

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Kemandirian Belajar

Bertanggung jawab terhadap diri sendiri adalah cermin kemandirian secara fisik, mental, emosional, dan moral. Dengan demikian akhirnya seseorang mampu mengarahkan dan mengurus diri sendiri. Seseorang dikatakan mandiri jika secara fisik dapat bekerja sendiri, mampu menggunakan fisiknya untuk melakukan segala aktifitas hidupnya; secara mental dapat berfikir sendiri, menggunakan kreativitasnya, mampu mengekspresikan gagasannya kepada orang lain; secara emosional mampu mengelola perasaannya; dan secara moral memiliki nilai-nilai yang mampu mengarahkan perilakunya.

Kemandirian dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memikirkan, merasakan, serta melakukan sesuatu sendiri atau tidak tergantung pada orang lain. (Familia, 2006:32).

Kemandirian menurut Havighurst (Familia, 2006:32) memiliki empat aspek, yakni aspek intelektual (kemauan untuk berfikir dan menyelesaikan masalah sendiri), aspek sosial (kemampuan untuk membina relasi secara aktif), aspek emosi (kemauan untuk mengelola emosinya sendiri), aspek ekonomi (kemauan untuk mengatur ekonomi sendiri).

Kemandirian akan timbul ketika seorang anak “merasa puas” dan “percaya bahwa dirinya mampu” melakukan sesuatu. Kemandirian meliputi kemandirian dalam melakukan interaksi sosial, kemampuan dalam menolong dirinya sendiri dalam kegiatan rutin sehari-hari, dan kemandirian dalam menyelesaikan masalah.

Kemandirian pada seorang anak berkembang melalui sebuah proses, ketika anak mempunyai banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu dan merasa berhasil maka kepercayaan diri akan bertambah, ada kepuasan diri dan kemandirian lebih berkembang. Sikap tidak mandiri dipicu oleh adanya rasa kurang percaya diri untuk berperan secara aktif dalam interaksi sosial.

Menurut Familia (2006:45) mengatakan bahwa anak mandiri pada dasarnya adalah anak yang mampu berfikir dan berbuat untuk dirinya sendiri. Seseorang anak yang mandiri biasanya aktif, kreatif, kompeten, tidak tergantung pada orang lain, dan tampak spontan.

Ciri khas anak mandiri antara lain mempunyai kecenderungan memecahkan masalah dari pada berkecemasan bila terlibat masalah, tidak takut mengambil resiko karena sudah mempertimbangkan baik buruknya, percaya terhadap penilaian sendiri sehingga tidak sedikit-dikit bertanya dan meminta bantuan, dan mempunyai kontrol yang lebih baik terhadap hidupnya. Kemandirian pada anak sangat penting karena merupakan salah satu *life skill* yang perlu dimiliki.

Hermann Holstein (1987:4) berpendapat:

”pendidikan untuk kemandirian mempunyai situasi belajar mandiri sebagai tujuan. Belajar mandiri mempersyaratkan sebelumnya suatu sikap mandiri dan dengan demikian suatu kemandirian. Belajar mandiri hanya

mungkin dapat dicapai dalam batas-batas kemandirian yang telah dikembangkan. Dalam situasi belajar mandiri, kemandirian tidak dipersyaratkan untuk kemandirian itu sendiri, melainkan hubungannya dengan belajar, maksud dan tujuannya, serta cara-caranya.”

Dapat disimpulkan bahwa kemandirian dalam belajar itu dikaitkan dengan situasi atau proses dari pembelajaran itu sendiri. Dari cara belajar yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran meskipun dalam situasi sendiri.

Lima kelompok situasi yang rumit dalam belajar mandiri menurut Herman Holstein (1987:6-7) adalah sebagai berikut.

1. Situasi dalam pelajaran kelas yang langsung dipimpin oleh pengajar. Situasi belajar mandiri yang dalam pelajaran kelas ditanamkan oleh pengajar, memungkinkan pelajar untuk berkerja sendiri (berswakarya) dalam melaksanakan pekerjaan yang diberikan. Dengan penyediaan ini pelajar dapat bekerja sendiri sehingga tiap anak bertolak dari kegiatan sendiri secara kolektif, dapat mengembangkan serta membuktikan kemandiriannya.
2. Situasi belajar ikut direncanakan dan/atau dibentuk oleh pengajar. Kelompok situasi belajar ini menempatkan pelajar yang ikut merencanakan dan ikut membentuk situasi belajar dalam keadaan untuk dengan tidak langsung dan secara mandiri mengikutsertakan kawan pelajarnya dalam proses belajar.
3. Situasi belajar dengan media sebagai bidang-keliling/lingkungan belajar. Pergaulan dalam kegiatan sendiri dengan media, dapat membuka kesempatan untuk belajar bekerja mandiri dengan media.
4. Situasi belajar terjadi dari organisasi sekolah dan pengajar. Penataan organisasi dalam pelajaran sekolah merupakan kemungkinan yang mendasar untuk menimbulkan situasi belajar.
5. Situasi belajar dalam kehidupan sekolah. Sejauh pelajar ikut serta dalam persiapan dan penyelenggaraan kegiatan-kegiatan sekolah akan terjadi stimulasi dari inisiatif pelajar, yang dalam pelaksanaannya secara mandiri juga akan tercapai belajar mandiri.

Proses pembelajaran setiap siswa atau peserta didik selalu diarahkan agar menjadi peserta didik yang mandiri, dan untuk menjadi mandiri seseorang individu harus belajar, sehingga dapat dicapai suatu kemandirian belajar. Didalam perkembangannya kemandirian muncul sebagai hasil proses belajar dan

pengalaman itu sendiri dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah.

Menurut A. Suhaena Suparno (dalam siti, 2010:30-34), ada beberapa keterampilan-keterampilan belajar yang harus dimiliki oleh siswa agar dapat meningkatkan kemandirian dalam proses belajarnya.

Berikut ini adalah perincian keterampilan-keterampilan belajar tersebut.

1. Mengenal diri sendiri
Memahami diri sendiri menjadi sangat penting karena banyak orang yang keliru menafsirkan kemampuan-kemampuan dirinya baik karena menilai terlalu optimis maupun sebaliknya karena terlalu pesimis dan menilai rendah kemampuan-kemampuannya dan akan sangat penting untuk memahami apa yang sebenarnya ingin dicapai atau dicita-citakan, yang merupakan visi terhadap kehidupan yang akan datang.
2. Memotivasi diri sendiri. Motivasi ada yang bersifat intrinsik yaitu yang memang tumbuh di dalam orang itu sejak awal, tetapi ada juga motivasi yang sifatnya ekstrinsik yaitu yang berasal dari luar dirinya, apakah itu dari orang tua, guru, teman, maupun tuntutan pekerjaan. Menumbuhkan motivasi ini sebenarnya bisa dipelajari yaitu dengan cara membuat daftar keuntungan-keuntungan yang akan diperoleh tatkala memutuskan untuk mempelajari sesuatu.
3. Mempelajari cara-cara belajar efektif
Tipe atau gaya orang untuk belajar merupakan hal yang unik untuk dirinya dan mungkin sangat berbeda dengan gaya belajar orang lain. Namun ada beberapa tips yang dapat dicatat tentang tindakan-tindakan yang dapat membantu mengaktifkan seseorang dalam belajar, diantaranya :
 - a. Memberi rangkuman
Rangkuman adalah ikhtisar tentang hal-hal esensial yang terkandung dalam bahan bacaan atau pemaparan lisan yang kita simak tersebut yang lebih ramping/ringkas. Rangkuman membantu seseorang ketika mengulang pekerjaan atau ketika mencoba mengingat kembali apa yang telah dibacanya. Setelah selesai membaca dan membuat rangkuman dapat membuat pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab sendiri.
 - b. Membuat pemetaan konsep-konsep penting
Pemetaan merupakan gambaran konsep-konsep yang berhubungan, dalam hal pemetaan konsep-konsep penting maka ada konsep utama dan ada perlengkapan dan konsep asosiasi ini dapat diperoleh dari bahan bacaan itu sendiri.

- c. Mencatat hal-hal yang esensial dan membuat komentar
 Cara mencatat semacam ini dapat dilakukan pada kertas yang terpisah, yang dibagi menjadi dua bagian, disebelah kiri dibuat catatan-catatan penting yang sifatnya deskripsi sesuai dengan apa yang dibaca atau yang didengar. Di sebelah kanan dibuat catatan-catatan yang sifatnya lebih personal, dapat berupa kesan atau perintah-perintah kepada diri sendiri untuk mengasosiasikan atau menghubungkan pengalaman sebelumnya.
- d. Membaca secara efektif
- 1) Skimming
 Skimming berarti membaca selintas dan cepat untuk melihat gambaran sangat umum dengan membaca judul-judul bab dan bagian lainnya secara garis besar.
 - 2) Scanning
 Scanning adalah cara membaca dengan melihat judul bab kemudian judul-judul sub bab atau pasal-pasal di dalam suatu bab serta dengan membaca kalimat-kalimat awal pada tiap-tiap paragraf yang sering disebut *topic sentence*.
 - 3) Membaca kesimpulan
 Setiap kesimpulan berisi ide-ide pokok tanpa yang telah dipaparkan sebelumnya dan berfungsi untuk mengingatkan kembali kepada pembacanya bahwa inilah ide-ide pokok dari penulis.
 - 4) Membaca untuk pendalaman
 Dalam membaca untuk mendalami sesuatu, orang melakukan secara cermat dan penuh kesadaran, artinya tidak sambil melamun, memahami isi bacaan kalimat per kalimat. Dalam kegiatan ini seseorang harus dapat menangkap ide yang tersirat (*reading between the lines*).
 - 5) Memaparkan indeks
 Indeks menolong pembaca untuk mengetahui ada tidaknya atau dimana suatu informasi yang diperlukannya dipaparkan dalam buku.
5. Membuat situasi yang kondusif
 Belajar adalah pekerjaan yang memerlukan pengarahannya, pendengaran, latihan, dan fikiran. Oleh karena itu diperlukan suasana yang menunjang seperti tempat yang relatif tenang dan fikiran yang konsentrasi. Cara belajar yang sehat adalah cara yang rileks tidak mengganggu postur tubuh dan tidak mengganggu postur tubuh dan tidak mengganggu konsentrasi.
- a. Mengenali lingkungan yang disebut dengan lingkungan adalah lingkungan belajar atau sumber-sumber belajar yang tidak terhitung jumlahnya. Sumber-sumber belajar berupa orang, bahan bacaan, lembaga atau institusi, maupun setting yang sengaja maupun yang semua tidak disengaja untuk dijadikan sumber belajar tetapi dapat berfungsi sebagai sumber belajar.

- b. Mengarahkan diri sendiri dalam belajar
Yang dimaksud dengan mengarahkan diri sendiri dalam belajar adalah memulai kegiatan belajar karena lingkungan yang mendorongnya melakukan sesuatu. Adapun orang yang mengarahkan diri sendiri di dalam belajar karena memang sistem dalam lingkungannya memberikan peluang, selain itu ada juga orang yang melaksanakan kegiatan pengarahannya dalam belajar itu karena faktor kebetulan ketika ia sudah mempunyai waktu luang untuk mempelajari sesuatu yang menjadi minatnya.
- c. Catatan harian
Catatan harian bertujuan untuk mencatat apa yang harus dilakukan, apa yang telah dicapai, serta apa yang harus dicapai, masalah-masalah yang harus diselesaikan, dengan catatan harian ini membantu ingatan seseorang.

Berdasarkan uraian di atas setiap siswa jika ingin membentuk jiwa kemandiriannya harus mengenali diri sendiri terlebih dahulu, karena setiap individu tentunya mempunyai motivasi yang berbeda antar individu yang satu dengan yang lain. Sehingga setiap individu lebih mengetahui bagaimana cara mereka untuk membentuk kemandiriannya dalam belajar.

Menurut Benson mendefinisikan kemandirian siswa sebagai kemampuan untuk mengawasi pembelajarannya sendiri.

Dengan demikian kemandirian siswa mencerminkan kesadaran siswa dalam memenuhi kebutuhan belajarnya sendiri untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Durkheim berpendapat bahwa kemandirian tumbuh dan berkembang karena dua faktor, yaitu:

1. disiplin yaitu adanya aturan bertindak dan otoritas;
2. komitmen terhadap kelompok.

Pendapat tersebut menyatakan bahwa kemandirian itu berkembang melalui proses keragaman manusia dalam kesamaan dan kebersamaan, bukan dalam kevakuman.

Keadaan mandiri akan muncul bila seseorang belajar, dan sebaliknya kemandirian tidak akan muncul dengan sendirinya bila seseorang tidak mau belajar. Terlebih lagi kemandirian dalam belajar tidak akan muncul apabila siswa tidak dibekali dengan ilmu yang cukup.

(<http://www.smadwiwarna.net/website/data/artikel/kemandirian-.htm>).

Menurut Mujiman (2008) mendefinisikan:

“Belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang dimiliki.”

Sehingga seorang anak dikatakan mandiri apabila anak itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Dapat menemukan identitas dirinya,
2. Memiliki inisiatif dalam setiap langkahnya,
3. Membuat pertimbangan-pertimbangan dalam tindakannya,
4. Bertanggung jawab atas tindakannya
5. Dapat mencukupi kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

(<http://banjarnegarambs.word-press.com/2008/09/10/kemandirian-belajar-siswa>).

Dapat disimpulkan bahwa siswa seharusnya aktif dalam proses pembelajaran, sehingga, dalam pembelajaran guru hanya berfungsi sebagai fasilitator, yaitu guru hanya sebagai pembimbing, misalnya membantu siswa untuk memecahkan sesuatu masalah bila siswa tersebut menemui kesulitan dalam belajar.

Sesuai dengan pendapat Benson (<http://colaborative-learning.wordpress.com/2008/09/10/babii>), bahwa kemandirian siswa dapat ditingkatkan dalam beberapa prinsip yang mencakup beberapa hal berikut ini.

1. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran
2. Memberikan pilihan sumber pembelajaran
3. Memberikan kesempatan untuk memilih dan memutuskan
4. Memberikan semangat kepada siswa
5. Mendorong siswa melakukan refleksi.

Burt Sisco ada 6 langkah kegiatan untuk membantu individu menjadi lebih mandiri dalam belajar, yaitu:

1. *pre-planning* (aktivitas sebelum proses pembelajaran);
2. menciptakan lingkungan belajar yang positif;
3. mengembangkan rencana pembelajaran;
4. mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang sesuai;
5. melaksanakan kegiatan pembelajaran dan monitoring;
6. mengevaluasi hasil pembelajaran individu.

(<http://banjarnegarambs.word-press.com/2008/09/10/kemandirian-belajar-siswa>).

Jadi kemandirian belajar (*self-direction in learning*) dapat diartikan sebagai sifat dan sikap serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu kompetensi tertentu sehingga dapat digunakannya untuk memecahkan masalah yang dijumpainya di dunia nyata.

Belajar mandiri memposisikan pelajar sebagai subjek, pemegang kendali, pengambil keputusan atau pengambil inisiatif atas belajarnya sendiri kemampuan dalam mengendalikan atau mengarahkan pembelajaran sendiri seseorang pada dasarnya merupakan suatu kontinum.

Grow (dalam Ismi, 2010:7-8) mengklasifikasikan kontinum tersebut ke dalam empat tahap, yaitu:

1. pelajar yang tergantung (dependent learner);
2. pelajar yang tertarik (interested learner);
3. pelajar yang terlibat (involved learner);
4. pelajar mandiri (self-directed learner).

Pelajar yang mempunyai karakteristik tahap (dependent learner) dan 2 (interested learner) akan sangat sulit mengikuti pendidikan dengan sistem belajar mandiri.

Pelajar dengan karakteristik tahap 3 (involved learner) telah mempunyai keterampilan dan pengetahuan serta memandang dirinya sebagai partisipan dalam belajarnya sendiri. Dalam hal ini, tutor berperan sebagai fasilitator yang berkonsentrasi pada upaya memfasilitasi, mengomunikasikan dan mendukung pelajar tersebut dalam menggunakan keterampilan yang telah mereka miliki.

Pelajar dengan karakteristik tahap 4 (self-directed learners) sudah mampu menyusun tujuan dan standar belajarnya sendiri, baik dengan atau tanpa bantuan ahli. Ia telah mampu memanfaatkan ahli, lembaga dan sumber-sumber lain untuk mencapai tujuan belajarnya. Pelajar mandiri bukan berarti penyendiri, tapi ia telah mampu berkolaborasi dengan orang lain baik dalam klub atau kelompok belajar informal. Dalam hal ini, tutor berperan sebagai konsultan untuk terus memberikan delegasi memberdayakan kemampuan belajarnya.

Dengan demikian, kecakapan dan kesiapan dalam belajar secara mandiri adalah syarat utama dalam pendidikan dengan sistem belajar mandiri. Berdasarkan tahapan belajar mandiri model Grow, pelajar yang masih memungkinkan untuk

dapat mengikuti sistem belajar mandiri adalah pelajar pada tahap 3 (involved learners) dan 4 (self-directed learners).

2. Kreativitas Belajar

Fokus penelitian ke dua yang diteliti adalah krestivitas belajar. Kreativitas merupakan kekuatan atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu, yang terwujud melalui pola fikir yang spontan dan imajinatif. Dalam proses belajar kreativitas terus dikembangkan agar dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran tersebut.

Pengertian Kreativitas

Kreativitas bukan saja mengaju pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif yang lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen daripada konvergen. Kreativitas (berfikir kreatif) atau berfikir divergen adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan jawaban terhadap suatu masalah, lebih ditekankan kepada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. (Guilford dalam utami munandar,1995:65). Selanjutnya (utami munandar, 1992:47) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Kreativitas bukan saja terbatas pada penerimaan atau penciptaan yang benar-benar baru dialami. Sesuatu yang baru bukan berarti harus sama sekali baru tetapi dapat merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, tetapi dapat

juga baru bagi individu itu sendiri walaupun orang lain telah menciptakannya.

(Barron dalam Utami Munandar,1992:47)

Berdasarkan uraian di atas kreativitas merupakan kekuatan atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu, yang terwujud melalui pola fikir secara spontan dan imajinatif. Dengan demikian siswa yang kreatif sudah tentu akan lebih produktif dalam segala gerak usaha yang dilakukannya.

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi; dengan perkataan lain, produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas, tipe-tipe produk kreasi yang memenuhi standar kreativitas.

Slameto (2003:145-146) berasumsi bahwa.

“Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Ini sesuai dengan perumusan kreativitas secara tradisional. Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku; suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kesusasteraan, dan lain-lain. Bagi siswa, penggunaan produk-produk kreasi untuk menilai kreativitas siswa itu sukar dilaksanakan. Bagi mereka penilaian kreativitas itu didasarkan pada keaslian tingkah laku yang mereka laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Di samping itu dapat juga didasarkan pada kepekaan mereka terhadap pengertian-pengertian tertentu serta penggunaan dalam hidupnya.”

Menurut Moreno dalam slameto:

“yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui oleh orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada

umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.”

Getzels & Jackson dalam Slameto (2003) :

“Pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Ada pendapat yang mengatakan bahwa siswa yang tingkat kecerdasannya (IQ) tinggi berbeda-beda kreativitasnya dengan siswa yang kreativitasnya tinggi berbeda-beda kecerdasannya. Dengan perkataan lain, siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya.

Keterangan yang terakhir ini sesuai dengan pendapat Moreno dalam slameto yang menyatakan bahwa tidak benar kalau kita beranggapan bahwa hanyalah siswa-siswa (atau orang-orang) yang sangat cerdas saja yang dapat menjadi kreatif.

Dalam kenyataan, akan menjadi sukarlah untuk hidup secara normal tanpa adanya kreativitas, karena kreativitas itu perlu untuk menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia.

Menurut Primadi (2004:43) mendefinisikan:

”Kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuannya yang lain, hingga sebagai keseluruhan dapat mengintegrasikan stimuli-luar (yang melandanya dari luar sekarang) dengan stimuli-dalam (yang telah dimiliki sebelumnya-memori) hingga tercipta suatu kebulatan baru.

Menurut Taylor dan Holland (dalam Slameto, 2003) menerangkan bahwa:

“kecerdasan hanya memegang peranan yang kecil saja di dalam tingkah laku kreatif, dan dengan demikian tidak memadai untuk dipakai sebagai ukuran kreativitas. Dalam hubungan ini Klausmeier & Ripple dalam slameto (2003) menjelaskan bahwa janganlah kita lalu berkesimpulan dan beranggapan bahwa siswa yang kecerdasannya (IQ-nya) rendah atau normal akan dapat menjadi sama kreatifnya dengan siswa yang kecerdasannya tinggi. Di kalangan siswa yang tingkat kecerdasannya sama, terdapat perbedaan kreativitas.”

Menurut Nunnally dalam Slameto (2003) berasumsi:

“Pada umumnya orang-orang yang kreatif berada pada 10 atau 15 persen tingkat atas dari tes kecerdasan. Selanjutnya dikatakannya, bahwa kita jarang menemukan orang yang hasilnya dalam tes kecerdasan normal (termasuk golongan rata-rata) atau dibawah normal mempunyai produk-produk kreasi yang menunjukkan potensi kreativitas.”

Dari penjelasan di atas bahwa siswa yang kreatif selalu mempunyai keingintahuan yang besar, mencoba hal-hal yang baru, tidak tergantung pada orang lain, menerapkan dan menemukan hal-hal yang tidak biasa dilakukan oleh orang lain dan selalu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Siswa kreatif biasanya tidak akan merasa puas jika tujuannya telah tercapai tetapi siswa tersebut akan terus menerus dan mencoba, mencari dan menciptakan sesuatu yang baru.

Al-Mausu'ah al-Falsafiyah al-arabiyyah (Ensiklopedi filsafat arab dalam Yusuf Abu al-Hijaj, 2010) mendefinisikan:

“Kreativitas sebagai membuat sesuatu yang baru atau menyusun unsur-unsur baru dalam bentuk yang baru di dalam salah satu bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan lain sebagainya.”

Ensiklopedi inggris modern dalam (Yusuf Abu al-Hijaj, 2010) mendefinisikan:

“Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti solusi untuk suatu masalah atau penampilan baru, nilai seni, atau metode baru. Berbagai referensi manunjukkan bahwa kreativitas adalah konsep yang terdiri atas konsep-konsep ilmu psikologi kognitif.”

Menurut Yusuf Abu al-Hijaj (2010) definisi-definisi kreativitas dapat

dikategorikan ke dalam 4 orientasi pokok, yaitu sebagai berikut.

1. definisi didasarkan pada mahasiswa kreatif dengan berbagai karakter pribadinya sebagai titik tolak. Pendapat ini didukung oleh para ilmuwan kejiwaan personal

2. definisi yang didasarkan pada proses kreativitas, termasuk fase. Hal ini berkaitan dengan solusi berbagai permasalahan, pola pemikiran, dan pengumpulan data sebagai titik tolaknya. Pendapat ini diusung oleh para ahli psikologi.

3. definisi yang didasarkan pada hasil kreativitas sebagai titik tolak originalitas dan kesesuaian. Aspek-aspek tersebut aspek yang paling umum, karena mencerminkan aspek materi yang nyata pada proses kreativitas. Inilah inti konsep kreativitas klasik.

Simson dalam Yusuf Abu al-Hijaj mendefinisikan:

“Kreativitas sebagai inisiatif yang diperhatikan oleh seseorang dalam bentuk kemampuan seseorang untuk keluar dari sistem yang normal, yaitu melalui kontemplasi dengan mengikuti satu model pemikiran baru. Ia mengatakan bahwa kita harus memperhatikan otak yang selalu mencari, membentuk, menyusun dan lain sebagainya.”

Duilford dalam Yusuf Abu al-Hijaj (2003) mendefinisikan:

“Kreativitas sebagai kontemplasi dalam bingkai yang lebih terbuka, yang hasilnya memiliki keistimewaan yang tidak ada duanya. Yaitu, berupa berbagai macam jawaban yang tidak ditentukan oleh data-data yang diberikan.”

Berikut ini adalah definisi kreativitas dengan konsep klasik.

- a. kreativitas adalah salah satu konsep ilmu psikologi kognitif yang menggabungkan berbagai ciri kesiapan kognitif dan karakteristik yang bisa menyesuaikan perubahan lingkungan untuk menghasilkan produk yang istimewa dan bisa diterima oleh kelompok tertentu, pada masa tertentu, karena kemanfaatan produk tersebut atau untuk memenuhi kebutuhan hidup.
- b. kreativitas adalah gabungan antara kemampuan, kesiapan mental, dan karakteristik personal, yang jika terdapat pada lingkungan yang sesuai, bisa meningkatkan proses selanjutnya untuk menghasilkan hasil-hasil original dan baru, baik yang disebabkan oleh pengalaman-pengalaman masa lalu seseorang atau pengalaman lembaga, masyarakat atau dunia, jika produk-produk kreativitas berasal dari standar inivasi kreatif di salah satu bidang kehidupan manusia.

Dari pendapat kreativitas diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak lazim dan kemampuan untuk menemukan cara pemecahan unik dalam menghadapi masalah.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau berkreasi

Ciri-ciri Individu Kreatif

Sund (Slameto, 2003:147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
2. Berikap 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. Berfikir 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.

Setiap individu yang satu dengan yang lain memiliki kreativitas yang berbeda-beda, setiap siswa yang kreatif dalam belajar memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan siswa yang kurang kreatif dalam belajar.

Menurut S.C. Utami Munandar (1999:34) untuk mengenali siswa yang kreatif dapat dilihat ciri-ciri diantaranya adalah sebagai berikut:

“dorongan ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya serta tak mudah terpengaruh oleh orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian (orisinalitas)

tinggi tampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya. Dalam memecahkan masalah menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan anak-anak lain, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jika pendidik menghargai ciri-ciri kreatif pada pribadi anak serta memberi kesempatan dan pendorong untuk bersibuk diri secara kreatif (proses), maka kreativitas yang konstruktif akan muncul.

Menurut Seto Mulyadi (1996:23) ciri afektif dari kreativitas yaitu rasa ingin tahu yang besar, keberanian untuk bertanya dan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan yang berkualitas.

Pedoman Pengajaran untuk Mengembangkan Kreativitas

Mengingat hierarki hasil belajar di bidang kognitif kreativitas itu berada pada tingkat akhir, maka untuk mencapainya harus dimulai dari pengajaran pada tingkat-tingkat sebelumnya, dengan perkataan lain pengajaran harus menyeluruh untuk semua tingkat.

- Mengajarkan Informasi/Pengetahuan

1. Rumuskanlah tujuan dalam bentuk informasi fakta yang seharusnya diketahui oleh siswa sesudah pengajaran selesai. Dalam hal ini penting untuk diputuskan apakah tujuan pokok itu memperoleh informasi fakta atau apakah informasi fakta itu akan diperoleh pertama-tama dalam hubungan dengan memperoleh hasil-hasil belajar lain. Dalam bidang kecakapan kognitif, psikomotor dan afektif harus diputuskan apakah dalam periode pengajaran itu direncanakan supaya semua siswa mencapai hasil belajar yang sama tingkatnya ataukah mereka didorong untuk memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda. Tiap-tiap pendekatan cocok untuk pelajaran-pelajaran dan unit-unit tertentu.

2. Nilailah kesiapan siswa untuk mempelajari informasi fakta. Dari hasil-hasil pretes akan diketahui tingkat pengetahuan siswa sekarang. Hal ini akan merupakan petunjuk tentang kesiapannya untuk mengikuti program sekarang.
3. Tentukanlah mata pelajaran tertentu yang harus dipelajari siswa serta bahan-bahan pengajaran yang berhubungan. Dalam beberapa situasi guru akan mengambil inisiatif untuk menentukan bahan pengajaran. Dalam situais-situasi lain siswa akan mengambil tanggung jawab banyak dalam hal itu.
4. Aturlah (organisasikanlah) kegiatan guru dan siswa untuk meningkatkan belajar. Hal ini akan diuraikan lebih lanjut dalam pedoman instruksional berikut nanti.
5. Aturlah penggunaan waktu, ruang dan kelengkapan. Hal ini khususnya penting bila ruang dan perlengkapan seperti *labolatorium* bahasa asing dan pusat sumber pengajaran (*Instructional Resources Centers*), digunakan oleh banyak siswa untuk memperoleh informasi selama dan di luar jam pelajaran biasa.
6. Nilailah *achievement* siswa sepanjang jam pengajaran dan sesudah selesai pengajaran. Banyaknya informasi fakta yang dipelajari sejak permulaan sampai akhir pengajaran dapat diketahui dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.
7. Berilah *feed back* kepada siswa-siswa supaya mereka dapat mengetahui kemajuan mereka dan dapat mengatasi kesukaran-kesukaran yang dialaminya. Pada umumnya siswa-siswa harus ambil bagian secara langsung dalam hal ini.

Pedoman-pedoman instruksionalnya adalah sebagai berikut.

- (a) Tolonglah siswa untuk mengenal unit-unit belajar yang tepat. Prinsip: mengenal unit belajar yang tepat memudahkan dalam hal memperoleh pengetahuan verbal. Andaikan ada seorang siswa ingin mempelajari daftar 25 item yang tidak berhubungan, bagaimanakah ia melakukannya? Menurut para ahli (Miller, Golanter dan Pribram), orang-orang pada umumnya akan dapat mengingat (*recall*) \pm 4 atau 5 buah perkataan, unsur-unsur, item-item atau pemikiran-pemikiran yang tidak berhubungan sesudah sekali mempelajarinya (*one encounter*). Atas dasar ini bagaimana kah siswa tersebut akan mempelajari 25 item itu?

- (b) Tolonglah siswa untuk mengenal hubungan-hubungan yang bermakna. Prinsip: mengenal hubungan-hubungan antara informasi baru dengan apa yang telah diketahui dan antara komponen-komponen dengan keseluruhan, memudahkan hal ini dalam mempelajari informasi baru.
- (c) Susunlah bahan pelajaran menurut urutan yang tepat. Prinsip: mengenal dan mengatur komponen-komponen dalam urutan yang tepat penting sekali dalam penguasaan bahan yang kompleks. Tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun urutan bahan, yaitu:
- (1) keteraturan struktur bahan,
 - (2) kesiapan siswa untuk menerima bahan,
 - (3) tingkat kesamaan dan ketidaksamaan antara bahan lama dengan bahan baru.
- (d) Aturlah dan berilah kesempatan kepada siswa-siswa untuk mempraktekkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Prinsip: menilai diri sendiri apakah penguasaan pengetahuannya sudah memadai ataukah belum adalah penting untuk mencapai keberdirisendirian dalam belajar. Guru mempunyai peranan yang penting dalam menolong siswa-siswa mengembangkan cara-cara menilai diri sendiri supaya siswa-siswa itu dapat berdiri sendiri dalam belajar.

- Mengajarkan konsep

Prinsip-prinsip untuk mempelajari konsep, seperti halnya mempelajari informasi fakta, dinyatakan sebagai kondisi-kondisi atau pengerjaan (*operations*) yang dapat dilaksanakan oleh seseorang siswa untuk memudahkannya dalam mempelajari konsep-konsep. Pararel dengan itu dikemukakan petunjuk-petunjuk untuk membantu guru mengorganisasikan kegiatan belajar-mengajar.

Sebagaimana telah disebutkan di muka, penguasaan informasi adalah penting untuk mempelajari konsep dan informasi tentang konsep dan penerapannya dapat diperoleh melalui membaca dan mempelajari bahan-bahan tertulis. Para mahasiswa memperluas penguasaan konsep-konsep dengan jalan membaca. Mereka dapat melakukan hal itu dengan mudah, karena dapat menerapkan banyak pengalaman tentang contoh-contoh konsep yang telah mereka kuasai pada bacaannya dan studinya sekarang. Tetapi siswa-siswa di jenjang sekolah sebelum perguruan tinggi, apabila mempelajari bahan pelajaran baru atau unit baru, umumnya belum

mempunyai cukup pengalaman yang diperlukan; mereka juga belum mempunyai perbendaharaan terminologi dan konsep dasar yang cukup diperlukan untuk memperoleh konsep-konsep baru hanya dengan membaca dan mempelajari bahan-bahan tertulis. Lagi pula beberapa di antara mereka belum mempunyai keterampilan dasar untuk membaca dengan baik. Berhubungan dengan itu maka petunjuk-petunjuk dan prinsip-prinsip yang dikemukakan di bawah ini relevan bagi para siswa yang mulai mempelajari konsep dasar dalam suatu mata pelajaran.

Petunjuk-petunjuk dan prinsip-prinsip itu adalah sebagai berikut:

(1) Berilah tekanan pada sifat-sifat konsep.

Prinsip: memperhatikan persamaan dan perbedaan antara benda-benda, sifat-sifat dan peristiwa-pristiwa adalah penting untuk mengadakan klasifikasi.

(2) Kembangkanlah terminologi yang tepat untuk konsep-konsep, sifat-sifat dan contoh-contoh.

Prinsip: memperoleh nama-nama konsep, sifat-sifat dan contoh-contoh akan memudahkan dalam mulai mempelajari konsep-konsep.

(3) Tunjukkanlah hakikat konsep dengan menggunakan macam-macam cara untuk menerangkan konsep tersebut.

Prinsip: mengenal dasar-dasar pengertian dan struktur konsep yang harus dipelajari memudahkan mempelajari konsep tersebut.

(4) Susunlah dengan sebaik-baiknya urutan contoh-contoh konsep.

Prinsip: pengenalan sifat-sifat dan aturan-aturan yang membatasi konsep dimudahkan oleh adanya contoh-contoh konsep yang positif dan yang negatif.

(5) Berilah dorongan dan bimbinglah siswa-siswa untuk melakukan penemuan sendiri.

Prinsip: menyimpulkan sendiri suatu konsep secara induktif atau deduktif memerlukan pembatasan sifat-sifat dan aturan-aturan, ingatan akan informasi, dan penilaian informasi.

(6) Berilah kesempatan kepada para siswa untuk menerapkan konsep-konsep.

Prinsip: mengenal contoh-contoh lain dari konsep; mengenal konsep-konsep lain dalam hierarki subordinat, koordinat, superordinat; dan menggunakan konsep-konsep itu untuk membentuk prinsip-prinsip dan memecahkan masalah-masalah akan memperluas konsep seseorang.

(7) Berilah dorongan kepada para siswa untuk menilai sendiri konsep yang telah diperolehnya.

Prinsip: penilaian sendiri itu penting untuk keberdirisendirian dalam mempelajari konsep.

- Mengajarkan kreativitas

Di atas dikemukakan hubungan antara kecerdasan dan kreativitas. Di samping apa yang telah dikemukakan itu masih ada sifat-sifat kepribadian yang lain yang berhubungan dengan kreativitas yang akan , terutama dalam hubungannya dengan usaha-usaha pembentukan kreativitas.

Menurut Klausmeir dalam slameto, langkah-langkah yang diperlukan dalam pembentukan keterampilan memecahkan masalah berlaku pula untuk pembentukan kreativitas. Sekolah dapat menolong masalah sekaligus mengembangkan kreativitas melalui langkah-langkah 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 itu pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan pemecahan (hipotesis);
- (5) Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis itu untuk memperoleh pemecahan masalah;
- (6) Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penelitian sendiri secara bebas.

(Slameto, 2003:148-153)

Hasil-hasil penelitian tentang kreativitas dapat dikemukakan asas-asas dalam pengembangan kreativitas (Klausmeier & Ripple dalam Slameto, 1971) sebagai berikut:

- (1) Berekspresi, misalnya dengan alat bahasa, dengan alat bahasa, dengan alat angka-angka, dengan anggota-anggota badan, dan lain-lain, merupakan hal yang penting untuk menghasilkan sesuatu atau gagasan-gagasan baru, dengan perkataan lain: penting untuk perkembangan kreativitas. Supaya hal ini dapat terlaksana, siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukannya. Kurikulum sekolah biasanya tidak sesuai untuk maksud-maksud seperti itu, karena biasanya kurikulum itu pertama-tama berisi tugas-tugas dan kegiatan-kegiatan itu, siswa belajar dan mereproduksi apa yang telah diketahui oleh manusia. Hal ini menyebabkan siswa menggunakan lebih banyak waktunya untuk mempelajari bahan-bahan yang bagi dirinya mungkin bukan bahan baru. Keadaan seperti itu, tentu saja tidak mendorong ekspresi yang asli, ekspresi yang kreatif.
- (2) Keberhasilan yang dialami dalam usaha-usaha kreatif mendorong ekspresi kreatif yang tinggi tingkatnya. Sebagai contoh dari sejarah olahraga diketahui bahwa prestasi dalam cabang-cabang tertentu selama berpuluh-puluh tahun relatif tetap. Hal ini disebabkan oleh karena pelatih berpendapat bahwa hanya ada satu cara yang cocok dan tepat misalnya untuk "*shooting*" dalam bola basket, untuk lari 1.500 meter. Segera setelah ada penemuan cara-cara baru yang lebih tepat ternyata prestasi dalam cabang-cabang itu mengalami kemajuan yang nyata.

Untuk mendorong penemuan-penemuan atau tingkah laku kreatif seperti itu Torrance dalam Slameto (1965) mengemukakan saran-saran tentang apa yang dapat dilakukan oleh guru terhadap siswa-siswanya sebagai berikut:

- (a) Hargailah pertanyaan-pertanyaan, termasuk yang kelihatannya aneh dan luar biasa;
 - (b) Hargailah gagasan-gagasan yang imajinatif dan kreatif;
 - (c) Tunjukkan kepada siswa, bahwa gagasan-gagasan mereka itu bernilai;
 - (d) Kadang-kadang berikanlah kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan dinilai;
 - (e) Masukkanlah faktor hubungan sebab-akibat di dalam penilaian.
- (3) Di samping menerima dan menyesuaikan diri dengan standar yang ada, berfikir dan bertindak laku secara bebas dan meluas merupakan hal yang penting untuk perkembangan kreativitas. Sifat-sifat kepribadian

yang perlu dikembangkan dalam hubungan ini antara lain sifat sensitif atau peka terhadap persoalan-persoalan, percaya pada diri sendiri, berdiri sendiri dan fleksibel.

(4) Cara-cara mengembangkan kreativitas

Davis dalam Slameto (1973) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas:

- a. Sikap individu;
- b. Kemampuan dasar yang diperlukan;
- c. Teknik-teknik yang digunakan.

Ketiga faktor itu akan diuraikan berikut ini:

(a) Sikap individu

Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan:

- (1) Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan siswa bahwa ia mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman dalam diri siswa. Guru harus dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa sedini mungkin pada awal tahun ajaran, agar pengembangan gagasan-gagasan, produk-produk serta pemecahan baru dapat terwujud.
- (2) Rasa keinginan tahu siswa perlu dibangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.

(b) Kemampuan dasar yang diperlukan:

Mencakup berbagai kemampuan berfikir *konvergen* dan *divergen* yang diperlukan. Osborn dalam Slameto (1963) memperkenalkan 10 tahun pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa:

- a. Memikirkan keseluruhan tahap dari masalah;
- b. Memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan;
- c. Memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu;

- d. Memilih sumber-sumber data yang paling memungkinkan;
- e. Memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut;
- f. Memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan;
- g. Memikirkan segala kemungkinan cara pengujian;
- h. Memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji.
- i. Membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi;
- j. Mengambil keputusan.
- k. Tahap-tahap 1,3,5,7, dan 9 membutuhkan pemikiran *divergen*;
- l. Tahap-tahap 2,4,6,8, dan 10 membutuhkan pemikiran *konvergen*.

(c) Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas:

(1) Melakukan pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan): pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Pendekatan ini banyak memberikan keuntungan antara lain meningkatkan fungsi inteligensi, membantu siswa belajar melakukan penelitian, meningkatkan daya ingat, menghindari proses belajar secara menghafal, mengembangkan kreativitas, meningkatkan aspirasi, membuat proses pengajaran menjadi “student centered” sehingga dapat membantu lebih baik ke arah pembentukan konsep diri, memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk menampung serta memahami informasi.

a. Ciri-ciri proses belajar melalui pemberitahuan:

- 1. Bertanya, tidak semata-mata mendengarkan dan menghafal;
- 2. Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengarkan;
- 3. Mencari pemecahan, tidak semata-mata mendapatkan;
- 4. Menemukan masalah, tidak semata-mata mempelajari fakta;
- 5. Menganalisis, tidak semata-mata mengamati;
- 6. Membuat sintesis, tidak semata-mata membuktikan;
- 7. Berfikir, tidak semata-mata membayangkan;
- 8. Menghasilkan atau memproduksi, tidak semata-mata menggunakan;
- 9. Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan;

10. Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali;
 11. Menerapkan, tidak semata-mata mengingat;
 12. Mengujikan, tidak semata-mata membenarkan;
 13. Memberikan kritik yang bersifat konstruktif, tidak semata-mata menerima;
 14. Merancang, tidak semata-mata melaksanakan;
 15. Melakukan penelitian serta menghubungkan, tidak semata-mata mengulangi.
- b. Beberapa kondisi yang diperlukan untuk proses belajar melalui penceritaan:
1. Kondisi yang fleksibel, bebas untuk berinteraksi;
 2. Kondisi lingkungan yang responsif;
 3. Kondisi yang memudahkan untuk memusatkan perhatian;
- c. Peranan guru dalam proses belajar-mengajar melalui penceritaan:
1. Memberikan stimulasi serta menantang siswa berfikir;
 2. Memberikan keluwesan untuk berpendapat, berinisiatif, dan bertindak;
 3. Melakukan dukungan untuk melakukan penceritaan;
 4. Melihat kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi siswa, dan membantu mengatasinya;
 5. Mengenal dan menggunakan waktu pengajaran dengan sebaik-baiknya.
- d. Hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam proses belajar melalui penceritaan:
1. Otonomi siswa;
 2. Kebebasan dan dukungan kepada siswa;
 3. Sikap keterbukaan;
 4. Percaya pada kemampuan diri dan kesadaran akan harga diri;
 5. Pengalaman penceritaan terlibat dalam pemecahan berbagai masalah.

Karenanya, untuk keberhasilan pelaksanaan pendekatan ini, pengamatan yang terlalu kaku dan otoriter perlu dihindari. Kreativitas dapat berkembang di dalam suasana non-otoriter, agar siswa dapat berfikir secara bebas bekerja dengan baik karena ia merasa aman dan mengetahui tujuannya, mewujudkan potensi kreativitasnya karena ia

diperkenankan untuk melakukannya. Melalui sikap-sikap yang terbuka, tidak mengancam, dan menerima, guru membantu siswa menemukan identitas diri dengan membangun konsep diri yang positif.

(2) Menggunakan teknik-teknik sumbang saran (*brain storming*):

Di dalam pendekatan ini, suatu masalah dikemukakan dan siswa diminta untuk mengemukakan gagasan-gagasannya. Apabila keseluruhan gagasan telah dikemukakan, siswa diminta meninjau kembali gagasan-gagasan tersebut, dan menentukan gagasan mana yang akan digunakan dalam pemecahan masalah tersebut.

(3) Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif.

Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri siswa secara positif yang meningkatkan keyakinan diri siswa. Torrance memperkenalkan lima prinsip bagaimana guru harus memberikan penghargaan bagi tingkah laku kreatif siswa:

- a. Menaruh respek terhadap pertanyaan-pertanyaan yang jarang terjadi;
- b. Menaruh respek terhadap gagasan yang kreatif, imajinatif;
- c. Menunjukkan pada siswa bahwa gagasan mereka memiliki nilai;
- d. Membiarkan siswa sekali-kali melakukan sesuatu sebagai latihan tanpa ancaman akan dinilai;
- e. Menghubungkan penilaian dengan penyebab dan konsekuensi.

(4) Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

Sasaran pendidikan dan kurikulum perlu dianalisis untuk mengetahui fungsi-fungsi mental apa yang dituju dalam pendidikan.

Hendaknya suatu program yang menetap bagi pengembangan kemampuan kreatif ditingkatkan.

Perangsangan serta sensitivitas siswa terhadap obyek-obyek dan gagasan secara sistematis disusun.

Penyajian bahan-bahan pelajaran dengan cara-cara baru, penggunaan alat-alat audio-visual bila mungkin dilakukan.

Melalui penyajian gambar yang diproyeksikan misalnya, seorang guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu masalah. Pendekatan ini memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir

kritikal dan kreatif, dan motivasi serta minat siswa di dalam diskusi-diskusi kelompok.

Menurut Iskandar (2010:4-5) dalam mengembangkan kreativitas, ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. Kreativitas bukan merupakan sifat atau bakat bawaan melainkan dapat dipelajari dan diolah setiap orang.
2. Kreativitas merupakan hasil kemampuan nalar yang mendorong seseorang untuk berupaya dan mencari sesuatu yang baru.
3. Kegagalan merupakan jalan keberhasilan, sehingga dalam mewujudkan kreativitasnya, seseorang tidak boleh takut terhadap kesalahan maupun kegagalan.
4. Kehidupan menyimpan berbagai misteri yang pelik dan tersembunyi, sehingga orang harus memperdayakan pemecahan problematika hidup dari berbagai sudut pandang dan terbuka terhadap gagasan/ide, pendapat dan hal lain yang muncul berkaitan dengan pemecahan problematika tersebut. Ketertutupan diri dari berbagai pendapat, gagasan/ide atau hal lainnya hanya akan mematikan atau meniadakan pengembangan kemampuan untuk berkreasi.
5. Karya yang kreatif menuntut sikap penerimaan terhadap subjektivitas, toleransi terhadap perbedaan, pemanfaatan pendapat orang lain dan penghormatan terhadap pengalaman serta pendapat orang lain.
6. Pemikiran kreatif merupakan pencerahan harapan untuk meraih hasil dan tujuan yang lebih baik, sehingga keberhasilan sekolah amat ditentukan oleh kreativitas orang-orang yang ada didalamnya.
7. Pengembangan kreativitas membutuhkan kemampuan untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada; baik dari dalam maupun di luar diri seorang kreator.
8. Dalam diri setiap orang telah tercipta kekuatan yang akan mendorong pengembangan kreativitasnya, tetapi sering tidak digunakan sebagaimana mestinya dan terperosok ke dalam pencarian identitas, konsisten dengan rutinitas dan terkungkung dalam batasan-batasan sempit.

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang itu tumbuh karena ada kemauan atau usaha untuk mempelajari hal-hal yang baru atau yang telah ada. Sehingga setiap orang jika mau berusaha atau mau mencoba hal-hal yang baru dalam hal positif maka akan menjadi orang yang kreatif

Bentuk Kreativitas

Menurut Syaifuddin Latif (2005) berpendapat ada 3 bentuk kreativitas yaitu sebagai berikut.

1. **Kreativitas bermain**
Bila anak sudah menyenangi permainan dan selalu aktif dalam bermain, anak akan mempunyai inisiatif dan motivasi untuk berkarya dalam permainannya. Sikap anak dalam bermain itu sudah timbul inisiatif dan perasaan ingin tahu, baik terhadap kejadian benda itu maupun keinginan untuk berkarya dalam aktivitasnya.
2. **Kreativitas berbicara**
Berbicara merupakan faktor yang berhubungan dengan perkembangan kecerdasan. Anak yang memiliki kecerdasan normal, umumnya mempunyai kemampuan bicara yang baik pula. Dalam mengembangkan kreativitas berbicara, kita perlu menciptakan situasi yang penuh kasih sayang. Kita hendaknya selalu mendengarkan bila anak berbicara. Sikap yang demikian akan menjadikan anak merasa diperhatikan dan dia akan senang dan berani mengungkapkan apa saja maksudnya, maka secara bertahap demi setahap kreativitas berbicara berkembang.
3. **Kreativitas berfikir**
Salah satu ciri khas anak yang sedang berfikir kreatif, ialah keinginannya untuk mencoba mengerjakan tugas-tugas yang sukar untuk taraf umurnya. Bila dia gagal dalam percobaannya, maka dia tidak putus asa, tetapi justru dijadikan tantangan. Anak-anak yang demikian umumnya lebih bisa mengkonsentrasikan pikirannya terhadap apa yang sedang dikerjakannya. Dalam mengembangkan kreativitas berfikir, kita sebagai orang tua perlu merangsang anak untuk sensitif dalam melihat, mendengar, meraba untuk meneliti dan mencoba apa saja yang diinginkannya. Begitu pula kita perlu menciptakan situasi dan lingkungan yang aman secara psikologis, agar anak leluasa dalam berfikir. Penulis berpendapat bahwa bila anak sudah aktif dalam permainan, berbicara dan berfikir, maka secara tidak langsung struktur otak pada anak akan berkembang taraf kecerdasannya dan anak akan baik.

Kesimpulan pendapat di atas adalah kreativitas seseorang itu tidak luput dari aktivitasnya dalam bermain karena bermain mendorong seseorang untuk belajar kreatif dalam segala hal yang ia dapat. Sehingga akan tumbuh dan berkembang melalui cara ia berbicara dan berfikir.

Kreativitas mencakup poin penting, yaitu:

1. Menyampaikan pemikiran baru yang belum pernah ada sebelumnya.
2. Menciptakan fungsi baru bagi sesuatu yang sudah ada.

Jadi kreativitas harus merupakan sebuah ide baru yang dianggap sebagai sesuatu yang tidak dikenal atau tidak berulang. Dengan kata lain, anda berpandangan berbeda dengan pandangan orang lain dan memandang sesuatu yang dikenal dengan cara yang tidak difikirkan oleh orang lain.

Para ilmuwan dan filsuf dalam (Yusuf Abu al-Hijaj,2003) meyakini bahwa ada dua standar yang bisa dijadikan dasar untuk menilai suatu karya itu kreatif atau tidak, yaitu sebagai berikut :

1. Baru dan original
2. Bernilai atau sesuai.

Artinya, hasil dari pekerjaan itu berniali dan bermanfaat bagi orang yang berkreasi serta masyarakat, juga sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Berdasarkan dua standar tersebut , suatu pekerjaan bisa ditentukan sebagai kreativitas atau hanyalah inovasi.

Tingkatan-tingkatan kreativitas.

1. Ekspresif
Intinya adalah ekspresi bebas mengenai berbagai keterampilan serta originalitas, sedangkan jenis produk bukanlah hal yang penting. Hal yang dapat dilihat dan paling menonjol pada orang-orang di tingkatan ini adalah dua sifat, yaitu spontanitas dan kebebasan bereksprsi.
2. Produktif
Orang-orang mengalami peralihan dari tingkatan ekspresif menuju tingkatan produktif dalam kreativitas ketika keterampilannya berkembang sehingga mereka dapat menghasilkan karya-karya sempurna. Produk itu dikatakan kreatif, ketika seorang mencapai tingkat keberhasilan tertentu. Dengan demikian, produk tersebut tidak diilhami dari karya orang lain secara mutlak, tetapi merupakan karya tersendiri yang belum ada sebelumnya.

3. Inovatif
Tingkatan kreativitas ini tidak membutuhkan keterampilan atau kepandaian, tetapi menurut fleksibilitas dalam memahami hubungan-hubungan baru yang tidak dikenal antara beberapa bagian yang saling terhubung dan telah ada sebelumnya.
4. Kreatif
Level berikut ini membutuhkan kemampuan yang kuat untuk membuat konsepsi abstrak yang ada, ketika prinsip-prinsip dasar itu dipahami secara sempurna. Sehingga memudahkan orang-orang kreatif untuk memperbaiki dan mengembangkannya.
5. Iluminasi
Ini adalah gambaran pemahaman paling tinggi yang mengandung suatu konsepsi dari prinsip yang benar-benar baru dalam tingkatan yang paling banyak abstraknya.

(Calvin Taylor dalam Yusuf Abu al-Hijaj, 2003).

Fase-fase kreativitas

Fase-fase kreativitas menurut Katherine dalam Yusuf Abu al-Hijaj adalah sebagai berikut.

1. Fase persiapan
Pada fase ini, seorang yang kreatif berkesempatan untuk mendapatkan banyak data, keterampilan, dan pengalaman yang membuatnya menguasai objek kreativitas atau menentukan masalah.
2. Fase inkubasi
Ini adalah fase yang identik dengan usaha keras yang dikerahkan oleh seorang yang kreatif dalam memecahkan masalah atau menggapai objek yang sedang ia pikirkan.
Pada fase ini biasanya seseorang menghadapi banyak kesulitan dan hambatan yang menghadang kemaujuaan inovasinya dan menyebabkan kegagalan yang dapat menambah hati tidak tenang, delisah, tak berdaya.
3. Fase iluminasi
Fase ini digambarkan sebagai fase perbuatan detail dan akurat otak dalam proses penciptaan.
Fase ini mencakup penyiapan pelita kreativitas atau kesempatan untuk melahirkan ide baru untuk memecahkan masalah atau mengkristalisasikan ide umum untuk berkreasi. Oleh karena itu, fase ini berkaitan dengan inspirasi yang dibicarakan oleh banyak seniman dan ilmuwan.
4. Fase implementasi
Ini adalah fase final yang mencakup penerapan ide inovatif terhadap ilmu dan standarisasinya, membentuk dan menjelaskan ide umum dalam seni.

Fase-fase kreativitas menurut Wallace dalam Yusuf Abu al-Hijaj:

1. Fase persiapan
Ini merupakan fase utama. Seseorang baru dapat mencapai hasil kreativitas, jika ia telah melalui fase persiapan yang sulit. Fase persiapan identik dengan keberhasilan dua langkah penting, yaitu:
 - a. Menyusun simpulan-simpulan awal yang bersifat umum, berdasarkan data yang tersedia atau yang bisa diperoleh.
 - b. Menguji simpulan-simpulan umum tersebut dengan memperluas ranah kajian awal dan menyesuaikan antara desain yang akurat dan keobjektivannya dengan aspek ekonomis dan ilmiah. Nilai penting dari langkah ini adalah membawa pada perolehan data penting yang membantu dalam penyusunan hipotesis-hipotesis baru yang bertambah sulit, seiring dengan terkesampingkannya simpulan-simpulan dan bentuk kerja yang sudah diketahui menafsirkan masalah yang terjadi.

2. Fase inkubasi
Ini merupakan fase yang menyertai berbagai usaha walaupun gagal untuk mencapai sebuah solusi dari suatu permasalahan, setelah memprediksikan segala kemungkinan yang dapat terjadi.

3. Fase intensitas dan kerja keras
Ini merupakan fase terpenting untuk melakukan kreativitas yang bernilai tinggi dan berkualitas. Melalui upaya mempelajari lagi perjalanan para tokoh-tokoh kreatif yang menghasilkan karya yang dianggap sebagai hasil kreativitas yang luar biasa dalam bidang ilmu pengetahuan dan seni bagi seluruh umat manusia, terlihat jelas pentingnya intensitas dan kerja keras selama masa penyimpanan ide.

4. Fase iluminasi
Pada fase ini, pemikiran tentang solusi atau benih benih solusi masalah yang selama ini memeras otaknya mengalir secara tiba-tiba melalui dua fase, persiapan dan inkubasi, serta selama masa peralihan dari tingkat kesadaran penuh dengan berbagai pertimbangan masalah hingga tingkat tidak sadar atau pra-sadar.
Pada fase tersebut dilakukan pengolahan data dan informasi, setelah fase persiapan. Dapat dikatakan bahwa iluminasi pengalaman yang memberikan kita solusi terhadap teka-teki yang membingungkan, serta perasaan rela dan tenang setelah melalui penderitaan mental yang tak tentu waktu, karena penderitaan tidak mampu diprediksikan atau ditunda.

5. Fase aktualisasi dan pembuktian
Ini merupakan fase yang mengikuti fase iluminasi. Dari kehidupan orang-orang yang kreatif diperoleh informasi bahwa proses akumulasi kreativitas biasanya tidak akan berakhir hanya dengan terjadinya iluminasi dan keseimbangan ide atau mendapatkan solusi masalah. Hal itu disebabkan karena adanya kebutuhan untuk usaha dan perhatian untuk menghadapi

berbagai tantangan yang biasanya menghadang berbagai kreativitas, menghilangkan ide atau menyebabkan solusi kehilangan nilainya, selama tidak mencapai pemikiran yang kreatif atau suatu ide tidak mencapai puncaknya dengan penelitian, pengembangan, upaya untuk mengemukakan bukti-bukti bahwa hal tersebut telah ditentukan, originalitas dan proses yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Teori kreativitas

Teori-teori dalam bidang kreativitas:

1. Teori Korelatif

Pencetus teori ini adalah Maltzman dan Mednick dalam (Yusuf Abu al-Hijaj, 2003). Keduanya menegaskan bahwa kreativitas adalah sistematika unsur-unsur yang berkorelasi dalam formula-formula baru yang sesuai dengan tuntutan khusus atau merupakan buah manfaat tertentu, selama unsur-unsur baru masuk dalam susunan yang satu dengan yang lain, hingga mencapai tingkat solusi yang lebih kreatif. Standar evaluasi dalam formulasi tersebut adalah originalitas. Para pendukung teori ini menegaskan bahwa proses korelatif khususnya dalam korelasi-korelasi yang tidak serupa memainkan peran penting dalam proses kreativitas. Pada hakekatnya ditemukan bahwa teori ini tidak valid dan kesuksesan teori yang berdasarkan korelasi dalam menafsirkan kreativitas ini belum pernah terbukti.

2. Teori Gestalt dalam kreativitas

Pencetus teori ini adalah Wertheimer (Yusuf Abu al-Hijaj, 2003). Ia berpendapat bahwa pemikiran kreatif biasanya dimulai bersamaan dengan suatu masalah. Secara spesifik masalah tersebut adalah salah satu aspek yang tidak sempurna.

Dalam menentukan masalah dan solusinya, maka semuanya harus dipertimbangkan, sementara komponen-komponen yang ada harus diteliti dalam rangkaian keseluruhan.

Wertheimer membedakan antara solusi-solusi yang datang secara kebetulan atau berdasarkan pembelajaran dengan solusi-solusi yang menuntut intuisi dan pemahaman terhadap masalah serta solusi-solusi yang kreatif.

Ia menegaskan bahwa ide baru adalah pemikiran yang muncul secara tiba-tiba berdasarkan intuisi, tidak berdasarkan logika. Teori ini mengandung sejumlah kesulitan dan hambatan. Menurut teori ini, hal yang terpenting adalah bahwa intuisi tidak membentuk lebih dari satu bentuk proses kreativitas. Intuisi adalah indikasi yang mendahului solusi. Intuisi sangat penting dan identik dengan semi ambigu dan penuh teka-teki.

3. Teori behavioral

Dalam teori ini, Cropley dalam (Yusuf Abu al-Hijaj, 2003) mengatakan bahwa para pendukung teori ini berusaha mempelajari gejala kreativitas

sesuai dengan jalur-jalur utama orientasi mereka yang berasumsi bahwa aktivitas atau perilaku manusia pada intinya adalah masalah pembentukan hubungan antara indikasi-indikasi dan respon. Perlu diketahui bahwa hubungan tersebut dari sisi keotomatisannya masih tidak jelas dan tidak sesuai, bahkan hal ini dikatakan oleh para pencetusnya.

4. Teori analisis psikologis terhadap kreativitas

Freud menafsirkan kreativitas sesuai konsep sublimasi atau meninggikan diri. Artinya, dorongan seksual dapat di sublimasi ketika dipendam dan dilawan dengan sejumlah prinsip dan tekanan sosial. Stimulan ini pada akhirnya mengarahkan pada stimulasi yang diterima secara sosial lalu mengarah pada tujuan-tujuan dan tempat-tempat yang memiliki nilai sosial yang positif.

Kubie menafsirkan proses kreativitas sebagai buah aktivitas pra-kesadaran. Ketidaksadaran bisa saja mendorong dan menstimulasi kreativitas, sedangkan kesadaran berfungsi untuk memperbaiki, mengevaluasi, dan mengkritik. Kubie tidak menafikkan peran kesadaran di fase terakhir untuk berbagai hasil kreativitas, tetapi ia berpendapat bahwa bisikan pra-kesadaran yang memenuhi berbagai pengalaman hidup dan lebih fleksibel serta berurutan lebih cepat dari sebelumnya dalam proses kesadaran.

Kubie dalam (Yusuf Abu al-Hijaj,2003) menegaskan bahwa ketidaksadaran membuat pra-kesadaran menjadi lebih kuat dan kokoh daripada aktivitas yang dilakukan oleh kesadaran. Hal tersebut berkaitan kuat dengan konflik dan kontradiksi stimulan.

5. Teori Guildford

Teori ini biasa disebut dengan teori tanda atau fungsional, karena bergantung secara pokok pada akal. Dalam hal ini sama dengan titik tolak ilmuwan lain, yaitu Spearman dan Thurstone. Hanya saja Guildford (Yusuf Abu al-Hijaj,2003) memasukkan karakteristik-karakteristik non-tendensius, seperti karakter dan stimulan yang berkaitan dengan kreativitas, tetapi Guildford tidak memerhatikan dengan seksama. Guildford membedakan karakteristik yang berkaitan dengan kreativitas berdasarkan analisis fungsional, yaitu kecakapan, originalitas, kepekaan terhadap masalah, dan rekonstruksi.

6. Pendekatan kemanusiaan untuk menafsirkan kreativitas

Pendekatan ini diwakili oleh sejumlah ilmuwan diantaranya Freud, Rogers dan lain sebagainya dalam (Yusuf Abu al-Hijaj,2003). Para pendukung pendekatan ini menitikberatkan pada fisik manusia yang mencakup berbagai kebutuhan dalam berkomunikasi, hangat penuh dengan kepercayaan, perasaan, dan saling menghormati dalam bentuk konsekuensi yang terus berkembang. Mereka menegaskan bahwa salah satu konsep utama ilmu psikologi humanistik dalam bidang kreativitas adalah aktualisasi diri yang berarti kekuatan pendorong kepada kreativitas menurut pendapat pendukung pendekatan ini berasal dari kesehatan yang

baik dan nyata pada manusia.

Roger berpendapat bahwa aktualisasi diri berarti ekspresi kemanusiaan yang sama artinya dengan fungsi sempurna manusia. Adapun menurut konsep Maslow dalam (Yusuf Abu al-Hijaj,2003), ia berpendapat bahwa kesehatan itu adalah faktor utama kreativitas personal. Menurutnya manusia yang benar-benar sehat jasmani dan rohani, akan bahagia ketika membuat sesuatu secara spontan. Ketika bersatu dengan dunia dan dirinya sendiri, akal dan emosinya menjadi harmonis. Selain itu, Maslow berpendapat bahwa kreativitas bagi mereka adalah proses yang dihasilkan. Dan hubungan antara seseorang yang sehat dan medium yang menstimulus dan sesuai.

Dari keseluruhan teori-teori mengenai kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki kaitan erat dengan kemampuan manusia untuk mengembangkan nikmat yang dianugerahkan oleh Allah kepada kita. Di samping itu, juga meyakini bahwa manusia harus menggali potensi dirinya yang terpendam agar bisa menjadi lebih kreatif.

Pendorong Kreativitas

Menurut Yusuf Abu al-Hijaj (2003: 48-55) Ada beberapa faktor pendorong munculnya kreativitas:

1. Banyak mengkaji;
2. Pengamatan secara seksama;
3. Tingkat keberagaman pemikiran;
4. Tingkat kekayaan fantasi;
5. Tingkat penghargaan terhadap waktu;
6. Tingkat berlatih cara-cara diskusi yang metodologis;
7. Bonus-bonus, baik berupa makna atau materi yang memiliki pengaruh besar dalam merangsang kreativitas.

Faktor-faktor individual pendorong kreativitas:

1. kekayaan imajinasi;
2. pemikiran yang jelas; serta
3. kemampuan mengamati secara seksama.

Faktor-faktor individual yang dapat mempercepat proses kreativitas adalah:

1. berfikir dengan tenang sebelum tidur;
2. mengubah tempat setiap saat;
3. kemampuan untuk bersikap tenang; dan
4. optimis.

Faktor-faktor yang dapat menginspirasi ide kreatif:

1. Tentukan keinginan anda secara seksama!
2. Jadikan tujuan itu jelas dan terukur!
3. Buatlah persepsi internal terhadap tujuan anda!
4. Bermimpilah dengan mimpi-mimpi yang baru dan jadikan impian itu realitas, dengan meyakini bahwa impian itu ada dan akan menjadi nyata.
5. Percayalah terhadap otak dan kemampuan anda dalam merealisasikan impian anda.
6. Konsentrasikan otak anda terhadap keinginan, bukan pada pekerjaan yang anda inginkan.
7. Seimbangkan tujuan-tujuan yang ingin anda capai, jika ternyata anda menyadari sedang berjalan kearah yang berlawanan.
8. Anda dapat membagi tujuan dalam beberapa bagian yang mudah atau membuat tenggang waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas penting.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu dapat terbentuk jika adanya faktor-faktor pendorong keinginan untuk dapat kreatif baik itu dari dalam individu atau dari luar individu dan mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

ada banyak faktor yang memengaruhi proses kreativitas. Tidak adanya faktor-faktor tersebut atau tidak adanya perhatian terhadap kreativitas menjadikan pemikiran kreatif tidak berkembang. Poin-poin dalam faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu:

1. Merasa bebas dan membiasakan belajar secara otodidak ;

2. Bekerja dalam lingkungan yang tidak otoritas, tanpa harus menyebabkan kekacauan atau gangguan hubungan dengan orang lain;
3. Mau belajar demi mendapatkan pemahaman dan penambahan informasi;
4. Menghindari sikap justifikasi secara berlebihan;
5. Memahami berbagai macam kecenderungan;
6. Cenderung pada evaluasi diri;
7. Belajar seni melontarkan pertanyaan;
8. Berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan seni dan kepandaian dalam berinteraksi dengan orang lain;
9. Menganggap pekerjaan sebagai kesenangan. Kuatnya perasaan yang dimiliki oleh orang-orang kreatif ketika menyelesaikan sesuatu, sehingga mereka dapat menjaga diri dan kedudukan mereka, disamping merealisasikan berbagai tujuan. Di sinilah letak berbagai gejala kreativitas yang paling menonjol;
10. Melepaskan diri dari kecenderungan taklidan berbagai persepsi umum bukan karena keinginan untuk keluar dari sesuatu yang sudah diketahui oleh banyak orang tetapi untuk selalu berambisi dengan berfikir, mengekspresikan, dan melukiskan berbagai tujuan;
11. Kemampuan yang tinggi dalam memahami berbagai masalah dan mendiskusikannya dengan lapang dada serta menghadapinya dengan pikiran positif dan bijaksana; serta
12. Melihat ke depan untuk maju dan tidak menjadikan masa lalu atau sekarang sebagai menghambat kreativitas.

(Yusuf Abu al-Hijaj,2003:54-55)

Tumbuh dan berkembangnya kreativitas yang ada di dalam diri siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah

1. Faktor internal (dari dalam diri)

Adapun kondisi internal (di dalam individu) yang menunjang pertumbuhan

kreativitas menurut Roger (1982) dalam Utami Munandar ialah:

“keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan dari luar maupun dari dalam (firasat, alam sadar), fokus evaluasi yang internal. Dasar penilaian dari produk-produk ciptanya terutama ditentukan oleh diri sendiri, walaupun ia tidak tertutup untuk pendapat atau kritikan orang lain. Kemampuan untuk mengeksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, dan sebagainya. Kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dalam hal-hal yang sudah ada sebelumnya. “

2. Orang tua

Menurut Amabile dalam Utami Munandar (1989:103) beberapa faktor-faktor yang berasal dari orangtua yang mempengaruhi perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

“Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya, memberi waktu pada anak untuk berfikir, merenung dan berkhayal. Membolehkan anak untuk mengambil keputusan sendiri, mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal, meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan, menunjang dan mendorong kegiatan anak, memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak, menikmati keberadaannya bersama anak, memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak, mendorong kemandirian anak dalam bekerja, menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.”

Sikap orang tua selain menunjang dan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak juga ada yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak. Menurut Utami Munandar (2002:137) sikap-sikap tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

“Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah. Tidak membolehkan anak marah kepada orang tua. Tidak membolehkan anak bermain dengan anak dari keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak. Anak tidak boleh berisik orang tua ketat mengawasi kegiatan anak. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak. Orang tua tidak sabar dengan anak. Orang tua dan anak adu kekerasan. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.”

3. Sekolah

Sikap guru dalam pembelajaran yang meningkatkan kemandirian internal dan prestasi belajar siswa adalah jika guru memberi instruksi tanpa mengawasi tetapi mengarahkan, dibandingkan dengan pemberian instruksi tanpa pengarahan atau pemberian instruksi yang mengawasi dan mengarahkan. Anak akan kreatif jika mendorong otonomi anak. Kelas terbuka dengan struktur yang tidak kaku dan memberikan perhatian individual, lebih memupuk pengembangan kreativitas siswa. Ruang kelas dapat memberi banyak rangsangan visual yang menarik. Strategi mengajar yang meningkatkan kreativitas memperhatikan:

- a. Pemberian penilaian tidak hanya oleh guru tetapi juga melibatkan siswa.
- b. Pemberian hadiah (intangibel), dan yang berkaitan dengan kegiatan yang sedang dilakukan.
- c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih topik atau kegiatan belajar sampai batas tertentu (setelah yang minimal yang dipersyaratkan tercapai)

4. Lingkungan

Dalam pengembangan kreativitas lingkungan kebudayaan juga mempengaruhi kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Adapun hal-hal yang mempengaruhi dan menunjang pengembangan kreativitas menurut (Areati,1976) dalam Utami Munandar (2005:119) mempunyai karakteristik sebagai berikut:

“tersedianya sarana prasarana kebudayaan, keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan, penekananan kepada *becoming*, tidak semata-mata pada *being*, kesempatan bebas terhadap media kebudayaan, kebebasan dengan pengalaman tekanan dan rintangan sebagai tantangan, menghargai dan dapat memadukan rangsangan dari kebudayaan lain, toleransi dan minat terhadap pandangan yang berbeda (divergen), interaksi antar pribadi yang berarti dalam pengembangan bakat, adanya insentif, penghargaan, dan penguatan.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika semua faktor-faktor pendukungnya semua berjalan dengan baik.

Karakteristik Kraetivitas

Clark (Moh. Ali &Asrori, 2006: 53) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut.

1. Memiliki disiplin diri yang tinggi.
2. Memiliki kemandirian yang tinggi.
3. Cenderung sering menentang otoritas.
4. Memiliki rasa humor.
5. Mampu menentang tekanan kelompok.
6. Lebih Mampu menyesuaikan diri.
7. Senang berpetualang.
8. Toleran terhadap ambiguitas.

9. Kurang toleran terhadap hal-hal yang membosankan.
10. Menyukai hal-hal yang kompleks.
11. Memiliki kemampuan berfikir divergen yang tinggi.
12. Memiliki memori dan atensi yang baik.
13. Memiliki wawasan yang luas.
14. Mampu berfikir periodik.
15. Memerlukan situasi yang mendukung.
16. Sensitif terhadap lingkungan.
17. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
18. Memiliki nilai estetik yang tinggi.
19. Lebih bebas dalam mengembangkan integrasi peran seks.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap orang yang mempunyai kreativitas tentunya akan mempunyai karakteristik yang mengarah ke arah positif atau mendorong dirinya untuk aktif dan berfikir kreatif dalam suatu hal.

Manfaat Kreativitas dalam Belajar

Dalam membantu siswa mewujudkan kreativitasnya, siswa perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Sehingga diperlukan penciptaan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif siswa, serta menyediakan sarana dan prasarana. Di samping perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan, perlu adanya motivasi instrinsik pada diri siswa tersebut. Kreativitas sangat berhubungan dengan berfikir kreatif, karena dengan berfikir kreatif seorang siswa dapat mengekspresikan kreativitas yang dimilikinya.

Menurut Utami Munandar (1992:47) aspek khusus berfikir kreatif adalah.

“Berfikir divergen yang memiliki ciri-ciri fleksibilitas, originalitas, dan fluency. (keluwesan, keaslian, dan kuantitas output). Fleksibilitas menggambarkan keragaman (*devergency*) ungkapan atau sambutan terhadap suatu stimulasi, misalnya siswa ditugaskan mengkonstruksikan ungkapan-ungkapan dari kata rumah. Jika jawabannya hanya menunjukkan pada jenis-jenis rumah maka ditafsirkan kurang kreatif berfikirnya dibandingkan dengan jawaban yang menunjukkan jenis rumah, lokasi rumah, pemilik rumah, bangunan rumah, harga rumah, dan

sebagainya, divergensi sangat luas yang berarti berfikirnya lebih kreatif. Originalitas menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat suatu masalah, kejadian, dan gejala. Sedangkan fluency menunjuk pada kuantitas output, lebih banyak jawaban berarti lebih kreatif. Hal ini akan mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar yang dapat membantu seseorang sehingga bisa mencapai tujuan belajar yang diinginkan.”

Kreativitas berkaitan erat dengan pengetahuan seseorang yang kreatif terhadap dirinya sendiri. Karena menguak tabir pribadi berarti mencari dan mengamati di dalam dirinya untuk menghadapi aspek-aspek kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Allah telah menjadikan kita istimewa dalam hal pemahaman pribadi terhadap segala yang bergejolak di dalam, hati dan fikiran kita. Allah telah memberikan keistimewaan tersebut kepada kita, yang tidak diberikan kepada makhluk lain. Allah berfirman: *“bahkan manusia itu menjadi saksi atas dirinya sendiri, meskipun dia mengemukakan alasan-alasannya.”* **(al-qiyamah: 14-15)** dalam (Yusuf Abu al-Hijaj,2003:66)

Orang yang kreatif harus mempunyai penilaian yang positif terhadap diri sendiri, agar dengan ide, gagasan, dan kepercayaan dirinya dapat menciptakan kreativitas. Berfikir kreatif merupakan sebuah proses yang terjadi di otak dan fikiran yang dilakukan oleh seseorang yang kreatif atau keterampilan khusus yang dimiliki oleh seseorang.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Individu kreatif adalah mereka yang memiliki waktu dan kebebasan dalam suatu keadaan yang menyenangkan untuk memperhatikan sejumlah besar jalan keluar dalam memecahkan suatu masalah.

Elemen-Elemen Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif memiliki elemen penting, yaitu:

1. Kecakapan

Kecakapan berarti kemampuan melahirkan banyak alternatif, sinonim, ide, solusi, kecepatan, kemudahan dalam melahirkan sebuah karya. Kecakapan sangat tergantung pada banyak respon yang bisa diproduksi oleh manusia.

2. Fleksibilitas

Fleksibilitas dianggap sebagai elemen kedua dari elemen berfikir kreatif. Fleksibel merupakan kebalikan dari sifat kaku, yang hanya meyakini pola-pola pikir tertentu seperti sebelumnya. Fleksibilitas menuntut kecenderungan untuk mengubah pemikiran seseorang berdasarkan perubahan sikap dan ketetapan, serta melihat banyak hal dari sejumlah sisi yang berbeda dan tidak terbatas pada satu sisi.

3. Originalitas

Originalitas dianggap sebagai unsur terbesar yang berkaitan dengan berfikir kreatif, karena berdasar pada usaha melahirkan ide-ide baru atau cara baru dalam tatanan nilai di masyarakat dan lahir dari dalam diri seseorang. Dengan kata lain, originalitas itu merupakan nilai istimewa dan tidak ada duanya dalam berfikir dengan tetap menjaga identitasnya, serta merupakan sebuah kekuatan besar yang dimiliki oleh seseorang untuk mengimplementasikan ide yang tidak diketahui oleh banyak orang.

4. Kecakapan memberikan nilai tambah

Kemampuan untuk menambah penjelasan-penjelasan baru dan beragam ide atau solusi bagi masalah. Penjelasan tersebut membantu mengembangkan, memperkaya ide, atau solusi bagi masalah.

5. Kepekaan terhadap masalah

Kemampuan seseorang untuk melihat berbagai masalah dari jauh atau kesadarannya mengenai banyak masalah dalam berbagai hal yang wajar, yang disadari oleh orang biasa. Selain itu, ini tentu berarti bahwa orang yang kreatif lebih menyadari masalah dan menyelesaikannya. Oleh sebab itu, orang seperti itu lebih cepat mencari solusi.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kreativitas dalam belajar itu nampak terlihat dari aktivitas siswa di dalam kelas. Dapat dilihat dari cara berbicara atau kecakapannya dalam melontarkan pendapat atau jawaban atau pada saat bertanya kepada guru.

Menurut Iskandar (2010:107) gagasan/ide dan perilaku kreatif perlu bertolak dari prinsip-prinsip belajar siswa itu meliputi:

- (1) pemberian perhatian dan motivasi siswa
- (2) keaktifan siswa
- (3) keterlibatan langsung siswa
- (4) pemberian pengulangan
- (5) pemberian tantangan
- (6) balikan dan penguatan
- (7) memperhatikan individual siswa

Pendekatan empat aspek (4P) dalam Pengembangan Kreativitas

Kreativitas menurut Munandar Utami (2001:251-252) dapat ditinjau dari empat aspek (4P), yaitu:

- (1) Kreativitas dari aspek *pribadi*, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak memiliki bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar berbeda-beda. Kreativitas sebagai kemampuan berfikir meliputi kelancaran (dapat mengemukakan banyak ide-ide), kelenturan atau fleksibilitas (dapat melihat suatu masalah dari beberapa sudut tinjau), orisinalitas (mempunyai gagasan-gagasan yang jarang diberikan orang lain), dan elaborasi (dapat merinci dan memperkaya suatu gagasan).
- (2) Kreativitas ditinjau dari aspek *pendorong* menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan.
- (3) Kreativitas sebagai *proses* ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapkan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidikan terlalu cepat menutup produk kreatif yang memenuhi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.
- (4) Kreativitas sebagai *produk*, merupakan suatu ciptaan yang baru bermakna individu dan atau lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Dan yang penting, produk kreativitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi.

3. Prestasi Belajar

Keberhasilan suatu proses belajar seseorang di sekolah dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa yaitu dapat dilihat dari prestasi belajar pada setiap mata pelajaran termasuk IPS Terpadu. Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *“prestatie”* yang diserap dalam bahasa indonesia menjadi *“prestasi”* yang berarti hasil usaha. Prestasi merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran disekolah, oleh karena itu semua pihak baik orang tua maupun guru berperan penting untuk selalu mengawasi anak didiknya dalam belajar.

Menurut Oemar hamalik (1999:159) menyatakan bahwa hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi (Djamarah dan Zain, 2006:10). Belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman 2007: 20).

Menurut Hamalik (2001: 27) mendefinisikan.

“Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.”

Menurut Gagne, dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:10) berpendapat bahwa setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Menurut Bloom dan kawan-kawan, dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:26) ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar yaitu:

1. Ranah Kognitif
Ranah kognitif (Bloom, dkk) terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya: Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif
Ranah afektif (Krathwohl dan Bloom, dkk) terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotor
Ranah psikomotor (Simpson) terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkat lakunya. Dalam belajar harus terjadi perubahan baik tingkah laku sikap dan cara berpikir. Dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

(Djamarah, 2006:13).

Menurut Slameto (2003: 2) pengertian belajar adalah.

“Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.”

Adapun jenis-jenis belajar yaitu:

1. belajar bagian (*part learning, fractioned learning*);
 2. belajar dengan wawasan (*learning by insight*)
 3. belajar diskriminatif (*discrimintif learning*);
 4. belajar global atau keseluruhan (*global wrote learning*);
 5. belajar incidental (*inscidentil learning*);
 6. belajar instrumental (*instrumental learning*);
 7. belajar intensional (*intentional learning*);
 8. belajar laten (*latent learning*);
 9. belajar mental (*mental learning*);
 10. belajar produktif (*productive learning*);
 11. belajar verbal (*verbal learning*).
- (Slameto, 2003 : 5-8).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:13)

Dalam usaha memahami pengertian belajar dapat diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara

lain definisi belajar menurut Cronbach, Harold Spears, dan Geoch (dalam Sardiman; 2005:20). Dari ketiga definisi tersebut, maka dapat diterangkan bahwa

“ Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”.

Sardiman (2005:22), mengemukakan bahwa

“Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori”. Menurutnya proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indra ikut berperan.

Menurut Jerome Brunner (Trianto, 2009:15)

“Belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dalam pandangan konstruktivisme ‘Belajar’ bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada diluar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru.

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan merupakan pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir (Trianto, 2009:16)

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Selain itu prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru. (Tulus Tu'u, 2004:267).

Abdurrahman (2001:23) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar.

Muhibbin Syah (2003:101) memberikan pendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar yang berdimensi cipta (kognitif), rasa (afektif), maupun karsa (psikomotor) yang dinyatakan ke dalam ukuran dan data hasil belajar.

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai yang diberikan guru kepada muridnya atau dosen kepada mahasiswa dalam jangka waktu tertentu.

(Purwanto,2001:101)

Walgito (2010:185) mendefinisikan:

“Salah satu pengertian belajar merupakan suatu proses, yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku (*change in behavior or performance*). Ini berarti sehabis belajar individu mengalami perubahan dalam perilakunya. Perilaku dalam arti yang luas dapat *overt behavior* atau *innert behavior*. Karena itu perubahan itu dapat dalam segi kognitif, afektif, dan dalam segi psikomotor.”

Menurut pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah ia melakukan proses kegiatan pembelajaran yang

dilakukan di dalam sekolah atau di luar sekolah. Dan dapat berupa nilai atau angka atau bisa saja berupa penghargaan tertentu.

Terdapat beberapa prinsip belajar menurut Arnie Fajar (2009: 10-11) :

1. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas;
2. Proses belajar akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematis;
3. Belajar dengan pemahaman akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan;
4. Belajar secara menyeluruh akan lebih berhasil daripada belajar secara terbagi-bagi;
5. Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri; serta
6. Belajar merupakan proses yang kontinu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu:

1. Faktor internal siswa, meliputi:
 - a. Aspek fisiologi : jasmani, mata, dan telinga.
 - b. Aspek psikologis siswa : intelegensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi.
2. Faktor eksternal siswa, meliputi:
 - a. Lingkungan sosial: keluarga, guru dan satf, masyarakat, dan teman.
 - b. Lingkungan non-sosial: rumah, sekolah, peralatan, dan alam.
3. Faktor pendekatan siswa dalam belajar, meliputi:
 - a. Pendekatan tinggi, yaitu pendekatan *speculative* dan pendekatan *achieving*.
 - b. Pendekatan sedang, yaitu pendekatan *analytical* dan pendekatan *deep*.
 - c. Pendekatan rendah, yaitu pendekatan *reproductive* dan *pendekatan survace*.

Keberhasilan pelaksanaan belajar mengajar di sekolah sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Untuk dapat menghasilkan prestasi belajar yang baik, perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan koreksi bagi guru dan peningkatan prestasi

selanjutnya. Seperti yang diungkapkan oleh Bimo Walgito mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

1. Faktor yang berasal dari dalam individu, meliputi:
 - a. Intelegensi;
 - b. Motivasi siswa;
 - c. Minat siswa terhadap pelajaran; serta
 - d. Persepsi siswa terhadap guru yang mengajar.
2. Faktor yang berasal dari luar individu, meliputi:
 - a. Pekerjaan orang tua;
 - b. Pendapatan orang tua;
 - c. Pendidikan orang tua;
 - d. Aktivitas belajar siswa; serta
 - e. Sarana belajar siswa.

Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto (2003:54) meliputi:

1. Faktor intern, yaitu faktor yang datang dari dalam diri siswa yang sedang belajar, yang meliputi:
 - a. Faktor biologis atau jasmaniah: kesehatan, cacat badan.
 - b. Faktor psikologis atau rohaniah: intelegensi, perhatian, minat, bakat.
 2. Faktor ekstern, yaitu faktor yang datang dari luar individu yang sedang belajar, meliputi:
 - a. Faktor lingkungan keluarga: cara orang tua mendidik, suasana rumah, ekonomi keluarga, relasi antar anggota keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor lingkungan sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi, guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
 - c. Faktor lingkungan masyarakat: media massa, teman bergaul, kegiatan bermasyarakat, dan bentuk kehidupan bermasyarakat.
- (Slameto, 2003:54)

Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi satu sama lain. Karena faktor-faktor tersebut, maka terdapat prestasi siswa yang berbeda-beda, ada siswa-siswa yang berprestasi tinggi (*high achieves*) dan prestasi rendah (*under avhieves*) atau tidak berprestasi sama sekali. Dalam hal ini, seorang guru yang berkompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan

munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan membantu mereka mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu. Prestasi yang telah diperoleh tersebut menunjukkan tingkat penilaian penguasaan, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga terlihat dari perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil belajar yang telah diikuti siswa melalui proses pembelajaran. Prestasi yang dihasilkan oleh siswa merupakan harapan semua siswa dan guru dan juga orang tua sebab merupakan suatu kebanggaan dan dapat menunjukkan sejauh mana kemampuannya dalam menyerap dan memahami materi mata pelajaran yang telah diikuti dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial di SMP dan MTS

Pengertian

Pengetahuan Sosial merupakan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya, berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Fungsi dan Tujuan

- a. Fungsi mata pelajaran Pengetahuan Sosial di SMP dan MTs adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
- b. Tujuan mata pelajaran Pengetahuan Sosial di SD dan MI adalah:
 1. Mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan;
 2. Mengembangkan kemampuan berfikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial;
 3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan;
 4. Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan berkerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional.

Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial adalah :

- a. Sistem sosial dan budaya
- b. Manusia, tempat, dan lingkungan
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- d. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- e. Sistem berbangsa dan bernegara.

Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial SMP dan MTs

Standar kompetensi mata pelajaran adalah kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melalui proses pembelajaran Pengetahuan Sosial; antara lain:

- a. Kemampuan memahami:
 1. Proses pembentukan kepribadian manusia
 2. Unsur-unsur usaha berekonomi
 3. Perubahan unsur-unsur fisik muka bumi
 4. Perjalanan bangsa Indonesia pada masa Hindu-Budha dan Islam sampai abad ke-18
 5. Peraturan perundang-undangan nasional, Hak Asasi Manusia, ke-merdekaan mengemukakan pendapat dan berpartisipasi dalam era otonomi.

- b. Kemampuan memahami:
 1. Bentuk-bentuk hubungan antar kelompok sosial
 2. Pelaku-pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi masyarakat
 3. Dinamika perubahan kependudukan dan pembangunan berwawasan lingkungan di Indonesia
 4. Perjalanan bangsa Indonesia sejak masa penjajahan Barat sampai dengan persiapan kemerdekaan Indonesia
 5. Keadaulatan rakyat, budaya demokrasi, dan ideologi Pancasila.
- c. Kemampuan memahami
 1. Perilaku masyarakat dalam menyikapi perubahan sosial-budaya
 2. Perdagangan internasional serta dampaknya terhadap perekonomian Indonesia
 3. Keterkaitan unsur-unsur sosial dan fisik di negara maju dan berkembang
 4. Perjalanan bangsa Indonesia dari masa kemerdekaan sampai dengan Orde Baru serta bentuk kerja sama Indonesia dalam dunia internasional.
 5. Fungsi hukum, pengadilan nasional, dan cara-cara mencari perlindungan hukum warganegara.

Pendekatan, Pengorganisasian Materi dan Penelitian Mata Pelajaran

Pengetahuan Sosial di SMP dan MTs

- a. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan belajar kontekstual untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, sikap, dan keterampilan sosial. Pendekatan tersebut diwujudkan anatara lain melalui penggunaan metode 1) inkuiri, 2) eksploratif, 3) pemecahan masalah. Metode-metode pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan secara bervariasi didalam atau di luar kelas dengan memperhatikan ketersediaan sumber-sumber belajar.
- b. Pembelajaran perlu diikuti dengan Praktik Belajar, yakni merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa agar memahami fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi melalui praktik belajar secara empirik yang disebut dengan Praktik Belajar Pengetahuan Sosial.
- c. Pelajaran dengan menggunakan media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta meningkatkan hasil belajar ; seperti slide, film, radio, televisi dan komputer yang dilengkapi dengan CD-ROM dan hubungan internet dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai informasi tentang isu-isu lokal, nasional, dan internasional.
- d. Pengorganisaian materi menggunakan pendekatan terpadu (*integrated approach*)
- e. Penilaian dapat menggunakan penilaian tertulis (*pencil and paper test*), penilaian berdasarkan perbuatan (*performance based assessment*), penugasan (*project*), produk (*product*), portopolio (*portpolio*)

B. Hasil Penelitian Relevan

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan

NAMA	JUDUL	Hasil Temuan
1. Dewi novita	Hubungan antara kreativitas dan aktivitas belajar dengan prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS semester ganjil di SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG tahun pelajaran 2006/2007	Terdapat hubungan antara kreativitas belajar dan aktivitas belajar dengan prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS semester ganjil di SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG tahun pelajaran 2006/2007
2. Imas Siti Liawati	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered head together) sebagai upaya meningkatkan hasil dan kemandirian belajar matematika siswa (studi pada siswa kelas VIII-D Semester Ganjil SMP Negeri 8 Bandar lampung.	Perentase kemandirian belajar selalu mengalami peningkatan tiap siklusnya dan pada akhir siklus telah melebihi target yang ditentukan yaitu 65%. Hal tersebut menunjukkan indikator yang ditetapkan telah tercapai .
3. Siti Fathonah	Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian remaja dalam proses pembelajaran siswa SMP Negeri 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2009/2010.	pengaruh potensi intelektual dalam meningkatkan kemandirian proses belajar siswa mempunyai hubungan yang kuat, positif, signifikan dimana r adalah 0,29 , dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,77 > 1,694$.
4. Kurniawan	Hubungan belajar mandiri dengan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan jarak jauh di universitas terbuka Kedondong semester VII jurusan PGSD tahun 2009/2010	terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara belajar mandiri dengan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan jarak jauh di universitas terbuka kedondong semester VII jurusan PGSD tahun 2009/2010, dimana $X_2_{hitung} \geq X_2_{tabel}$ yaitu $10,8074 \geq 9,49$

C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang sangat penting atau dianggap utama dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat menggali potensi dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki sumber daya yang

berkualitas. Bagi seorang siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar bisa dilihat dari prestasi belajarnya. Banyak sekali yang dapat mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal).

Tujuan akhir yang diharapkan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar selain adanya perubahan tingkah laku dan penambahan pengetahuan adalah tercapai atau meningkatkan prestasi belajar yang optimal serta membuat siswa tersebut mandiri dalam belajar dan mempunyai kreativitas yang tinggi. Akan tetapi, usaha untuk mencapai prestasi yang optimal, mandiri dalam belajar dan mempunyai kreativitas yang tinggi tidak selalu mudah. Ada beberapa faktor yang berhubungan erat dengan keberhasilan proses belajar siswa yaitu faktor-faktor yang apabila difungsikan sebagaimana mestinya dapat menjadi faktor-faktor untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui sebagian besar pencapaian prestasi belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya pencapaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu yaitu dikarenakan kurangnya kemandirian dalam belajar serta kreativitas siswa yang masih cenderung rendah. Banyak siswa yang gagal dalam pencapaian prestasi belajar dikarenakan kurangnya kesadaran siswa dalam kemandirian belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.

Seorang pelajar dikatakan mandiri jika secara fisik dapat bekerja sendiri, mampu menggunakan fisiknya untuk melakukan segala aktifitas hidupnya; secara mental dapat berfikir sendiri, menggunakan kreativitasnya, mampu mengekspresikan

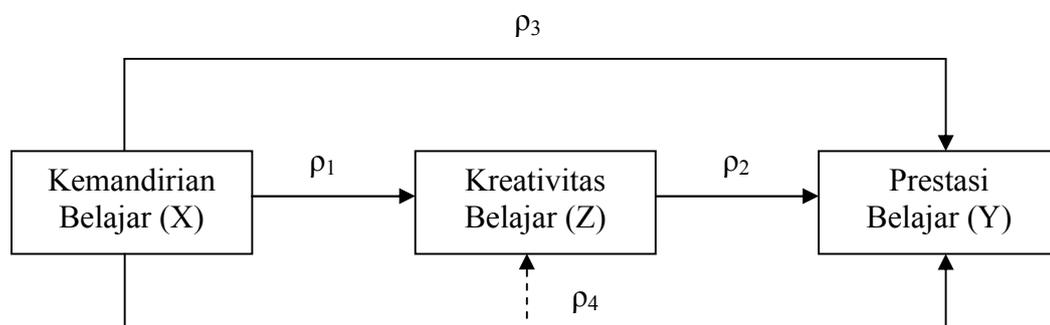
gagasannya kepada orang lain; secara emosional mampu mengelola perasaannya; dan secara moral memiliki nilai-nilai yang mampu mengarahkan perilakunya.

Kreativitas merupakan kekuatan atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu, yang terwujud melalui pola pikir secara spontan dan imajinatif. Dengan demikian siswa yang kreatif sudah tentu akan lebih produktif dalam segala gerak usaha yang dilakukannya.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu. Prestasi yang dihasilkan oleh siswa merupakan harapan semua siswa dan guru dan juga orang tua sebab merupakan suatu kebanggaan dan dapat menunjukkan sejauh mana kemampuannya dalam menyerap dan memahami materi mata pelajaran yang telah diikuti dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian kerangka fikir ini dapat di gambarkan dengan Paradigma penelitian sebagai berikut:

Gambar 1. Paradigma Penelitian



Dari gambar paradigma terlihat bahwa, siswa yang mempunyai sikap kemandirian belajar (X) dapat secara langsung mencapai kreativitas yang tinggi dalam belajar (Z). dan siswa yang mempunyai kreativitas belajar (Z) dapat langsung mencapai prestasi belajar (Y). Sedangkan siswa yang mandiri dalam belajar (X) bisa langsung mencapai prestasi belajar (Y) dan bisa secara tidak langsung melalui kreativitas belajar yang tinggi (Z) dan baru dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi (Y).

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu diadakan penelitian guna membuktikan kebenarannya.

Berdasarkan beberapa masalah yang akan dibahas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan kemandirian belajar terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX SMP Negeri 4 GedongTataan Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar IPS Terpadu siswa kelas IX SMP Negeri 4 GedongTataan Tahun Pelajaran 2011/2012.
3. Ada pengaruh yang signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPS Terpadu siswa kelas IX SMP Negeri 4 GedongTataan Tahun Pelajaran 2011/2012.

4. Ada pengaruh yang signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar IPS Terpadu melalui kreativitas belajar siswa kelas IX SMP Negeri 4 GedongTataan Tahun Pelajaran 2011/2012.