

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan Robbins (dalam Syafaruddin, 2012: 72).

Sedangkan menurut Hasan (dalam Syafaruddin, 2012: 71-72) menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah “kesanggupan, kecakapan, pengetahuan, keahlian, dan kepandaian, yang dapat dinyatakan melalui pengukuran-pengukuran tertentu”.

Pengertian berpikir menurut Bono (2007: 24) ialah sebagai keterampilan mental yang memadukan kecerdasan dengan pengalaman. Sehingga dapat dikatakan tidak setiap orang yang cerdas memiliki tingkat berpikir yang bagus pula, karena keterampilan berpikir yang bagus didapat juga karena adanya kebiasaan atau pengalaman. Sedangkan menurut Reason (dalam Sanjaya, 2006: 230) menjelaskan berpikir (*thinking*) adalah proses mental seseorang yang lebih dari sekadar mengingat (*remembering*) dan memahami (*comprehending*). Berpikir menyebabkan seseorang harus bergerak hingga di luar informasi yang didengarnya. Misalkan kemampuan berpikir seseorang untuk menemukan solusi baru dari suatu persoalan yang dihadapi. Seseorang dapat berpikir kreatif atau berpikir divergen, karena mempunyai kreativitas dalam dirinya.

Berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang *asli (orisinil)*, estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir (Arnyana, 2006: 498). Menurut Rusman (2014: 324) berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Sedangkan menurut Sutikno (2014: 151) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mampu mengeluarkan daya pikir dan daya karsanya untuk menciptakan sesuatu yang berada diluar pemikiran orang kebanyakan.

Pengertian kreativitas menurut Hawadi (2001: 5) merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun non *aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas adalah potensi istimewa yang dimiliki oleh setiap orang. Sejak lahir setiap orang mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan kemampuan kreatifnya meskipun dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki

kreativitas. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang dapat dikembangkan dan dipupuk (Hawadi, 2001: 5).

Ada empat tahap dalam proses kreatif yang pertama adalah persiapan, tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Kemudian inkubasi, adalah tahap dieraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Selanjutnya iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan. Tahap terakhir verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita (Hawadi, 2001: 23-24).

Menurut Rhodes (dalam Munandar, 2004: 20) menyatakan tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal. Dari hasil analisisnya, Rhodes menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu perilaku kreatif. Sehingga Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, dan Product*”.

Banyak kendala yang juga menutup kreativitas, menurut Johnson (2009: 221) kendala yang menutup kreativitas tersebut antara lain:

1. Sensor internal dari seseorang.
2. Orang-orang yang mencari kesalahan.

3. Peraturan dan persyaratan yang membatasi dan melarang.
4. Prilaku menerima dengan pasif, tanpa bertanya.
5. Pengkotak-kotakan.
6. Memusuhi intuisi.
7. Takut membuat kesalahan.
8. Tidak menyempatkan diri untuk merenung.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi (divergen). Sehingga berpikir kreatif sesungguhnya merupakan suatu kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa di dalam situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin atau harus diselesaikan (Johnson 2009: 221).

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 telah didapatkan. *Originality* merupakan kemampuan menghasilkan gagasan atau ide yang berbeda dari sebelumnya. *Elaboration* merupakan kemampuan mengembangkan maupun menambahkan gagasan secara detail sehingga lebih menarik.

Jabaran ciri-ciri *aptitude* (kognitif) kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut diuraikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ciri-ciri *aptitude* berpikir kreatif siswa

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

Sumber: Munandar (2004: 192)

Individu dengan potensi kreatif menurut Slameto (2010: 147-148) dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
3. Panjang akal.
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.

6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
8. Berpikir fleksibel.
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak.
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Langkah-langkah yang diperlukan dalam keterampilan memecahkan masalah untuk pembentukan kreativitas siswa menurut Klausmeier (dalam Slameto, 2010: 152-153) antara lain sebagai berikut:

1. Menolong siswa mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan.
2. Menolong siswa menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk memecahkan masalah.
3. Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah.
4. Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas dan metode-metode pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan pemecahan (hipotesis).
5. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis tersebut untuk memperoleh pemecahan.
6. Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penelitian sendiri secara bebas.

Proses kreatif mempunyai tahapan yang berurutan. Hal itu senada dengan apa yang dikatakan oleh Munandar (2009: 193) bahwa dalam berpikir kreatif memiliki tahapan, antara lain adalah:

1. Tahap persiapan, dalam masa persiapan seorang pemikir atau kreator memformulasikan masalahnya dan mengumpulkan semua fakta.
2. Tahap inkubasi, jika pemikir kemudian mengalihkan perhatian dari persoalan yang sedang dihadapinya tersebut.
3. Tahap iluminasi, pada periode ini pemikir mengalami *insight* tiba-tiba saja cara pemecahan masalah muncul dengan sendirinya.
4. Tahap evaluasi, bertujuan untuk menilai apakah pemecahan masalah itu sudah tepat atau belum.
5. Tahap revisi, apabila cara pemecahan masalah tersebut sudah tepat atau mungkin masih memerlukan perbaikan-perbaikan disana-sini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tahapan berpikir kreatif antara lain adalah tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, tahap evaluasi dan tahap revisi. Dalam proses berpikir kreatif yang sudah dijelaskan di atas, tahapan ini harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh meloncat-loncat sebelum tahapan yang awal sudah selesai. Karena jika dari awal tidak selesai, maka tahapan yang selanjutnya tidak bisa dilakukan.

## **B. Model Pembelajaran *Problem Posing***

*Problem posing* merupakan istilah yang pertama kali dikembangkan oleh ahli pendidikan asal Brazil, Paulo Freire dalam bukunya *Pedagogy of the Opressed*

(1970). *Problem Posing Learning* (PPL) merujuk pada strategi pembelajaran yang menekankan pemikiran demi tujuan pembebasan. Sebagai strategi pembelajaran, PPL melibatkan tiga keterampilan dasar, yaitu menyimak (*listening*), berdialog (*dialigue*), dan tindakan (*action*) (Huda, 2013: 276). Selain itu *problem posing* memiliki beberapa istilah ada beberapa istilah yang diperkenalkan oleh peneliti atau penulis dalam mendefinisikan *problem posing*.

*Problem posing* merupakan teknik pembelajaran yang melatih siswa untuk membuat soal sendiri dan mengerjakannya, sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif untuk belajar, lebih mengenal dan menghayati variasi-variasi soal dan mahir dalam memahami substansi soal yang diberikan oleh guru (Haetami dan Maysara, 2007: 74). Dalam kegiatan belajar mengajar, *problem posing* merupakan salah satu teknik dalam metode pemberian tugas kepada siswa untuk merumuskan, membuat soal, atau mengajukan soal. Pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* umumnya dicirikan dengan perumusan kembali soal yang telah diberikan guru. Oleh karena itu, penerapan *problem posing* dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara individual maupun kelompok di sekolah, yaitu diawali dengan pendahuluan, pengembangan, penerapan dan penutup.

Tabel 2. Langkah-langkah pokok pembelajaran dengan *problem posing*

Langkah	Kegiatan guru
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Mengarahkan siswa pada pembuatan masalah</li> <li>3. Mendorong siswa mengekspresikan ide-ide secara terbuka</li> </ol>
Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan informasi tentang konsep yang dipelajari</li> <li>2. Memberikan sebuah contoh soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dan cara membuat soal yang identik berdasarkan soal yang ada</li> </ol>



Langkah	Kegiatan guru
Penerapan	1. Menguji pemahaman siswa atas konsep yang diajarkan dengan memberikan beberapa soal. 2. Mengarahkan siswa mengerjakan soal tersebut dan untuk membuat soal-soal yang identik berdasarkan soal-soal yang dibuat siswa. 3. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah
Penutup	1. Membantu siswa mengkaji ulang hasil pemecahan masalah 2. Menyimpulkan hasil pembelajaran

(Aisyah, 2000: 61-62)

Dalam sumber lain dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *problem posing* terdapat tujuh langkah, yaitu:

1. Mengembangkan isu-isu dalam masyarakat (*survey*)

*Survey* merupakan bagian terpenting dari seluruh proses, karena pada langkah ini siswa diminta untuk mencari bahan atau materi tentang isu-isu yang berkembang di masyarakat. Setiap siswa bebas berbicara tentang hal-hal yang mereka ketahui, disini guru hanya mendengar percakapan mereka dengan seksama sehingga suasana pada saat itu seperti pasar.

2. Menganalisis bahan atau materi hasil *survey* (*Analysis of survey material*)

3. Menyiapkan materi *problem posing* (*Preparing of problem posing materials*)

Langkah ini menjelaskan bahwa guru menyiapkan rangkaian materi yang dapat merangsang diskusi dalam belajar kelompok baik berupa gambar, poster, slide dan lain-lain yang berkaitan dengan permasalahan yang dibicarakan. Pada saat itu tiap kelompok memilih dan mempresentasikan sesuai dengan tema yang mereka pilih.

4. Belajar berkelompok (*The learning group*)

Pada langkah ini, tiap kelompok aktif dalam diskusi, semua diperbolehkan berbicara sesuai dengan pemikiran mereka, sehingga menuntut adanya kesadaran berpikir kritis dan kreatif.

5. Peran pemain (*The role of the animator*)

Peran utama guru adalah membantu para siswa. Dalam hal ini guru tidak banyak berbicara, tetapi terlibat dalam diskusi melalui pembenaran jawaban dari pertanyaan yang ada. Siswa akan mengingat lebih baik tentang apa yang mereka katakan dan temukan.

6. Mengarahkan diskusi (*The direction of discussion*)

Sesekali siswa diminta untuk duduk diam oleh guru pada saat guru memberikan materi *problem posing* kepada semua kelompok. Dalam diskusi terdapat lima langkah dasar yaitu deskripsi, analisis, menghidupkan dengan kehidupan, analisis lebih dalam dan perencanaan tindakan. Seluruh proses ini dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran berpikir kritis terhadap situasi yang ada dan merangsang mereka untuk mencari solusi dari permasalahan.

7. Refleksi-Tindakan (*Reflection-Action*)

Ketika suatu kelompok mampu menyarankan sesuatu yang konkrit yang dapat mereka lakukan dari permasalahan yang ada, pada saat itulah guru mendorong siswa untuk mengambil tindakan. Guru berperan aktif membantu kelompok siswa kemudian mengevaluasinya bersama (Ananey 2007: 82-84).

Pembelajaran dengan *problem posing* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari pembelajaran *problem posing* ini antara lain:

1. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Mendidik siswa berpikir sistematis.
3. Mendidik siswa agar tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan.
4. Siswa mampu mencari berbagai jalan dari kesulitan yang dihadapi.
5. Mendatangkan kepuasan tersendiri bagi siswa jika soal yang dibuat tidak mampu diselesaikan oleh kelompok lain.
6. Siswa akan terampil menyelesaikan soal tentang materi yang diajarkan.
7. Siswa berkesempatan menunjukkan kemampuannya pada kelompok lain.
8. Siswa mencari dan menemukan sendiri informasi atau data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori, atau kesimpulan.

Selain mempunyai beberapa kelebihan, *problem posing* juga mempunyai beberapa kelemahan, antara lain:

1. Pembelajaran *problem posing* membutuhkan waktu yang lama.
2. Membutuhkan buku penunjang yang berkualitas untuk dijadikan referensi pembelajaran terutama dalam pembuatan soal.
3. Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *problem posing* suasana kelas cenderung agak gaduh karena siswa diberi kebebasan oleh guru untuk mengemukakan pendapat (Queen, 2010).

Terdapat 2 masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran menurut Jonassen (2004: 3) mendefinisikan masalah dalam dua konteks. Pertama, masalah sebagai sesuatu yang bersifat entitas dalam beberapa konteks (*problem is an unknown entity insome context*). Kedua, masalah merupakan

menemukan dan menyelesaikan dari yang tidak diketahui yang berbasis pada sosial, kultural atau bernilai intelektual (*problem is finding or solving for the unknown must have some social, cultural, or intellectual value*).

Langkah-langkah dalam pemecahan masalah menurut Dewey (dalam Slameto, 2010: 145) sebagai berikut:

1. Kesadaran akan adanya masalah.
2. Merumuskan masalah.
3. Mencari data dan merumuskan hipotesis.
4. Menguji hipotesis tersebut dan kemudian menerima hipotesis yang benar.

Pengajuan masalah baru oleh siswa dapat dibantu dengan menggunakan strategi untuk mempermudah pengajuan masalah tersebut. Brown & Walter (2005: 64-65), mendesain rancangan strategi dalam pengajuan masalah baru oleh siswa. Strategi itu disebut dengan “*What If Not*”. Strategi ini menekankan pada manipulasi beberapa elemen dalam masalah beserta dampaknya. Strategi ini mengharuskan siswa melalui lima tahapan atau level. Pertama, level 0 adalah *choosing a starting point*. Level ini mengharuskan siswa memulai memilih masalah apa yang akan diajukan. Masalah yang diajukan dapat berupa teorema. Kedua, Level I adalah *listing attributes*. Langkah kedua ini, siswa mendaftar sifat-sifat atau atribut dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Ketiga, level II adalah *what-if-not*. Aktivitas pada level ini adalah siswa melakukan manipulasi dari beberapa fakta yang dianalisis. Keempat, level III adalah *question asking or problem posing*. Level ini, siswa mengajukan permasalahan baru dari permasalahan yang diberikan. Kelima,

level IV adalah *analyzing the problem*. Siswa pada level ini menganalisis atau menyelesaikan pertanyaan dari permasalahan baru.

### **C. Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2003:100) mengungkapkan bahwa belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Menurut Hamalik (2004: 171) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Sebagai pendukung, Rohani (2004: 9-10) menyatakan dalam pembelajaran yang efektif guru hanya merangsang keaktifan siswa dengan jalan menyajikan bahan pengajaran, yang mengelolah dan mencerna adalah peserta didik itu sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing.

Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan dapat menunjang prestasi belajar. Siswa yang beraktivitas akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Berikut ini adalah daftar macam-macam kegiatan siswa menurut Diendrich dalam (Sardiman, 2003:101) sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, charta, poster.
6. *Motor activities*, yang masuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: mencari informasi, menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emosional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tegang, gugup.

Terdapat dua jenis aktivitas dalam pembelajaran menurut (Rohani, 2004:6-7) yaitu aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan

diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran secara aktif. Siswa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan lainnya dan sebagainya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidaklah terpisah satu sama lain. Dalam setiap aktivitas motoris terkandung aktivitas mental disertai oleh perasaan tertentu dan pada setiap pelajaran terdapat berbagai aktivitas yang dapat diupayakan.

Manfaat aktivitas belajar bagi para siswa antara lain sebagai berikut: (1) siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; (2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral; (3) memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa; (4) bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri; (5) memupuk disiplin siswa secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis; (6) mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru; (7) pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistik; serta (8) pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat (Hamalik, 2004: 175).