secara fisik seperti dalam dunia olah raga, tetapi pemanasan secara mental. Pemanasan ini penting karena pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemikiran dan sikap kreatif menuntut cara belajar dan sikap yang lebih bebas, terbuka, dan tertantang untuk berperan serta secara aktif dengan memberanikan diri dan senang

memberikan gagasan sebanyak mungkin. Pertanyaan atau tugas yang dapat digunakan untuk melakukan pemanasan adalah:

1. Coba ceritakan pengalaman tentang (.....) !
2. Ucapkanlah dialog berikut ini dengan baik !

b. Memberikan pertanyaan terbuka (*open-ended thoughts and feelings*)

Merupakan salah satu teknik untuk menimbulkan minat dan rasa ingin tahu siswa.

Misalnya :

1. Andaikata saya menjadi Susilo Bambang Yudhono, saya akan
2. Berikanlah judul lain pada cerita ini !
3. Selesaikanlah cerita berikut ini !

c. Sumbang saran (*brainstorming*)

Merupakan satu teknik yang sangat berhasil untuk membuka pikiran, untuk lebih sensitif dan *responsible* terhadap lingkungan, dan membangkitkan ide-ide.

Misalnya : *Ungkapkan bagian yang paling menarik dari cerita di atas!*

Agar tujuan tersebut tercapai, prinsip sumbangsaran perlu diperhatikan, yakni:

- Tidak memberi atau menanggukkan pemberian kritik
- Bebas gagasan sebanyak mungkin, dan
- Mengkombinasikan ide-ide.

d. Daftar pertanyaan yang memacu ide (*idea checklists*)

Yakni mendaftar semua hal-hal yang berhubungan dengan objek atau masalah, misalnya dengan memanipulasi informasi dan gagasan sehingga muncul ide-ide yang orisinal. Misalnya : *Dengan cara apa saja bangku sekolah yang lama dapat ditingkatkan sehingga serba guna?*

- Mengganti :
- Mengkombinasi :
- Mengubah :

e. Daftar ciri-ciri (*attribute listing*)

Merupakan satu teknik untuk menghasilkan ide-ide tentang satu objek atau masalah, yakni dengan mencari ciri-ciri atau karakteristiknya. Misalnya : *Bagaimana sebaiknya meja dan bangku sekolah agar lebih bermanfaat?*

- Besarnya :
- Bahan :
- Bentuk :
- Warna :
- Kegunaan :

f. Teknik papan main dam (*checkerboard techniques*)

Teknik papan main dam hampir sama dengan “daftar ciri-ciri” tetapi dihubungkan dengan beberapa variabel yang lain. Ciri-ciri tersebut dimasukkan di dalam kotak, lalu siswa diminta melanjutkan untuk mengisi kotak yang belum terisi.

g. Membuat hubungan (*forced relationships*)

Yakni menghubungkan sesuatu dengan yang lainnya. Hal ini merupakan suatu cara untuk melihat kemungkinan baru dan mengkombinasikan satu objek atau ide. Caranya adalah dengan membuat dua daftar kata-kata lalu melihat kemungkinan menghubungkan kata dari satu kelompok ke satu kata pada kelompok lainnya.

h. Mengobservasi dan menguasai (*observation and awareness*)

Yakni mengobservasi objek atau situasi lalu menyebutkan dan menjelaskan hasil observasinya.

PENUTUP

Kreativitas merupakan sintesa dari keseluruhan fungsi yang terdiri dari: (1) pemikiran rasional, (2) pengembangan tingkat tinggi dari emosional/ perasaan, (3) pengembangan tingkat tinggi dari mental dan fisik, dan (4) kesadaran tingkat tinggi, hasil imajinasi, fantasi, dan pemecahan permasalahan yang cepat.

Buku pelajaran memiliki peran ganda dalam pengajaran bahasa di kelas, yakni sebagai: (1) sumber pengajaran bahan (lisan dan tulisan), (2) sumber aktivitas latihan siswa dan interaksi komunikatif, (3) sumber referensi struktur, kosakata, pengucapan dan lain-lain, (4) sumber stimulasi dan ide bagi kegiatan bahasa di kelas, (5) syllabus, yakni pencerminan tujuan belajar bahasa, (6) sumber belajar sendiri secara langsung, dan (7) dukungan bagi guru-guru yang kurang berpengalaman.

Buku pelajaran merupakan dasar untuk bernegosiasi karena buku pelajaran merupakan bentuk pra paket dan memenuhi kebutuhan baik di dalam maupun di luar kelas. Pada prinsipnya, buku teks menyediakan struktur untuk manajemen pelajaran sebagai suatu interaksi sosial dan dasar untuk bernegosiasi di antara semua pihak yang berkepentingan. Sehubungan dengan hal ini, lebih jauh dikemukakan bahwa buku pelajaran memiliki potensi menjadi agen perubahan yang efektif.

Pengembangan kreativitas tidak harus merupakan satu mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi dapat memanfaatkan setiap mata pelajaran yang ada. Materi pelajaran apapun dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Dengan demikian, pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Pengajuan pertanyaan, latihan-latihan, dan tugas-tugas yang merangsang berpikir divergen salah satu cara untuk mengembangkan proses berpikir kreatif.

Teknik pengembangan kreativitas di dalam buku pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan berupa aktivitas pemanasan, pertanyaan terbuka, sumbang saran, daftar periksa ide, daftar ciri-ciri teknik papan main dam, membuat hubungan, mengobservasi dan menguasai hasil observasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhdiah M.K., Sabarti. 1992. *Studi Eksperimental ke Arah Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Kegiatan Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Lembaga Penelitian IKIP Jakarta
- Clark, Barbara. 1988. *Growing up gifted: developing the potential of children at home and at school*. Ohio: Merrill Publishing Company
- Cunningsworth, Alan. 1995. *Choosing Your Coursebook*. Great Britain: Heinemann
- De Vito, Alfred. 1989. *Creative Wellsprings For Aincce Teaching*. West Lafayette, Indiana: Creative Ventures, Inc.
- Guilford, J.P. 1973. *Traits of Creativity*, Baltimore: Penguin Education, Inc.
- Hutchinson, Tom and Eunice Torres. 1994. "The Texbooks as Agent of Change" dalam *ELT Journal*. Volume 48/4 October 1994
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2006, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Depdiknas
- Munandar, S.C. Utami. 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Munandar, S.C. Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarna Indonesia
- Munandar, S.C. Utami. 1995. *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

Olson, W.R. 1980. *The Art of Creativity Thinking*, New York: Harper & Row Publisher

Santrock, John W. 1997. *Life Span Development*. Texas: Brown & Benchmark

Semiwan, Conny R., I Made Putrawan, dan Th. I. Setiawan. 1988. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*, Jakarta: CV Remaja Karya

Supriadi, Dedi. 1989. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta

Treffingger, Donald J. 1980. *Encouraging Creative Learning for the Gifted and Talented*. (Ventura, California: Ventura CountSuperintendent of Schools Office)

Torrance, E. Paul. 1988. "The Nature of Creativity as Manifest in its Testing" dalam *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspective*. Ed. Robert J, Stenberg. New York: Cambridge University Press.

Sekilas tentang penulis : Drs. Tingkos Sinurat, M.Pd. adalah dosen pada jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed.

THE
Character Building
UNIVERSITY

