II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah adalah proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang akan diperlukan dalam kehidupan nyata. Amir (dalam Sutirman, 2013: 23) memberikan pendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah juga dimaknai sebagai model pembelajaran yang menantang siswa agar belajar untuk belajar, bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis. Perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik melalui penghayatan secara internal akan problema yang dihadapi (Sanjaya dalam Sutirman, 2013: 23). Pembelajaran berdasarkan masalah menurut Suyatno (2009 : 59) adalah pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Trianto (2009 : 91) menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan masalah akan memberikan pengalaman bagi siswa yang diperoleh dari lingkungan akan dijadikan

bahan dan materi untuk memperoleh pengertian serta dijadikan pedoman dan tujuan dalam belajar. Ratumanan (dalam Trianto, 2009 : 92) berpendapat bahwa

“pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa dalam memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.”

Pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri khusus yang berbeda dengan model-model pembelajaran yang lain. Banyak model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu mempermudah penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari dan mengatur siswa agar terjadi proses kerja sama dalam belajar. Namun dalam pembelajaran berbasis masalah tidak sekedar bagaimana siswa mudah dalam belajar, tetapi lebih jauh dari itu adalah bagaimana siswa memahami suatu persoalan nyata, tahu solusi yang tepat, serta dapat menerapkan solusi tersebut untuk memecahkan masalah. Sanjaya (dalam Sutirman, 2013: 24) menyebutkan beberapa karakteristik pembelajaran berbasis masalah yaitu: 1) sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran; 2) aktivitas pembelajaran diarahkan untuk memecahkan masalah; dan 3) pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir ilmiah. Menurut Sutirman (2013: 24) adapun ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah adalah 1) merupakan proses edukasi berpusat pada siswa; 2) menggunakan prosedur ilmiah; 3) memecahkan masalah yang menarik dan penting; 4) memanfaatkan berbagai sumber belajar; 5) bersifat kooperatif dan kolaboratif; 6) guru sebagai fasilitator .

Menurut Kunandar (2011: 362) tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik
2. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual
3. Belajar tentang berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi

Pengajaran berbasis masalah membantu siswa untuk berkinerja dalam situasi kehidupan nyata dan belajar tentang pentingnya peran orang dewasa
4. Menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri

Barret (dalam Sutirman, 2013: 25) menyusun langkah-langkah pelaksanaan PBL, yaitu:

1. Siswa diberi permasalahan oleh guru berdasarkan pengalaman siswa
2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil untuk:
 - a. Mengklarifikasi kasus atau masalah yang diberikan
 - b. Mendefinisikan masalah
 - c. Saling bertukar pendapat berdasarkan pengalaman yang dimiliki
 - d. Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
 - e. Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah
3. Siswa melakukan kaji secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan
4. Siswa kembali kepada kelompok PBL awal untuk melakukan tukar informasi pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah

Menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2009: 98) sintak pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima langkah utama yang dimulai dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Kelima langkah tersebut dijelaskan berdasarkan langkah-langkah pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintaks pengajaran berdasarkan masalah

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap – 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih
Tahap - 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap – 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dari pemecahan masalah
Tahap – 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk membagi tugas dengan temannya.
Tahap -5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

Kelebihan dalam penerapan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain:

- a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah menurut cara-cara atau gaya belajar individu masing-masing. Dengan cara mengetahui gaya belajar masing-masing individu, diharapkan dapat membantu menyesuaikan dengan pendekatan yang kita pakai dalam pembelajaran.
- b. Pengembangan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*).
- c. Peserta didik dilatih untuk mengembangkan cara-cara menemukan (*discovery*), bertanya (*questioning*), mengungkapkan (*articulating*), menjelaskan atau mendeskripsikan (*describing*) mempertimbangkan atau membuat pertimbangan (*considering*), dan membuat keputusan (*decision-making*). Dengan demikian, peserta didik menerapkan suatu proses kerja melalui suatu situasi bermasalah, yang mengandung masalah.

Kelemahan Pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain:

- a. Pembelajaran model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama.
- b. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan belajar terutama membuat soal (Kelana, 2013).

Untuk mengatasi kelemahan yang ada pada pembelajaran berbasis masalah maka guru hendaknya membuat persiapan yang matang sebelum menerapkannya. Guru seyogyanya juga memberikan penjelasan yang detail agar siswa memahami permasalahan yang dihadapi dengan baik. Selain itu guru harus mampu menumbuhkan motivasi pada diri siswa agar mereka memiliki kepercayaan diri untuk berhasil (Sanjaya dalam Sutirman 2013: 25).

B. Kreativitas

James J. Gallagher (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 13) menyatakan bahwa:

“ Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Lebih lanjut Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengeksresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, produk, dan press, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai *“Four P’s of Creativity: person, process, press, product”*.

Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Jadi, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan” (Munandar, 1999:45).

1. Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Person*

Definisi dalam dimensi person adalah upaya dalam mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. Guiliford seperti yang dikutip Hawadi dkk (dalam Jarisman, 2010) menyatakan bahwa:

“Creativity refers to that abilities that are characteristics of creative people”

Hullbeck seperti yang dikutip oleh Munandar (dalam Jarisman, 2010)

menyatakan:

“Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”

Guiliford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hullbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dan keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi kreativitas dari dua pakar di atas lebih berfokus pada segi pribadi.

2. Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Process*

Definisi pada dimensi proses upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif.

Diungkapkan oleh Munandar dikutip oleh Hawadi dkk (dalam Jarisman, 2010):

“Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking”

Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Selain pendapat yang diuraikan di atas ada pendapat lain yang menyebutkan proses terbentuknya kreativitas sebagai berikut :

Wallas yang dikutip oleh Hawadi dkk (dalam Jarisman, 2010) mengemukakan empat tahap dalam proses kreatif yaitu:

Tahap Persiapan; adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dialami.

Inkubasi; adalah tahap diteraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit bahkan detik). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat kembali pada akhir tahap pengeraman dan munculnya tahap berikutnya.

Tahap Iluminasi; adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan, seperti dilukiskan oleh Kohler dengan kata-kata “*now*”, “*i see*” itu yang kurang lebihnya berarti “oh ya”.

Tahap Verifikasi; adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Dari dua pendapat ahli di atas memandang kreativitas sebagai sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (divergensi berpikir).

3. Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Press*

Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Pernyataan Simpson yang dikutip Munandar (dalam Jarisman, 2010), merujuk pada aspek dorongan internal dengan rumusannya sebagai berikut :

“The initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought”

Mengenai “*press*” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

4. Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Product*

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. Seperti diungkapkan Baron yang dikutip oleh Hawadi dkk (dalam Jarisman, 2010):

“Creativity is the ability to bring something new into existence”

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, seperti yang dikemukakan oleh Baron (dalam Jarisman, 2010) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haeefe yang dikutip Munandar (dalam Jarisman, 2010) yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreativitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, Rachmawati dan Kurniati (201: 13) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdayaguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Munandar (1999: 88) menyatakan bahwa ciri-ciri *aptitude* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, dengan proses berfikir, sedangkan ciri ciri *nonaptitude* ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan.

a. Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

Menurut Munandar (2004: 192) empat aspek kemampuan berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. *Fluency* merupakan kemampuan menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah maupun pertanyaan. *Flexibility* merupakan kemampuan yang menghasilkan gagasan bervariasi dari informasi yang didapatkan. *Originality* merupakan kemampuan menghasilkan kemampuan atau ide yang berbeda dari sebelumnya. *Elaboration* merupakan kemampuan mengembangkan maupun menambahkan gagasan secara detail sehingga lebih menarik.

Jabaran dari ciri-ciri *aptitude* (kognitif) kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif	Indikator
Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetuskan banyak gagasan dalam masalah 2. Memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan 3. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal 4. Bekerja lebih cepat dan melakukann lebih banyak dari anak-anak yang lain
Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan bervariasi 2. Dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda 3. Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda
Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suayu pertanyaan 2. Membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
Keterampilan Mengelaborasi (<i>Elaboration</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.

	2. Menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut
--	--

Munandar (1999: 47) menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas seperti fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, atau perincian merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang, dengan kemampuan berpikir kreatif. Makin kreatif seseorang ciri-ciri tersebut makin dimiliki.

b. Ciri-ciri Afektif (*Nonaptitude*)

1. Rasa Ingin Tahu

Definisi: 1) selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak; 2) mengajukan banyak pertanyaan; 3) selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi; 4) peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti.

Perilaku siswa: 1) mempertanyakan segala sesuatu; 2) senang menjajaki buku-buku, peta-peta, gambar-gambar, dan sebagainya untuk mencari gagasan-gagasan baru; 3) tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum dikenal; 4) menggunakan semua panca inderanya untuk mengenal; 5) tidak takut menjajaki bidang baru-baru; 6) ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian-kejadian; 7) ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik.

2 Bersifat Imajinatif

Definisi: 1) mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi; 2) menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

Perilaku siswa: 1) memikirkan/membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi; 2) memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain; 3) meramalkan apa yang akan dikatakan atau dilakukan orang lain; 4) mempunyai firasat tentang sesuatu yang belum terjadi; 5) melihat hal-hal dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain; 6) membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami.

3. Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan

Definisi: 1) terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit; 3) merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit; 2) lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

Perilaku siswa: 1) menggunakan gagasan atau masalah-masalah yang rumit melibatkan diri dalam tugas-tugas majemuk; 3) tertantang oleh situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya; 4) mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain; tidak cenderung mencari jalan terampang; 5) berusaha terus-menerus agar berhasil; 6) mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit/rumit daripada menerima yang mudah; 7) senang menjajaki jalan yang lebih rumit.

4. Sifat Berani Mengambil Resiko

Definisi: 1) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar; 2) tidak takut gagal atau mendapat kritik; 3) tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

Perilaku siswa: 1) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar; 2) tidak takut gagal atau mendapat kritik; 3) bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya; 4) berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan

gagal; 5) berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan orang lain; 6) tidak mudah dipengaruhi orang lain; 7) melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui semua orang; 8) berani mencoba hal-hal baru; 9) berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

5. Sifat Menghargai

Definisi; 1) dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup; 2) menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang

Perilaku siswa: 1) menghargai hak-hak sendiri dan hak-hak orang lain; 2) menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri; 3) menghargai makna orang lain; 4) menghargai keluarga, sekolah, dan teman-teman; 5) menghargai kebebasan tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab; 6) tahu apa yang betul-betul penting dalam hidup; 7) menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan; 8) senang terhadap penghargaan dirinya.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011: 30-32) guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang 'untuk munculnya siswa yang kreatif 'akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya. Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah:

a. Percaya diri

Kepercayaan diri pada siswa dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. Kepercayaan diri merupakan syarat penting yang harus dimiliki siswa untuk menghasilkan karya kreatif. Hal ini diawali dengan keberanian mereka dalam beraktivitas. Dan setiap anak akan berani menampilkan karya alami mereka jika lingkungan terutama orang tua dan guru menghargainya.

b. Berani mencoba hal baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu.

c. Memberi contoh

Seorang pendidik yang baik tidak akan pernah mengajarkan apa yang tidak dia lakukan. Demikian juga dalam pengajaran kreativitas. Seseorang guru yang tidak kreatif, tidak mungkin dapat melatih anak didiknya untuk menjadi kreatif. Oleh karena itu, sebelum program peningkatan kreativitas anak dilakukan, terlebih dahulu guru pun harus mendapatkan pencerahan untuk mendapatkan kreativitasnya sendiri.

d. Menyadari keragaman karakteristik siswa

Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu sama lain. Pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak memaksakan kehendak.

e. Memberi kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi

Untuk mengembangkan kreativitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan. Dengan demikian guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode dan media pembelajaran yang akan membuat anak bebas mengeksplorasi diri dan mengekspresikan dirinya.

f. *Positive thinking*

Sikap penting seorang guru adalah *positive thinking*. Banyak anak cerdas dan kreatif menjadi korban, karena sikap guru dan lingkungannya yang negatif *thinking*. Anak yang aktif, tidak bisa diam, punya cara dan kehendak sendiri dalam mengerjakan tugas, tidak bisa langsung diberi cap sebagai anak nakal, guru harus memprioritaskan *positive thinking*-nya, ketimbang asumsi negatifnya. Dengan *positive thinking* guru dapat mereduksi hambatan yang tidak perlu dan menghindari masalah baru yang mungkin timbul.

C. Keterampilan Menulis

Menurut Dalman (2014: 4) menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis merupakan

suatu proses kreatif yang banyak melibatkan banyak cara berpikir *divergen* (menyebar) daripada *konvergen* (memusat) (Supriadi dalam Dalman, 2014: 5).

Dalam hal ini, menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisnya dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak berpusat pada satu pemecahan masalah saja. Dengan demikian, penulis dapat menghasilkan berbagai bentuk dan warna tulisan secara kreatif sesuai dengan tujuan dan sasaran tulisannya.

Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif, dalam komunikasi tulis terdapat empat unsur yang terlibat, yaitu: 1) penulis sebagai penyampai pesan; 2) pesan atau isi tulisan; 3) saluran atau media berupa tulisan, dan 4) pembaca sebagai penerima pesan (Dalman, 2014: 6)

Menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, di antaranya adalah: 1) peningkatan kecerdasan; 2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas; 3) penumbuhan keberanian dan 4) pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi (Dalman, 2014: 6).

Salah satu cara untuk melatih kemampuan menulis siswa adalah dengan menulis paper. Menurut Mahendra (2012) paper adalah tulisan yang memuat pembahasan dari sebuah topik tertentu dengan dukungan data dan argumen yang valid dan kuat.

Menulis paper menghasilkan suatu pembahasan mengenai suatu tema tertentu dengan dukungan argumen yang cukup kuat.

Untuk menghasilkan sebuah paper yang baik, sebaiknya harus melakukan riset, yakni melakukan investigasi terhadap topik dengan jalan membaca. Sumber bacaan

bisa berupa buku, majalah, surat kabar atau sumber-sumber dari internet. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber ini akan digunakan untuk mendukung poin-poin (argumen ataupun pernyataan) yang ditulis dalam paper (Mahendra, 2012).