

Pengembangan Kreatifitas

Oleh: Sutji Martiningsih Wibowo

Disampaikan dalam Semiloka Guru TK. Taruna Bakti
Tanggal 23 Februari 2008

1. Batasan

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan mengenai sesuatu dengan cara baru yang tidak biasa dan menampilkan cara pemecahan masalah yang unik. Kreativitas dan kecerdasan bukan hal yang sama. Sternberg (1999) memperkenalkan kreatifitas dalam teori mengenai kecerdasan, mengatakan bahwa banyak individu-individu yang kecerdasannya tinggi yang menghasilkan karya-karya besar tetapi tidak selalu karya-karya baru. Dia juga percaya bahwa orang-orang yang kreatif menentang pendapat orang banyak, sedangkan orang yang kecerdasannya tinggi tapi tidak kreatif seringkali berusaha untuk menyenangkan orang banyak. Orang-orang yang kreatif cenderung berpikir divergen (Gildford, 1967). Berpikir divergen, menghasilkan berbagai jawaban terhadap sebuah pertanyaan. Sebaliknya, cara berpikir yang dipersyaratkan dalam berpikir konvensional, adalah berpikir konvergen. Misalnya, pertanyaan “berapa lembar uang seribuan yang akan kamu dapat, bila kamu menukarkan selembar uang sepuluh ribuan ?” Untuk pertanyaan ini hanya ada satu jawaban yang benar. Berbeda dengan pertanyaan “Apa yang kamu bayangkan pada saat kamu mendengar kalimat ‘duduk sendiri di sebuah kamar yang gelap ‘?’”.

Berbicara mengenai kecerdasan dan kreativitas, kebanyakan orang kreatif memang benar-benar cerdas, tetapi tidak semua orang cerdas kreatif.

2. Bagaimana membimbing anak agar kreatif?

Ada beberapa cara yang harus dilakukan :

2.1. Libatkan anak dalam kegiatan **Brainstorming**, sehingga menghasilkan **sebanyak mungkin ide**.

Brainstorming adalah sebuah kegiatan yang memberikan kebebasan anak untuk mengutarakan pikiran-pikirannya secara bebas mengenai sebuah ide tertentu. Brainstorming ini merupakan sebuah teknik dimana anak didorong untuk berani mengutarakan ide-ide (kreatif) nya dalam sebuah kelompok, menyajikannya bersama ide-ide orang lain, dan mengatakan apa yang ada dalam pikirannya.

Teman-teman yang mendengarkan disarankan untuk menahan diri untuk tidak menyampaikan kritik, paling tidak hingga akhir presentasi. Hal ini perlu dilakukan agar anak berani mengemukakan ide-idenya, apapun idenya. Kesempatan-kesempatan untuk mengeluarkan ide-ide itu perlu dijadwalkan agar anak mau mengeluarkan sebanyak-banyak idenya walaupun ide tersebut tidak kreatif.

Pablo Picasso, pelukis Spanyol yang terkenal, telah membuatkan sebanyak 20.000 karya seni. Dari karya-karya yang dia hasilkan tersebut, yang tergolong karya besar hanya beberapa. Hal ini menunjukkan bahwa untuk bisa menghasilkan karya seni yang benar-benar karya besar, tidak

bisa sekali jadi. Makin banyak ide yang dikeluarkan oleh anak, maka makin besar kemungkinan dia mengkreasikan sesuatu yang unik. Anak yang kreatif tidak takut untuk gagal dan tidak takut melakukan kesalahan. Mereka mungkin saja memasuki 20 kali jalan buntu sebelum dia bisa mengutarakan/ menemukan sebuah ide yang inovatif. Anak harus berani menghadapi risiko tersebut, sebagaimana dialami oleh Picasso.

2.2 Buatlah **lingkungan** sedemikian rupa, agar bisa **menstimulasi (merangsang) kreativitas anak.**

Setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang alami. Guru yang ingin mengembangkan kreatifitas anak bisa mengandalkan rasa ingin tahu pada anak tersebut sebagai sebuah sarana agar anak bisa bebas berpikir. Untuk itu sebaiknya guru melakukan kegiatan-kegiatan yang justru membuat anak mencari jawaban-jawaban yang muncul dari pikiran anak sendiri, tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya harus dihafal, yang ada dalam benak guru atau dalam pikiran guru.

Guru bisa juga merangsang kreatifitas dengan cara mengajak anak-anak ketempat-tempat dimana kreativitas ditampilkan, misalnya di museum (untuk anak-anak), di galeri-galeri yang menampilkan proses-proses fisika atau penemuan-penemuan ilmiah (Museum Ilmiah di SABUGA ITB).

2.3 Hindari mengendalikan anak secara berlebihan.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mengajarkan pada anak hal apa saja **yang harus dilakukan**, membuat mereka beranggapan bahwa hal yang original itu salah buruk, dan bahwa kegiatan menjelajah (eksplorasi) itu adalah perbuatan yang sia-sia. Memberi kesempatan pada anak untuk memilih sesuatu hal sesuai minatnya dan mendukung minatnya tersebut yang mungkin berbeda dari anak lain, akan meningkatkan rasa ingin tahunya. Hal ini akan lebih baik, dari pada guru mendiktekan aktivitas-aktivitas mana yang harus mereka kerjakan. Bila orangtua atau guru terus menerus menunggui anak maka anak akan merasa bahwa dia (pekerjaannya) selalu diawasi. Bila anak merasa diawasi terus maka semangat untuk berpetualang, maupun keberanian untuk mengambil risiko melakukan kreatifitas bisa menjadi surut, dan mereda.

Hal lain yang bisa merusak kreatifitas anak adalah harapan atau tuntutan yang terlalu tinggi agar anak menunjukkan prestasi kerja, dan agar dia melakukan segala sesuatu secara sempurna.

2.4 Kembangkan motivasi yang ada dalam diri anak.

Kegiatan-kegiatan kreatif yang dilakukan anak secara bebas, menimbulkan sebuah kesenangan tersendiri bagi anak. Oleh karena itu, penggunaan hadiah yang terlalu eksestif (misalnya mainan, uang atau benda-benda lain) bisa menghambat kreatifitas. Karena kesenangan

yang muncul sebagai akibat dari kegiatan-kegiatan kreatif itu sendiri menjadi pudar oleh hadirnya iring-iming hadiah. (Amabile dan Hennessey, 1992, dari Santrock, 2004).

2.5 Kembangkan cara berpikir fleksibel, dengan cara yang menyenangkan.

Seorang pemikir yang kreatif pada saat menghadapi masalah, dia bersikap fleksibel dan cenderung mengolah masalah. Dalam proses ini akan sering muncul paradoks (hal-hal yang bertentangan). Usaha untuk berpikir kreatif akan berjalan lancar bila siswa menghadapinya dengan senang hati. Dalam bahasa sederhananya, humor bisa menjadi pelumas dari roda-roda kreatifitas. Pada saat anak “bercanda ria” mereka cenderung menampilkan pemecahan-pemecahan masalah yang tidak biasa, yang unik. Bersenang-senang dan bergurau, akan membantu melepaskan sensor dalam diri yang biasanya “memarahi, mengutuk, melarang” ide-ide bebas anak sebagai sebuah hal yang kurang baik.

2.6 Kalau mungkin undang orang-orang yang kreatif sehingga anak bisa

mendapat pengalaman kreatif. Minta mereka menerangkan pada anak-anak hal apa atau pengalaman apa yang membuat mereka menjadi orang yang kreatif. Bisa juga tokoh yang kreatif itu diminta menampilkan kemampuan kreatifnya. Guru bisa mengundang penulis yang kreatif, penyair, musikus, ilmuwan atau siapa saja, bisa membawa barang-

barang yang dia miliki atau hasil-hasil karyanya ke dalam kelas, sehingga kelas menjadi semacam podium/ teater yang menyajikan kreatifitasnya pada anak-anak. Salah satu pengarang yang terkenal di USA (Richard Lewis, 1997 dari Santrock 2004) mengunjungi salah satu kelas yang mengundangnya. Dia membawa sebuah kelereng kaca yang besar, dia pegang diatas kepalanya, sehingga setiap anak bisa melihat spectrum warna yang ada dalam kelereng kaca tersebut. Dia bertanya, "Siapa yang bisa melihat apa yang sedang terjadi dalam bola kaca ini?" Lalu dia minta anak-anak menuliskan, apa yang mereka masing masing lihat dalam kelereng tersebut. Seorang siswa menulis, bahwa ia melihat pelangi sedang terbit, ada matahari sedang bergerak terus, lalu dia lihat matahari itu tidur dengan bintang-bintang. Dia juga melihat hujan turun ke tanah, lalu dia lihat ranting-ranting patah, buah apel berjatuhan dari pohonnya dan melihat angin meniup daun-daunan.

3. Kesimpulan

Untuk bisa mengembangkan kreatifitas, anak harus diberi kesempatan se besar besarnya untuk megutarakan pikiran pikirannya/pendapat pendapatnya mengenai sebuah ide tertentu. Selain itu anak harus diberi kesempatan sebesar besarnya untuk menuangkan imajinasinya dalam kesempatan kesempatan atau tindakan tindakan tertentu. Tidak ada salahnya anak mengembangkan ketrampilan ketrampilan yang menarik perhatiannya, yang mungkin menjadi sarana untuk mengungkapkan

kreatifitasnya. Ada baiknya anak diperkenalkan dengan orang-orang tertentu yang memiliki kreativitas tinggi, sehingga anak bisa mengenali bagaimana proses kreatif terjadi, dan mengenali hal apa saja yang membuat proses kreatif tersebut bisa berkembang optimal.

Kepustakaan

Santrock, John. W (2004) : *Child Development*. McGraw-Hill, Boston.

Berk. Laura E (2003) : *Child Development*. Allyn and Bacon, Boston.